

**PENGEMBANGAN MEDIA *ONLINE* GOOGLE CLASSROOM
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA
DAN KESEHATAN BAGI ATLET REMAJA**

*(The Development of Media Online Google Classroom in Physical Education Sports
and Health Subjects For Youth Athletes)*

Agis Muliawan Gandalas
Ponpes Kun Karima Pandeglang Jalan Raya Pandeglang
agismuliawangandalas@gmail.com
Sholeh Hidayat, Lukman Nulhakim
Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This research aims to develop google classroom learning media on learning basic futsal techniques in improving the basic techniques of futsal learning for athletes. This study uses a 4D model consisting of 4 steps, namely (1) Defining, (2) Designing, (3) Development, (4) Dissemination. The subjects of this study were futsal athletes in Ponpes Kun Karima Pandeglang. Product validation is carried out by material experts and media experts. Product trials are conducted on athletes. Data obtained in this trial was obtained from the observation sheet. Data analysis by describing the feasibility of learning media products through the validity of the average analysis. The feasibility of google classroom media for the basic techniques of futsal learning gets a percentage of 78.75% with good enough qualifications, the feasibility of material in google classroom is 88.57% with good qualifications. Based on the assessment by athletes of the learning media google classroom the basic techniques of futsal learning get an average score of 80% with good qualifications. Although classified as feasible and implementable, there are sections that must be revised according to suggestions for improvement from experts, practitioners, and athletes. Google classroom learning media basic techniques of futsal learning become one of the alternative learning resources. As a step to use the product of the development, teachers are advised to use this media in the learning process. Athletes are advised to understand and be able to learn the basic techniques of futsal properly and correctly with the support of instructional media. The development of this learning media can be considered and inspired in the development of other futsal learning basic learning techniques that are even better.

Keywords: media development, google classroom, futsal basic techniques

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran google classroom pada pembelajaran teknik dasar futsal dalam meningkatkan teknik dasar pembelajaran futsal bagi atlet. Penelitian ini menggunakan model 4D terdiri dari 4 langkah, yakni (1) Pendefinisian, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Penyebarluasan. Subjek penelitian ini adalah atlet futsal di Ponpes Kun Karima Pandeglang. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada atlet. Data yang diperoleh dalam uji coba ini diperoleh dari lembar pengamatan. Data analisis dengan mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran melalui validitas analisis rata rata. Kelayakan media google classroom teknik dasar pembelajaran futsal mendapatkan persentase sebesar 78,75% dengan kualifikasi cukup baik, kelayakan materi dalam google classroom sebesar 88, 57% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan penilaian oleh atlet terhadap media pembelajaran google classroom teknik dasar

pembelajaran futsal memperoleh skor rata-rata 80% dengan kualifikasi baik. Walaupun tergolong layak dan dapat diimplementasikan, terdapat bagian-bagian yang harus direvisi sesuai saran perbaikan dari para ahli, praktisi, dan atlet. Media pembelajaran google classroom teknik dasar pembelajaran futsal menjadi salah satu alternative sumber belajar. Sebagai langkah pemanfaatan produk hasil pengembangan, guru disarankan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Atlet disarankan agar memahami dan dapat mempelajari teknik dasar futsal dengan baik dan benar dengan dukungan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan pertimbangan dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran teknik dasar pembelajaran futsal lainnya yang lebih baik lagi.

Kata Kunci : Pengembangan media, google classroom, Teknik dasar futsal

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran semakin meluas karena akses internet yang tidak terbatas. Perubahan proses pembelajaran inilah yang mendasari pergeseran pendidikan di abad 21. Abad 21 merupakan abad pengetahuan, abad dimana informasi banyak tersebar dan teknologi tersebar. Karakteristik abad 21 ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan, sehingga sinergi diantaranya menjadi semakin cepat. Karakteristik inilah yang mendasari bahwa pada saat ini belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Perkembangan informasi dan teknologi meningkatkan kualitas hidup manusia dari berbagai aspek termasuk pendidikan, Perkembangan Teknologi Informasi yang demikian pesatnya mendorong pula suatu inovasi dalam

dunia pendidikan. Kegiatan belajar dan mengajar kini tidak hanya dilakukan secara konvensional. Pengembangan teknologi ini ditujukan untuk meningkatkan fasilitas yang mampu membuat pendidikan menjadi lebih baik. Salah satu teknologi pendidikan yang banyak dikembangkan adalah *Online Learning*. *Online learning* adalah versi terbaru dari pembelajaran jarak jauh yang meningkatkan kesempatan belajar untuk peserta didik.

Online learning memiliki makna pembelajaran yang dilakukan dengan media elektronik secara *online*. Syarat utama media elektronik yang bisa dikatakan *online* adalah terhubung dengan akses internet. *A fully online learning usually does not include face-to-face time and all content are provided online* (Almaghaslah et al., 2018). Melalui akses internet

memungkinkan belajar melalui berbagai macam sumber, membuka pandangan baru tentang belajar dan pembelajaran, memungkinkan belajar secara mandiri, dan tentu saja lebih ekonomis. *Online learning* memungkinkan siswa untuk merevisi dan menyimpan materi yang disajikan, memiliki konsep continuous access terhadap materi yang berguna untuk membantu siswa dalam menghadapi ujian (Almaghaslah et al., 2018).

Di Indonesia *online learning* ini telah marak diterapkan di berbagai sekolah dan perguruan tinggi. Pengenalan, asosiasi, dan diskusi mengenai metode ini telah banyak mewarnai kegiatan di berbagai kalangan akademik. Pelatihan-pelatihan juga telah sering dilakukan agar implementasi *online learning* semakin banyak terjadi di berbagai lembaga pendidikan. Di perguruan tinggi negeri maupun swasta juga telah banyak menggunakan metode ini secara eksperimental.

Olahraga merupakan salah satu aktivitas fisik yang tidak dapat dipisahkan dari hidup manusia. Olahraga merupakan faktor penting dalam upaya pemeliharaan kesehatan manusia. Menurut UNESCO, olahraga

merupakan aktivitas fisik berupa permainan yang berisikan perjuangan melawan unsur – unsur alam, orang lain atau diri sendiri, Seiring pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan pola pikir, masyarakat indonesia mulai menganggap bahwa olahraga merupakan suatu kebutuhan. Oleh sebab itu banyak masyarakat Indonesia yang mulai melakukan kegiatan olahraga, dari usia anak anak, remaja, dewasa, sampai orang tua, dari yang berniat hanya sebatas ikut-ikutan teman, hobi, sampai dengan ingin menyalurkan bakatnnya menjadi seorang atlit yang berprestasi di bidang olahraga yang dikehendaknya pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan, pada pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti diharapkan. Proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa diharapkan dapat terlibat langsung melalui aktivitas jasmani. Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan,

kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan seimbang, melalui Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan dengan kesan pribadi menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat, dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pengembangan *online learning* merupakan suatu terobosan di dunia pendidikan. *Online learning* dikemas menjadi lebih menarik sehingga memotivasi siswa untuk memahami materi yang disajikan.

Hasil wawancara dengan salah satu guru pendidikan jasmani olahraga

dan kesehatan di Ponpes Kun Karima Pandeglang menunjukkan ada beberapa permasalahan yang terjadi. Pertama, banyak siswa berprestasi di bidang olahraga yang sering dispensasi untuk berlatih dan bertanding, siswa menjadi sering tidak masuk dalam pembelajaran tatap muka di kelas sehingga untuk melanjutkan ke materi selanjutnya kesulitan. Kedua, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Ponpes Kun Karima Pandeglang sering menggunakan metode tatap muka dan memberikan contoh langsung dan siswa mempraktekannya sehingga membuat siswa merasa bosan dan apa yang sudah disampaikan oleh guru siswa mudah lupa. Ketiga, kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keempat, tahapan pembelajaran kurang diperhatikan sehingga pembelajaran menjadi kurang sistematis dari latihan yang sederhana menuju pembelajaran yang lebih kompleks.

Dengan demikian berdasarkan analisis situasi di Ponpes Kun Karima Pandeglang perlu pengembangan model pembelajaran *online learning*. *Online*

learning dipilih karena relatif mudah pembuatannya dan penggunaannya untuk karakteristik siswa remaja zaman sekarang, sehingga siswa dapat tetap mengikuti pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang sama dengan yang belajar tatap muka lewat *online learning*. Hasil akhir penelitian ini adalah desain *online learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa remaja saat ini.

2. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan pengembangan *online learning* mata pelajaran penjas

berbasis *google classroom* sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pengembangan media *online google classroom* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang?
- b. Bagaimana hasil produk pengembangan media *online google classroom* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang?

B. KAJIAN TEORETIK

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan semua bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Bahan tersebut dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis (*National Centre for Competency Based Training*, 2017).

Bahan ajar mengacu pada seluruh aspek dalam pembelajaran. “Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang dimanfaatkan guru dan peserta didik pada proses pembelajaran yang dibuat secara urut dan teratur” (Andi, 2011:16).

Selain itu “bahan ajar dapat dipahami juga sebagai satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis serta menunjukkan secara utuh semua kompetensi yang akan perlu dikuasai

peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran” (Nasution, 2012:205). Bagi guru dan peserta didik, kegiatan pembelajaran dan bahan ajar memiliki peranan yang penting. Tanpa bahan ajar yang memadai, guru akan mengalami kendala dalam memacu siswa memahami pelajaran. Tanpa bahan ajar, begitu pun peserta didik akan menghadapi tantangan yang menghadang pemahamannya dan menjadi sulit belajar.

2. Pengembangan Bahan ajar

Pengembangan bahan ajar adalah proses pemilihan, adaptasi, dan pembuatan bahan ajar berdasarkan kerangka acuan tertentu” (Nety, 2016:1). Senada juga bahwa “pengembangan bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya” (Widodo, 2013:1) lebih lanjut bahwa “pengembangan bahan ajar ini bukan hanya didasarkan atas kepentingan pengembang,

melainkan merupakan alternatif pemecahan masalah pembelajaran” (Syahid, 2003:24).

Produk pengembangan bahan ajar haruslah berdasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan, agar tujuan diatas dapat diwujudkan, diantaranya yaitu : 1) perubahan kurikulum diminta diperlukan sekali, 2) kurikulum adalah produk zamannya, 3) perubahan kurikulum pada masa yang lebih akhir selalu berkaitan dengan tumpang tindih dengan perubahan kurikulum sebelumnya, 4) perubahan kurikulum salah satu dari akibat perubahan masyarakat, 5) pengembangan kurikulum didasarkan pada suatu proses pemilihan dari sejumlah alternatif” (Mbulu. 2004:6).

3. Penilaian kevalidan bahan ajar

Bahan ajar dapat dikatakan valid apabila dapat dinilai tingkat kevalidannya. Tingkat kevalidan bahan ajar dapat dilihat dari unsur kevalidan materi dan unsur kevalidan media atau desain bahan ajar. Menilai kevalidan kedua unsur tersebut, harus dapat memenuhi kriteria kevalidan bahan ajar, ada beberapa kriteria yang harus di penuhi dalam menilai tingkat kevalidan materi dan desain bahan

ajar, yaitu”: 1) harus ada keserasian dan kesesuaian isi materi bahan ajar yang akan dibuat dengan kompetensi dasar (KD) dan standar kompetensi (SK) yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan, 2) terdapat tingkat keakuratan diantara dua materi yaitu isi materi bahan ajar dan materi pendukung pembelajaran” (Masnur, 2015:292).

Proses menilai bahan ajar haruslah disusun dan dilakukan secara sistematis, agar proses menilai bahan ajar dilakukan secara sistematis ada beberapa komponen utama dalam menilai bahan ajar tersebut yaitu ”(1) tinjauan kompetensi, (2) pendahuluan, (3) bagian inti, (4) penutup, (5) daftar pustaka, dan (6) Lampiran” (Panen, 2001:2).

Di samping isi materi dan sistematika, menilai bahan ajar juga harus mempertimbangkan bahan ajar dengan penggunaan bahasa yang tepat. Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan sebagai layak tidaknya penggunaan bahasa yang baik yaitu (Masnur, 2015:303-305) antara lain sebagai berikut :

- a) Kesesuaian pemakaian bahasa dengan perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa.
- b) Pemakaian bahasa yang komunikatif, indikatornya adalah keterbacaan pesan dan ketepatan kaidah kebahasaan.
- c) Keruntutan dan keterpaduan alur pikir, indikatornya adalah keruntutan dan keterpaduan antar bab serta antar paragraf.

Gambar dan ilustrasi juga sangat memegang peranan penting dalam produk *online learning* ini, menarik tidaknya produk *online learning* ditentukan oleh desain dan tampilannya, dengan tampilan dan desain yang menarik dapat merangsang peserta didik untuk berminat dalam belajar. Gambar dan ilustrasi dapat berfungsi sebagai bahan untuk memperjelas materi isi atau teks, sehingga akan mampu menambah wawasan pemahaman dan pengertian mengenai isi materi atau informasi yang disampaikan kepada peserta didik.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di Ponpes Kun Karima Pandeglang, Jl Pendidikan No. 41 Ciekek Karaton Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang Banten 42218 melibatkan siswa mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Kegiatan akan dilaksanakan mulai Januari 2020 sampai Juni 2020.

Pengumpulan data penelitian ini, dijadikan sebagai instrumen penelitian utama. Data utama dalam penelitian ini yaitu draf bahan ajar, selain data utama tersebut, penelitian pengembangan ini menggunakan data atau instrument pendukung yaitu berupa data angket. Adapun responden dalam pengisian angket ini yaitu atlet remaja Ponpes Kun Karima Pandeglang berjumlah 10 atlet. Angket ini dijadikan sebagai bahan informasi yang telah disediakan jawabannya, tinggal memilih jawaban yang telah ada, dan sesuai dengan membubuhkan tanda tertentu pada kolom jawaban yang telah ada,

sehingga tidak ada jawaban diluar konteks penelitian.

Sejalan dengan pendekatan penelitian yang akan dilakukan, ada berbagai metode, yaitu salah satunya metode penelitian. Pelaksanaan metode penelitian ini dilakukan dengan penelitian dan pengembangan atau disebut dengan (R & D). Metode penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk tertentu yang diuji keefektifannya, keefesiensinya, dan kemenarikan produknya. Model R & D yang digunakan yaitu, model 4D, dan biaya untuk menghasilkan produk pengembangan berupa produk *online learning*.

Tingkat kriteria kelayakan. Apabila bahan ajar dinyatakan valid harus memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian peserta didik Ponpes Kun Karima Pandeglang dan kelayakan ahli media, ahli materi, dan guru pendidikan jasmani.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Langkah-langkah Pengembangan

Penelitian dan pengembangan bahan ajar dilaksanakan di Ponpes Kun Karima Pandeglang, Jalan Raya Pandeglang Kota Pandeglang. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik Ponpes Kun Karima Pandeglang, pemilihan ini berdasarkan pertimbangan keefektifan dalam melakukan penelitian ini. Sekolah ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa *online learning* berbasis *google classroom*. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk *google classroom* yang diuji keefektifannya, keefesienannya, dan kemenarikan produknya. Hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar *google classroom* dapat dilihat dari komponen-komponen penelitian yaitu :

a. Hasil Pendefinisian (*Define*)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya permasalahan yang terjadi yaitu atlet berprestasi yang berlatih dan bertanding di luar sekolah tidak bisa mengikuti pembelajaran di sekolah sehingga untuk melanjutkan ke materi pembelajaran selanjutnya

kesulitan, guru sering menggunakan metode ceramah dan memberikan contoh dan atlet mempraktekannya langsung di kelas secara tatap muka dan apa yang sudah disampaikan oleh guru atlet mudah lupa, kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran sehingga atlet kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, tahapan pembelajaran kurang diperhatikan oleh atlet sehingga pembelajaran menjadi kurang sistematis dan pembelajaran yang sederhana menuju pembelajaran yang lebih kompleks. Dengan menggunakan *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar futsal ini atlet dapat tetap mengikuti materi pembelajaran di luar sekolah sehingga atlet dapat mempraktekkan gerak dasar teknik futsal sesuai dengan yang ditayangkan dan atlet bisa memanfaatkan media pembelajaran *google classroom* ini dengan mandiri. Pada penelitian ini peneliti memilih materi pembelajaran teknik dasar futsal dengan pokok bahasan dribbling, passing dan shooting, karena materi pembelajaran teknik dasar futsal ini sangat berguna untuk

pembelajaran ketahap berikutnya. Berdasarkan permasalahan yang terjadi perlu pengembangan media pembelajaran *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar futsal bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang. Dengan proses pembelajaran seperti ini atlet yang sedang bertanding dan berlatih di luar sekolah tetap dapat mengikuti pembelajaran dan atlet lebih dapat antusias mengikuti pembelajaran sehingga hasil latihan bisa tercapai dengan baik.

b. Desain (*Design*)

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti mengembangkan media *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar futsal bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang. Pada penelitian ini peneliti memilih materi *dribbling*, *passing* dan *shooting*. Karena materi ini teknik dasar pembelajaran futsal yang bermanfaat untuk meningkatkan teknik pembelajaran futsal lanjutan atau teknik pembelajaran futsal yang lebih sulit.

1) Penyusunan kerangka *google classroom* Pembuatan media *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran

teknik dasar futsal bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang dengan penyusunan *storyboard* yang didalamnya terdapat penjelasan terkait video seperti visual, narasi dan keterangan.

2) Penyusunan desain instrumen penilaian Penyusunan instrumen penilaian untuk ahli materi, ahli media dan atlet disusun berupa angket dengan rentang 5 sampai 1 dengan kategori sangat baik sampai sangat kurang baik. Pengumpulan data dilakukan dengan memberi tanda tertentu pada suatu kontinum baris.

Untuk ahli materi terdapat dua komponen kelayakan pada angket ini. Yaitu isi materi dan pembelajaran, Validasi untuk ahli media terdapat dua komponen yaitu tampilan *google classroom* dan pemrograman. Validasi untuk atlet terdiri dari 3 komponen yaitu aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media. Dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi instrumen penelitian disesuaikan dengan kebutuhan.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar futsal. Langkah pengembangan dapat dilihat pada uraian berikut :

1) Praproduksi media

Persiapan media dalam pembuatan *google classroom* dengan alat untuk memfoto dan merekam seperti *handycam*. Peralatan bola futsal untuk sebagai sasaran tendangan yang akan dicontohkan dalam pembuatan video. Mencari tempat untuk lokasi *shooting* yang tepat agar pengambilan video terlihat baik. Penyusunan naskah atau narasi yang tepat dan mudah dipahami dalam pembuatan *google classroom*.

2. Validasi

Tahap validasi adalah tahap untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan sudah pantas atau belum untuk diujicobakan. Validasi pertama dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, hasil dari validasi ini adalah berupa masukan untuk revisi sesuai dengan penilaian dari para ahli

d. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Setelah pada tahap akhir tidak ada revisi lagi maka produk akhir yang

dihasilkan adalah *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal bagi atlet. Materi pembelajaran futsal dikemas dalam bentuk *online* dalam *google classroom* dan diberi cover sesuai dengan isi materi teknik dasar pembelajaran futsal tersebut. Pengembangan media yang dihasilkan siap untuk diimplementasikan dan digunakan sebagai produk yang bisa dimanfaatkan di Ponpes kota/kabupaten se provinsi Banten, sebagai salahsatu solusi untuk meningkatkan teknik dasar pembelajaran futsal.

3. Pembahasan

Pengembangan *online learning* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang didasarkan pada permasalahan yang ditemukan peneliti yaitu, teknik tendangan dasar yang dilakukan atlet masih kurang benar dan tepat sehingga untuk melanjutkan ke teknik selanjutnya kesulitan, pelatih sering menggunakan metode ceramah dan memberikan contoh dan atlet mempraktekannya membuat atlet merasa bosan dan apa yang sudah disampaikan oleh pelatih atlet mudah

lupa, kurangnya pemanfaatan media dalam latihan sehingga atlet kurang antusias dalam mengikuti latihan, tahapan latihan kurang diperhatikan oleh atlet sehingga latihan menjadi kurang sistematis dari latihan yang sederhana menuju latihan yang lebih kompleks.

Dengan menggunakan *online learning* berbasis *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar pembelajaran futsal ini atlet dapat lebih tertarik sehingga atlet dapat mempraktekkan gerak dasar teknik pembelajaran futsal sesuai dengan yang ditayangkan dan atlet bisa memanfaatkan media pembelajaran ini dengan mandiri.

Pengembangan *google classroom* pada pembelajaran teknik dasar pembelajaran futsal bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang dikembangkan dengan menggunakan desain pengembangan 4D. Materi yang dibahas dalam pembelajaran adalah materi teknik dasar futsal *Dribling*, *Passing* dan *Shooting*.

Berdasarkan hasil validasi para ahli terhadap produk *google classroom* yang dikembangkan, telah dilakukan perbaikan sesuai dengan

saran para ahli validator pada pengembangan media *online learning* berbasis *google classroom* ini.

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh ahli materi, maka media *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal memperoleh skor rata-rata 88,57% dengan kriteria baik maka dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh ahli media, maka media *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal memperoleh skor rata-rata 78,75% dengan kriteria cukup baik dapat pula digunakan sebagai sumber belajar.

Begitu pula berdasarkan penilaian oleh atlet terhadap media pembelajaran *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal memperoleh skor rata-rata 80% dengan kriteria baik. Dan berdasarkan hasil dari penilaian keefektivan sebelum atlet diberikan media pembelajaran *google classroom* dengan materi teknik dasar pembelajaran futsal memperoleh skor rata-rata 66% atau kurang

baik, dan setelah atlet diberikan media pembelajaran skor rata-rata 80% dengan kriteria baik.

Dengan demikian dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, penilaian dan hasil latihan dapat disimpulkan bahwa Media *online learning* berbasis *google classroom*

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan *online learning* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi atlet remaja di Ponpes Kun Karima Pandeglang menggunakan model pengembangan 4D. Tahap pertama melakukan pendefinisian (*Define*) tahap ini dilaksanakan untuk mencari sumber-sumber permasalahan, pokok persoalan, sekaligus analisis kebutuhan, setelah itu dilanjutkan pada tahap pengembangan desain (*Design*) produk untuk mengatasi kesenjangan tersebut, tahap berikutnya adalah melakukan pengembangan (*Development*) produk yang telah didesain, setelah produk jadi peneliti melakukan implementasi kepada atlet sebagai pengguna media. Hasil dari semua tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan 4D ini

teknik dasar pembelajaran futsal layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal ini diharapkan dapat diimplementasikan di club-club futsal yang ada di Pandeglang ataupun di pelatihan cabang kota/kab se provinsi Banten.

adalah bahwa produk media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini yang di buat oleh peneliti ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kualitas media pembelajaran *google classroom* teknik dasar pembelajaran futsal ditinjau dari berbagai aspek sesuai dengan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan penilaian siswa, media pembelajaran secara keseluruhan baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran latihan teknik dasar pembelajaran futsal.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Media pembelajaran ini dapat mempermudah siswa untuk memahami materi teknik dasar pembelajaran futsal manfaat dan tujuannya.
2. Bagi Guru: Bagi guru produk “*Google Classroom* Teknik Dasar Pembelajaran Futsal
3. Bagi Atlet Remaja: ini dapat digunakan sebagai media untuk memperkenalkan dan menjelaskan materi teknik dasar pembelajaran futsal secara efektif dan efisien.
4. Bagi Yayasan Ponpes Kun Karima Pandeglang: Bagi para peneliti yang berminat dalam pengembangan media ini dapat melanjutkan dan mengembangkan kembali media ini untuk cabang olahraga lainnya dengan materi sesuai dengan kecabangan masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2009. Psikologi Kependidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Azhar Arsyad. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, R. M. (2010). Instructional Design: The ADDIE Approach. USA: Springer.
- Cecep dan Bambang. 2011. Pendekatan Konstruktivitas Dalam Proses Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Endang Mulyataningsih. 2013. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Husdarta, (2009). Psikologi Olahraga. Alfabeta. Bandung.
- Ishak Abdulhak & Deni darmawan. 2013. Teknologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahendra, A. (2015). Filsafat Pendidikan Jasmani. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Ratna Yudhawati dan Danny Haryanto. 2011. Teori-Teori Dasar Psikologi

- Pendidikan. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rusman, dkk. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rubianto Hadi. 2007. Ilmu Kepelatihan Dasar. Semarang : Cipta Prima Nusantara.
- Sanjaya, W.2010:204.Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan., Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R & Riyana. 2009. Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian. Bandung: Wahana Prima.
- Sutopo, Hadi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar.Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Tegeh, Made Dkk.2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirto Apriyanto. 2017. Psikologi Olahraga. Sulawesi Selatan: Edukasi Pratama Madani.
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya.Jakarta: Rineka Cipta.