

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DENGAN
GOOGLE CLASSROOM DAN TANPA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
PENGUASAAN TEKNIK DASAR DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI
SMAN 1 INDRAMAYU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan



Oleh :

Robbi Pangestu

1605890

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DENGAN
GOOGLE CLASSROOM DAN TANPA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
PENGUASAAN TEKNIK DASAR DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI
SMAN 1 INDRAMAYU**

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh:

Robbi Pangestu

UPI Bandung, 2023

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

© Robbi Pangestu 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Robbi Pangestu
1605890

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DENGAN
GOOGLE CLASSROOM DAN TANPA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
PENGUASAAN TEKNIK DASAR DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI
SMAN 1 INDRAMAYU

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. H. Carsiwan, M. Pd.
NIP. 197101052002121001

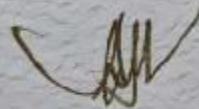
Pembimbing II



Dr. Yusuf Hidayat, M.Si
NIP. 196808301999031001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. H. Carsiwan, M. Pd.
NIP. 197101052002121001

**PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
DENGAN *GOOGLE CLASSROOM* DAN TANPA *GOOGLE
CLASSROOM* TERHADAP PENGUASAAN TEKNIK DASAR DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SMAN 1 INDRAMAYU**

Robbi Pangestu, Carsiwan
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan perbandingan model pembelajaran *blended learning* dengan *google classroom* dan tanpa *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar dalam pembelajaran sepak bola di SMA Negeri 1 Indramayu. Model *blended learning* merupakan sebuah kombinasi dari berbagai pendekatan di dalam pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi sudah difasilitasi *google* untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain yaitu dengan *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian kelas XI SMAN 1 Indramayu dengan banyaknya 62 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari tes *passing* selama 30 detik dan *dribbling*. Berdasarkan hasil analisis data *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dan *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu. Selain itu juga berdasarkan hasil analisis data *independent sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu. Kesimpulan terdapat pengaruh signifikan dari implementasi model pembelajaran *blended learning* dengan *google classroom* dan model pembelajaran *blended learning* tanpa *google classroom*, akan tetapi pengaruh yang lebih baik ditonjolkan pada kelompok penelitian pembelajaran yang menggunakan *google classroom*. Dari beberapa hasil dan temuan penelitian kemudian diajukan beberapa saran terkait penelitian ini, yang intinya adalah sudah saatnya untuk terjadi perubahan pola pikir dalam menyikapi internet sebagai salah satu faktor yang mendukung kesuksesan pembelajaran.

Kata Kunci : *Blended Learning, Google Classroom, Zoom Meeting, Sepak Bola Dan Teknik Dasar.*

COMPARISON OF BLENDED LEARNING MODELS WITH GOOGLE CLASSROOM AND WITHOUT GOOGLE CLASSROOM ON BASIC TECHNIQUE MASTERY IN LEARNING FOOTBALL AT SMAN 1 INDRAMAYU

Robbi Pangestu, Carsiwan
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect and comparison of learning model blended learning with google classroom and without google classroom on the mastery of basic techniques in learning football at SMA Negeri 1 Indramayu. Modelblended learning is a combination of various approaches in learning, in this case learning by utilizing applications has been facilitated by google for learning activities. This study uses a quantitative approach with an experimental design method, namely by nonequivalent control group design. The sample in the research class XI SMAN 1 Indramayu with a total of 62 students. The type of data used is primary data obtained from tests passing for 30 seconds and dribbling. Based on the results of data analysis paired sample t-test shows that there is influence from the learning model blended learning using google classroom and blended learning without using google classroom on the mastery of basic soccer techniques at SMAN 1 Indramayu. In addition, it is also based on the results of data analysis independent sample t-test shows that there are differences in the influence of the learning model blended learning use google classroom with learning model blended learning without using google classroom on the mastery of basic soccer techniques at SMAN 1 Indramayu. The conclusion is that there is a significant influence from the implementation of the learning model blended learning with google classroom and learning model blended learning without google classroom, but a better effect was highlighted in the learning research group that used google classroom. From the results and research findings, several suggestions were put forward regarding this research, the point of which is that it is time for a change in mindset in addressing the internet as one of the factors that support successful learning.

Keywords: *Blended Learning, Google Classroom, Zoom Meeting, Football and Basic Techniques.*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	1
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Pengertian Olahraga Pengertian Blended Learning	7
B. Tahapan Dasar Proses Pembelajaran Model Blended Learning	9
C. Tujuan Model Blended Learning	10
D. Jenis Blended Learning Daring	11
E. Jenis Blended Learning Luring	12
F. Pengertian Sepak Bola	12
G. Teknik Dasar Sepak Bola	13
H. Penelitian Terdahulu	19
I. Kerangka Berpikir	20
J. Hipotesis Penelitian	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	24
B. Metode Penelitian	26
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian	26
D. Populasi Dan Sampel	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Pelaksanaan Penelitian	31
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	55
A. Simpulan	55
B. Implikasi	55
C. Rekomendasi	56
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Penelitian	27
Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Teknik Passing dan Dribbling Sepak Bola Pada Setiap Kelompok Penelitian	37
Tabel 4.2 Hasil Output Uji Normalitas	39
Tabel 4.3 Hasil Output Uji Homogenitas Passing	40
Tabel 4.4 Hasil Output Uji Homogenitas Dribbling	40
Tabel 4.5 Hasil Output Paired Samples t-test Kelompok Eksperimen I	42
Tabel 4.6 Hasil Output Paired Samples t-test Kelompok Eksperimen II	43
Tabel 4.7 Uji Independent Sample t-test (Eksperimen I dengan Eksperimen II Variable Passing)	45
Tabel 4.8 Uji Independent Sample t-test (Eksperimen I dengan Eksperimen II Variabel Dribbling)	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah Satu Teknik Menendang Bola	14
Gambar 2.2 Teknik Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Dalam	15
Gambar 2.3 Salah Satu Teknik Menggiring Bola	16
Gambar 2.4 Salah Satu Contoh Teknik Merampas Bola	17
Gambar 2.5 Melempar bola ke dalam	18
Gambar 2.6 Salah Satu Teknik Menyundul Bola	18
Gambar 3.1 Desain Penelitian	24
Gambar 3.2 Langkah Penelitian	26
Gambar 3.3 Diagram Lapangan Tes Passing dan Kontrol Bola	29
Gambar 3. 4 Diagram Tes Menggiring	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	58
Lampiran 2 Surat Penelitian	59
Lampiran 3 Instrumen/Angket	60
Lampiran 5 Hasil Data Penelitian	64
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian	68
Lampiran 7 Data Diri atau Profil Penulis	70

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Muhammad. (2008). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran. IlmuKomputer.com
- Albion, Peter. (2008) Web 2.0 In Teacher Education: Two Imperatives For Action. *Computers in the Schools*, 25 (3/4). pp. 181-198. ISSN 0738-0569
- Alexander, Laurel. (2000). Education & Training On The Internet. An essential resources for students, teachers and education providers. *Internet Handbook*. UK
- Chaudry, Abdus Sattar. (2015). *International Journal Of Digital Society (IJDS)*, Volume 6. Issue 2.
- Curtis J.Bonk, Charles R. Graham. (2006). *The Handbook of Blended learning*.USA:Pfeiffer
- Deore .K.V.T (2012). The Educational Advantages of Using Internet. *International Educational E-Journal* ISSN 2277-2456, Volume-I, Issue-II, Jan-Feb-Mar 2012
- Driscoll, M. (2002) *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services. Forsyth, Ian. (2001). *Teaching and Learning Materials and The Internet*. 3rd Edition. USA
- Fiyanti, O., Rahmawati, N. K., & Wulandari, A. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Zoom dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, Abstrak Pe, 132–138.
- Grant Ramsay. 2001. *Teaching and Learning With Information and Communication Technology: Succes Through a Whole School* Thurlow, et al. (2004). *Computer Mediated Communication -Social Interaction and The Internet*: Sage Publication
- Wu, C. (2006). *Blogs in TEFL: A new promising vehicle*. *US-China Education Review*
- Guedes ,Manuela& Almeida, Pedro. (2012). *Multimedia Teaching Contents: Creating and Integrating Activities in New Learning Environments, Interactive Multimedia*, Dr Ioannis Deliyannis (Ed.), *InTech*, DOI: 10.5772/35981.
- Haryashena, Dhevina Putri (2022) *Pengaruh Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Gamping Kab. Sleman*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Izzudin. Syarif.(2012). “Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa smk”. Jurnal Pendidikan Vokasi,Vol 2,Nomor 2,Juni 2012. Hal 234-244.

Junike Rondonuwu & Johny Zeth Lombok. (2022). Penerapan Blended Learning Berbasis Zoom Cloud Meeting Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. Journal of chemistry education. Vol.4, No. 1: 54-58. <https://doi.org/10.37033/ojce.v4i1.372>

Nugraha, Riyan. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. Universitas Pendidikan Indonesia Spira, Jonathan B. Goldes, David M. (2007). Information Overload We Have Met The Enemy And He Is Us. BaseX, Inc

Paull Eggen Don Kauchak, (2012). Strategi dan Model Pembelajaran, Jakarta : PT. Indeks

Rafiqah Ulfah Rangkut. (2019). Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan (Unimed)

Sabran & Edy Sabara. (2017). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran

Setyoko & Indriaty. (2018). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Fisika. Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains Vol (1) No (2) <https://ejournalunsam.id/index.php/JPFS>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanti & Kristin. (2021). Efektivitas Penggunaan Google classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar IPS. Mimbar PGSD Undiksha. Volume 9, Number 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>

Yusryanto & Salmawati. (2021). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Platform Zoom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. Volume 11. Nomor 2. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.455>

Sumber Internet:

Nazaruddin, A. (2021). Teknologi Pembelajaran Dalam Blended Learning.
<https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/teknologi-pembelajaran-dalam-blended-learning-anang-nazaruddin> (diakses 7 mei 2023).

https://www.kompasiana.com/ahmadimam/guru-dan-pemanfaatan-komputer-di-kelas_550d69e88133115a2cb1e333 di unduh 24 Januari 2022 *Blogging for Teaching and Learning: An Examination of Experience, Attitudes, and Levels of Thinking*

<http://www.cedtech.net/articles/43/432.pdf> di unduh 20 Januari 2022 *Using Blogs to Facilitate Interactive and Effective Learning: Perceptions of Pre- service Arabic Teachers*

<http://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol04/05/10.pdf> 20 Januari 2022 *The Use Of Classroom Blog In Teaching Writing To Junior High School Students*

http://www.virclass.net/eped/ep_tmp/files/17842056574abc85cdf304e.pdf 20 Januari 2022 *Learning to Blog and Blogging to Learn: One Teacher's Personal Reflection*