

Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Classroom* Pada Matakuliah Renang Program Studi Pendidikan Olahraga

Khoirul Anwar

STKIP PGRI Bangkalan, Jl. Soekarno Hatta 52, Bangkalan 69117, Bangkalan
khoirul@stkipgri-bkl.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 2021-12-18

Revised: 2022-01-08

Accepted: 2022-01-13

Keywords

Google classroom
swimming courses

Kata kunci

Google classroom
Matakuliah renang

ABSTRACT

The main purpose of this study is to determine the magnitude of the influence and effectiveness of learning using google classroom which is used during online learning in swimming courses. This type of research was chosen using descriptive quantitative research to describe in more detail. A total of 25 students of the sports education study program were taken without exception as a saturated sample. Utilization of google form is used to collect questionnaire data to be distributed to research subjects. Then the data were analyzed by descriptive statistics. The results in this study found that the indicator of ease of understanding the material got an average score of 19. The indicator of flexibility in learning time got an average score of 22. The indicator of clarity of instruction and learning achievement got an average score of 15. The conclusions of this research are: indicators of ease of understanding the material is at a fairly effective level by using google classroom, indicators of flexibility in learning time are at an effective level by using google classroom and clarity of instructions and learning achievement are at an ineffective level by using google classroom. Suggestions from the research that has been done is to add learning innovation instead of only using one type of media in order to improve student learning outcomes in swimming courses.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh dan keefektifan pembelajaran menggunakan *google classroom* yang digunakan selama pembelajaran daring pada matakuliah renang. Jenis penelitian dipilih menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan dengan lebih rinci. Sebanyak 25 mahasiswa prodi pendidikan olahraga diambil tanpa terkecuali sebagai sampel jenuh. Pemanfaatan *google form* digunakan untuk mengumpulkan data angket yang akan dibagikan pada subjek penelitian. Kemudian data dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil pada penelitian ini ditemukan indikator kemudahan memahami materi mendapat rata-rata skor 19. Indikator keluwesan waktu belajar mendapat rata-rata skor 22. Indikator kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran mendapat rata-rata skor 15. Kesimpulan dari penelitian ini adalah: indikator kemudahan memahami materi berada pada tingkatan cukup efektif dengan menggunakan *google classroom*, indikator keluwesan waktu belajar berada pada tingkatan efektif dengan menggunakan *google classroom* dan kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran berada pada tingkat tidak efektif dengan menggunakan *google classroom*. Saran dari penelitian yang sudah dilakukan ini adalah untuk menambah inovasi pembelajaran alih-alih hanya menggunakan satu jenis media agar dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah renang.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



Perubahan zaman yang luar biasa modern telah kita nikmati dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya perkembangan teknologi yang erat pula kaitannya dengan sarana bertahan hidup. Seiring dengan dampak pandemi covid-19 yang memaksa semua sektor dan lini dalam kehidupan dibatasi. Namun kebutuhan dalam pendidikan yang harus diutamakan sebagai wujud usaha mencerdaskan bangsa tidak boleh dikesampingkan. Untuk itu pemerintah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran jarak jauh yang dimaksud dilakukan dengan pertemuan pembelajaran tanpa tatap muka. Hal ini tentu membutuhkan media sebagai sarana dalam menyampaikan dan mentransfer materi. Tentu dalam pelaksanaannya diperlukan peninjauan ulang apakah media yang digunakan sudah dapat mewadahi kebutuhan belajar dan pembelajaran. Namun praktik pembelajaran jarak jauh sudah sejalan dengan Keputusan Bersama Menteri No. 03/KB/2021 tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi covid-19. Pembelajaran diharapkan tetap dapat menerapkan prinsip-prinsip teknologi pendidikan/pembelajaran. Pembelajaran harus tetap mempunyai karakteristik terbuka, mendorong peserta didik belajar secara mandiri, dibantu dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pendidikan.

Menyoroti pembelajaran di perkuliahan dengan merujuk pada Surat Edaran Kemendikbud No. 1 Th. 2020 tentang Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Perguruan Tinggi, kegiatan perkuliahan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (Kemendikbud, 2020), hal ini mengharuskan mahasiswa tetap melakukan pembelajaran dari rumah. Kegiatan tersebut lazim dengan istilah daring (dalam jaringan). Menurut Pohan (2020) mengatakan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Sedangkan Yuliani (2020) menjelaskan bahwa daring dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran yang tidak menitikberatkan pada pertemuan tatap muka di dalam kelas. Proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran daring tetap dilakukan guna mengetahui capaian pembelajaran yang telah didapat.

Pelaksanaan pembelajaran tetap berlangsung selama pandemi, tentu dibutuhkan media yang dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Beberapa media PJJ yang kerap digunakan pada pembelajaran di perguruan tinggi antara lain *video conference*, *whatsapp group*, dan *google classroom*. Penggunaan *google classroom* merupakan salah satu alternatif media dalam pembelajaran di perkuliahan. Pada matakuliah renang yang mengharuskan penyampaian teori sekaligus praktik, dimana bobotnya adalah 3 sks. Dalam setiap sks memiliki rincian 50 menit tatap muka, 60 menit tugas terstruktur dan 60 menit kegiatan mandiri. Rincian waktu tersebut diupayakan dapat mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Capaian pembelajaran matakuliah renang antara lain pengetahuan dan keterampilan dapat menguasai atau memiliki kemampuan renang. Selanjutnya mahasiswa harus menguasai ranah sikap visioner dan konstruktif dalam menyongsong kehidupan karir kelak sebagai guru yang profesional. Tentu dibutuhkan motivasi yang tinggi, seperti halnya penelitian (Barus, 2021) yang menemukan bahwa mahasiswa prodi olahraga memiliki tingkat motivasi yang tinggi dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*.

Kekurangan dan kelebihan penggunaan media pembelajaran pasti selalu ada, kekurangan pembelajaran daring antara lain minimnya kontrol peserta didik, pembelajaran hanya bersifat teoritis dan minim praktik, dan kesulitan dalam akses internet. Namun, kelebihan pembelajaran daring juga dapat dirasakan antara lain waktu dan tempat lebih fleksibel karena tidak terbatas ruang dan waktu. Sama seperti yang dikatakan oleh (Maulana et al., 2021) yang mengatakan proses pembelajaran secara daring memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pencapaian tujuan belajar. *Google classroom* secara materi tentu dapat memberikan kemudahan dalam mengelola materi, administrasi tugas dan pemberian balikan pada mahasiswa. Namun pada matakuliah renang yang mengharuskan praktik untuk mengetahui kemampuan dan capaian keterampilan mahasiswa dalam praktik renang tentu penggunaan *google classroom* dapat pula mengakomodasi pengumpulan tugas praktik renang dengan pembuatan video oleh masing-masing mahasiswa. Untuk itu perlu dilakukan evaluasi keefektifan penggunaan *google classroom* pada matakuliah renang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif untuk mengetahui besarnya keefektifan *google classroom* pada matakuliah renang. Populasi penelitian ini adalah sebanyak 25 orang mahasiswa angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan. Peneliti menggunakan teknik sampel jenuh atau dengan kata lain seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian.

Penggunaan kuesioner (angket) yang berisi butir-butir pertanyaan dan diberikan kepada responden untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan *google classroom* pada matakuliah renang merupakan angket tertutup. Angket tertutup telah disiapkan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengisi angket karena telah sudah disediakan alternatif jawaban. Pada angket ini berisikan 15 soal kemudian di uji validitas dan mendapatkan hasil sebesar 0,912 serta uji reliabilitas sebesar 0,821. Berikut adalah indikator dan butir pernyataan angket:

Tabel 1. Indikator Angket Pembelajaran Renang Menggunakan *Google Classroom*

No.	Indikator	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Kemudahan Memahami Materi	Dapat dengan mudah memahami materi melalui ppt atau video				
		Mudah mengakses materi dan memahaminya di <i>google classroom</i>				
		Kejelasan suara dalam video yang diberikan dosen				
		Kelengkapan materi yang diberikan dosen				
		Mengakses dan mengumpulkan tugas dapat dilakukan dengan mudah				
2	Keluwesan Waktu Belajar	Dapat melihat kembali materi di <i>google classroom</i>				
		Dapat memutar ulang video materi				
		Dapat mengunduh materi di lain waktu				
		Dapat melihat materi untuk persiapan ujian				
		Dapat melihat kemampuan berdasarkan balikan dosen				
3	Kejelasan Instruksi dan Ketercapaian Pembelajaran	Setiap tugas diterima dengan jelas				
		Dapat memahami instruksi tugas dengan baik				
		Mudah dalam mengerjakan tugas				
		Saya dapat praktik sendiri sesuai instruksi dosen				
		Saya bisa mengumpulkan tugas tepat waktu				

Penetapan skor untuk instrumen penelitian berupa angket dengan menggunakan skala likert yang dimodifikasi dengan empat alternatif jawaban.

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Pilihan Jawaban	Bobot Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Untuk mempermudah dalam mengumpulkan data, angket disusun dengan jabaran butir-butir yang sesuai dengan indikator dalam *google form*. Dengan begitu dapat dianalisis secara kuantitatif. Kemudian dideskripsikan dengan rumus prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100$$

Ket:

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Dalam mengukur tingkat keefektifan penggunaan *google classroom* dilakukan dengan menggunakan skala, terdapat 15 butir pernyataan. Dengan mengacu pada pernyataan yang telah dikemukakan di atas, dimana setiap butir skor dengan skala 1- 2, maka skor maksimal adalah $2 \times 15 = 30$ dan skor minimal $1 \times 15 = 15$. Beda skor maksimal dengan minimal adalah $30 - 15 = 15$. Selanjutnya skor beda dibagi tiga menjadi $15/3 = 5$. Hasil pembagian tersebut digunakan untuk menentukan kriteria pencapaian keterampilan sosioemosional seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Klasifikasi Skala Keefektifan

Penggolongan skor	Kriteria
21–25	Efektif
16–20	Cukup efektif
≤ 15	Tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat tiga indikator dalam angket yang digunakan, indikator tersebut antara lain: kemudahan memahami materi, keluwesan waktu belajar, dan kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran. Dalam setiap indikator dikembangkan menjadi 5 pertanyaan untuk mendapatkan gambaran tingkat keefektifan indikator. Berikut ini adalah hasil dari perolehan data angket indikator kemudahan memahami materi.

Tabel 4. Indikator 1 Kemudahan Memahami Materi

No.	Kemudahan	STS	TS	S	SS
Memahami Materi					
1	Dapat dengan mudah memahami materi melalui ppt atau video	2 8%	5 20%	10 40%	8 32%
2	Mudah mengakses materi dan memahaminya di <i>google classroom</i>	2 8%	7 28%	11 44%	5 20%
3	Kejelasan suara dalam video yang diberikan dosen	2 8%	5 20%	10 40%	8 32%
4	Kelengkapan materi yang diberikan dosen	2 8%	3 12%	17 68%	3 12%
5	Mengakses dan mengumpulkan tugas dapat dilakukan dengan mudah	3 12%	2 8%	11 44%	9 36%

Paparan tabel di atas dapat dilihat sebanyak 68% mahasiswa menyatakan setuju jika dosen telah melengkapi materi sehingga memudahkan dalam memahami materi.

Indikator kedua adalah keluwesan waktu belajar dengan rincian data sebagai berikut:

Tabel 5. Indikator 2 Keluwesan Waktu Belajar

No.	Keluwesan Waktu Belajar	STS	TS	S	SS
1	Dapat melihat kembali materi di <i>google classroom</i>	2 8%	3 12%	17 68%	3 12%
2	Dapat memutar ulang video materi	0 0%	7 28%	13 52%	5 20%
3	Dapat mengunduh materi di lain waktu	2 8%	3 12%	17 68%	3 12%
4	Dapat melihat materi untuk persiapan ujian	2 8%	3 12%	17 68%	3 12%
5	Dapat melihat kemampuan	0 0%	7 28%	13 52%	5 20%

berdasarkan balikan dosen

Paparan tabel di atas dapat dilihat rata-rata jawaban setiap butir pernyataan lebih dari 50% yang menandakan bahwa keluwesan waktu belajar menunjukkan mahasiswa setuju tentang keluwesan tersebut.

Indikator ketiga adalah kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran dengan rincian data sebagai berikut:

Tabel 6. Indikator 3 Kejelasan Instruksi dan Ketercapaian Pembelajaran

No.	Kejelasan Instruksi dan Ketercapaian Pembelajaran	STS	TS	S	SS
1	Setiap tugas diterima dengan jelas	2 8%	17 68%	3 12%	3 12%
2	Dapat memahami instruksi tugas dengan baik	0 0%	13 52%	7 28%	5 20%
3	Mudah dalam mengerjakan tugas	2 8%	17 68%	3 12%	3 12%
4	Saya dapat praktik sendiri sesuai instruksi dosen	2 8%	17 68%	3 12%	3 12%
5	Saya bisa mengumpulkan tugas tepat waktu	0 0%	13 52%	7 28%	5 20%

Pada tabel di atas dapat dimaknai bahwa dengan menggunakan *google classroom* untuk matakuliah renang mahasiswa kesulitan dalam memahami instruksi dalam pengumpulan tugas, karena mereka harus praktik mandiri. Matakuliah praktik seperti renang dengan penggunaan *google classroom* 68% mahasiswa tidak dapat praktik sendiri sesuai instruksi dosen.

Selanjutnya peneliti mencari tingkat keefektifan dengan melihat rata-rata dan ditemukan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Tingkat Keefektifan Tiap Indikator

No.	Indikator	Rata-rata Skor	Tingkat Keefektifan
1	Kemudahan Memahami materi	19	Cukup Efektif

2	Keluwesannya Waktu Belajar	22	Efektif
3	Kejelasan Instruksi dan Ketercapaian Pembelajaran	15	Tidak Efektif

Dari tabel 7 di atas dapat dimaknai bahwa indikator kemudahan memahami materi berada dengan rata-rata skor 19, indikator keluwesan waktu belajar berada pada rata-rata skor 22 dan kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran berada pada rata-rata skor 15.

Kemudahan Memahami Materi

Indikator kemudahan memahami materi dalam *google classroom* menunjukkan cukup efektif. Temuan yang serupa juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan (Afrianti, 2018) bahwa performa *google classroom* dan pengaruh sosial menunjukkan pengaruh yang signifikan pada penggunaan *google classroom*. (Hakim, 2016) memaparkan beberapa kelebihan *google classroom* diantaranya: pelajar dapat dengan mudah mengakses tanpa memerlukan instalasi, dan dapat mendaftar pada sebuah *course* tanpa perlu bantuan administrator. Hal ini tentu sangat memudahkan pula mahasiswa dalam mengakses materi yang disediakan oleh dosen. Tentu kemampuan berpikir cepat dan tanggap pada materi membutuhkan keterampilan berpikir kritis. seperti yang dijelaskan (Kurniawan, 2016) pada penelitiannya yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis pembelajaran *problem solving* dan investigasi berbantuan *google classroom* dikatakan lebih baik dari pembelajaran konvensional. Namun perlu menjadi catatan dosen, hendaknya selalu mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan hal ini sangat bermanfaat untuk perbaikan dimasa yang akan datang. (Oktadinata et al., 2017) menyebutkan dalam matakuliah renang dosen perlu mengetahui ketercapaian pembelajaran sebagai informasi dan bahan evaluasi terhadap tingkat kemampuan renang mahasiswa.

Keluwesannya Waktu Belajar

Indikator keluwesan waktu belajar dalam *google classroom* menunjukkan kategori efektif. Hal ini dikarenakan mahasiswa tidak perlu mengeluarkan tenaga seperti pertemuan tatap muka, mereka bias mengakses materi dari rumah dan kapan saja. Hal ini diperkuat pendapat (Akpan et al., 2016) yang dalam penelitiannya menemukan pengaruh yang signifikan dari penggunaan kelas virtual terhadap hasil belajar yang disebabkan oleh kelas virtual memiliki keunggulan sistem pembelajaran yang fleksibel. Dalam hal keluwesan waktu untuk akses materi juga ditandai sebagai alasan tingginya efektivitas indikator ini. Senada dengan hal itu temuan (Al-Arimi, 2014) yang membahas tentang interaksi video yang disediakan, pelajar dapat mengontrol seperti pengguna yang dapat menjeda dan mengulang untuk menonton lagi. Pembelajaran virtual secara alami cocok untuk pembelajaran jarak jauh dan karena menawarkan pembelajaran yang fleksibel.

Kejelasan Instruksi dan Ketercapaian Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan ada ketidakefektifan dalam segi kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan adanya faktor kelemahan dalam pembelajaran daring yaitu minimnya kontrol peserta didik, pembelajaran hanya bersifat teoritis dan minim praktik, dan kesulitan dalam akses internet. Temuan tersebut sesuai dengan tujuan yang mendasari penelitian ini yaitu ingin mengevaluasi kegiatan belajar dan pembelajaran pada matakuliah renang. Seiring dengan pandemi kemungkinan untuk tatap muka sangat tidak memungkinkan. Peneliti meminimalisir ketidaktercapaian pembelajaran dengan mewajibkan praktik renang diatas matras, sehingga mahasiswa hanya mengirimkan video praktik pada *google classroom*. Keprihatinan ini karena kecenderungan nilai yang didapat oleh mahasiswa hanya bergantung pada nilai teori dan kurang pada praktik. Permasalahan ini sangat merugikan mahasiswa karena rendahnya angka ketercapaian dalam segi praktik. Namun temuan ini merupakan hal yang sangat wajar mengingat konsep pembelajaran jarak jauh membutuhkan kesungguhan mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Seperti yang dikatakan (Akpan et al., 2016) bahwa pembelajaran kelas virtual atau dalam jaringan membutuhkan pembelajar yang mandiri dan otonom dalam merugulasi diri mengelola materi untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Indikator yang ditemukan tidak efektif membutuhkan media lain sebagai sumber belajar. Tentu mahasiswa perlu mempraktikkan secara mandiri di luar jam perkuliahan. (Darmawan, 2011) memiliki pandangan yang sama yaitu pemilihan sumber belajar yang tepat dapat membantu karena dapat digunakan secara fleksibel, memiliki cakupan yang luas sehingga menyeluruh, dapat terintegrasi dengan referensi yang relevan. Pembelajaran dan dukungan media yang baik diharapkan dapat memperbaiki pandangan mahasiswa mengenai belajar seperti yang dikatakan (William, 2014) dimana ada perubahan baik tingkah laku, yang didalamnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan/atau sikap yang positif. Selebihnya ketidak efektifan dapat terjadi karena tidak ada tatap muka yang seharusnya dilakukan dalam perkuliahan renang secara praktik, mahasiswa kesulitan untuk mengaplikasikan instruksi secara langsung, hal ini ternyata juga menjadi temuan (Azhar & Iqbal, 2018) yang mendeskripsikan tanggapan para guru menunjukkan bahwa kurangnya tatap muka yang ramah pengguna adalah alasan utama ketidakefisienan *google classroom*.

Penggunaan *google classroom* dapat divariasikan dengan menggunakan media sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi pendidikan olahraga. Hal ini sejalan dengan pendapat (Frey & Sutton, 2010) yang telah menjelaskan bahwa aspek yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah sesuatu yang bersifat multimedia. Disatu sisi media multimedia dapat digunakan dengan baik jika pada matakuliah renang mampu memberikan gambar, contoh video dan suara yang jelas sehingga dapat diterima dengan baik. Gabungan animasi, musik dan teks sebagai prolog matakuliah renang juga diharapkan dapat menarik atensi mahasiswa. Pemenuhan media dalam menginovasi *google classroom* dapat dijadikan sebagai solusi untuk mawadahi berbagai karakteristik termasuk gaya belajar masing-masing mahasiswa. Secara garis besar temuan penelitian ini senada dengan penelitian (Zahrah & Pujiastuti, 2021) yang sama-sama mengembangkan kuesioner (angket) dalam 3 variabel.

Jika dievaluasi secara garis besar pembelajaran daring tidak terlalu efektif karena ada beberapa materi praktik yang seharusnya dilakukan oleh mahasiswa. Senada dengan temuan (Bachtiar et al., 2021) bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui e-learning atau pembelajaran online itu tidak efektif. Banyak kendala karena kebutuhan praktik lapangan yang dibatasi bahkan ditiadakan. Tentu hal ini mengurangi kesempatan mahasiswa untuk mengasah keterampilan dalam berenang. Disamping itu *google classroom* tidak dapat memantau jumlah mahasiswa yang hadir. (Rahmanto & Bunyamin, 2020) menjelaskan kelemahan *google classroom* salah satunya adalah tidak adanya pemberitahuan bahwa materi yang disampaikan telah dibaca sepenuhnya oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Simpulan secara keseluruhan penggunaan *google classroom* pada matakuliah renang adalah cukup efektif. Simpulan ini berdasarkan hasil rata-rata tiap indikator yaitu indikator kemudahan memahami materi berada pada tingkatan cukup efektif dengan menggunakan *google classroom*, indikator keluwesan waktu belajar berada pada tingkatan efektif dengan menggunakan *google classroom* dan kejelasan instruksi dan ketercapaian pembelajaran berada pada tingkat tidak efektif dengan menggunakan *google classroom*. Saran dari penelitian yang sudah dilakukan ini adalah untuk menambah inovasi pembelajaran alih-alih hanya menggunakan satu jenis media agar dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah renang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, W. E. (2018). *PENERAPAN GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia) SKRIPSI Oleh : Nama : Wahyuni Eka Afrianti FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA*. 1–122. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/6173>
- Akpan, S. J., Etim, P. J., & Ogechi, U. S. (2016). Virtual Classroom Instruction and Academic Performance of Educational Technology Students in Distance Education, Enugu State. *World Journal of Education*, 6(6), 83. <https://doi.org/10.5430/wje.v6n6p83>
- Al-Arimi, A. M. A.-K. (2014). Distance Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 82–88. https://www.researchgate.net/publication/275544464_Distance_Learning
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' Perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52–66. <https://prizrenjournal.com/index.php/PSSJ/article/view/39>.
- Bachtiar, B., Putri, A. P., & Maulana, F. (2021). Survei Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui E-Learning Siswa Smk Negeri Kota Sukabumi. *Jendela Olahraga*, 6(1), 17–27. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6293>
- Barus, J. B. N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata kuliah Atletik Lanjutan. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.466>
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Frey, B.A & Sutton, J. M. (2010). A Model Developing Multimedia Learning Project. *Merlot Journal*

- Of Online Learning and Teaching.*, 6(2). http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf
- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/39752/34607/>
- Kurniawan, H. (2016). Efektifitas Pembelajaran Problem Solving Dan Investigasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Matematis Berbantuan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2(1), 56–67. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snmpm/article/view/10792>
- Maulana, F., Ningtyas, G. S., & Nugraheni, W. (2021). Survei Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Via Sistem Pembelajaran Daring Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jendela Olahraga*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6252>
- Oktadinata, A., Mardian, R., & Maryadi, W. (2017). Analisis Keterampilan Renang Gaya Bebas Mahasiswa Putri Mata Kuliah Renang 1 FIK-UNJA. *JOURNAL PHYSICAL EDUCATION, HEALTH AND RECREATION*, 1(2), 1–12. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpehr/article/view/7562/0>
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV. Sarnu Untung.
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin. (2020). Efektivitas media pembelajaran daring melalui google classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119–135. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/5135/>
- William, J. H. (2014). *Re Constructing Memory: Scool Textbooks and The Imagination of The Nation*. The George Washington University.
- Yuliani, M. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis. Yayasan Kita Menulis.
- Zahrah, N. A., & Pujiastuti, H. (2021). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan google classroom pada mata pelajaran matematika di SMA. 12(2), 279–286. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/8567>