

**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Online* Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Teknik Dasar Menggiring Bola pada Permainan Sepak Bola di SMP Negeri 16 Singkawang****Rini Kuswati****SMPN 16 Singkawang****Email:** kuswati1973rini@gmail.com

\*Correspondent Author: Kuswati

Email : kuswati1973rini@gmail.com

**INFO ARTIKEL****ABSTRAK****Diterima : 12-02-2022****Diterima dalam****bentuk revisi: 07-03-2022****Diterima dalam****bentuk revisi: 19-03-2022****Kata kunci:** media pembelajaran berbasis *online*, hasil belajar, teknik dasar menggiring bola.

Terdapat masalah kurangnya hasil belajar siswa pada kemampuan menggiring bola merupakan latar belakang dalam kajian ini. Adanya peningkatan pemahaman dan perolehan nilai akhir belajar siswa melalui penerapan pemanfaatan media belajar berbasis *online* merupakan tujuan dari PTK ini. Penelitian tindakan yang digunakan dalam kajian ini berupa PTK (CAR) dengan maksud untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *online* dalam pembelajaran pada kemampuan menggiring bola dalam upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 16 Singkawang di kelas 9A tahun ajaran 2021-2022 sejumlah 31 orang. Data dihimpun dan diambil dengan memanfaatkan instrumen soal uji psikomotor, afektif dan kognitif yang tercantum pada RPP. Berdasarkan kajian yang diteliti diperoleh hasil bahwa rerata skor pemerolehan belajar pada materi kemampuan menggiring bola siswa dengan menggunakan media *online* menjadi lebih tinggi dengan nilai rerata 85,61 jika dibandingkan perolehan hasil belajar pada awal sebelum tindakan hanya 66,94 maupun pada pelaksanaan siklus I dengan rerata 78,84. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknik dasar menggiring bola permainan sepakbola mengalami peningkatan hasil belajar dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis *online*. Hal ini ditunjukkan berdasarkan kajian ketuntasan pada kegiatan sebelum diambil tindakan ada sebanyak 7 siswa (22,58%), di kegiatan siklus pertama adalah 17 orang siswa atau 54,84% kemudian terjadi peningkatan ketuntasan di siklus kedua dari 31 orang siswa dengan persentase 100%. Adapun indikator pencapaian ketuntasan belajar mencapai 75% – 100%. Model penerapan media pembelajaran berbasis *online* (pemanfaatan aplikasi *Whatsapp/Messenger Facebook/Google Classroom & Youtube*) pada materi kemampuan menggiring bola mata pelajaran PJOK permainan sepakbola dapat menyumbang pada upaya peningkatan kemampuan dan mempelajari kemampuan yang ada pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang Kelas 9 A untuk meningkatkan pemerolehan belajar materi kemampuan menggiring bola.

**ABSTRACT**

*There is a problem with the lack of student learning outcomes in the ability to dribble which is the background in this study. An increase in understanding and the acquisition of final grades of student learning*

**Keywords:** *online-based learning media, learning outcomes, basic dribbling techniques*

*through the application of the use of online-based learning media is the goal of this CAR. The action research used in this study is in the form of PTK (CAR) with the aim of knowing the application of online-based learning media in learning on the ability to dribble the ball in an effort to improve understanding and learning outcomes of students of SMP Negeri 16 Singkawang in class 9A for the academic year 2021-2022 a total of 31 people. Data were collected and retrieved using the psychomotor, affective and cognitive test instruments listed in the lesson plans. Based on the studies studied, it was found that the average score of learning acquisition on the material of students' dribbling skills using online media was higher with an average value of 85.61 when compared to the acquisition of learning outcomes at the beginning before the action was only 66.94 and in the implementation of the first cycle with an average 78.84. The final result of this study shows that the basic technique of dribbling a soccer game has increased learning outcomes with the application of online-based learning media. This is shown based on the study of completeness in the activities before the action was taken there were 7 students (22.58%), in the first cycle activities were 17 students or 54.84% then there was an increase in completeness in the second cycle from 31 students with a percentage of 100%. The indicators for achieving learning mastery reach 75% - 100%. The application model of online-based learning media (utilization of the Whatsapp/Facebook messenger/Google Classroom & Youtube application) in the subject of dribbling skills in the PJOK of soccer games can contribute to efforts to increase the ability and learn the existing abilities of students of SMP Negeri 16 Singkawang Class 9 A to improve the acquisition of learning materials for dribbling skills.*

Attribution-ShareAlike 4.0  
International  
(CC BY-SA 4.0)



## Pendahuluan

Sebagai bagian dari mata pelajaran yang ada di sekolah mapel PJOK menghadapi problematika, apalagi pada saat situasi pandemi COVID-19 pendidikan jasmani sangat dibutuhkan kemampuan guru yang kompeten supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran yang harus dilakukan melalui interaksi secara fisik di lapangan (Sari, 2021). Kondisi dan situasi pandemi menjadikan sebagai salah satu faktor penghambat perkembangan pendidikan olahraga di negara kita. Menurut (Ariyana et al., 2018) Siswa tidak dapat melakukan praktek secara langsung melalui bimbingan guru, dan ini juga menjadi penghambat guru dalam melakukan penilaian saat meninjau perkembangan kognitif siswa dalam pembelajaran PJOK. Hal ini sejalan dengan pendapat salah satu guru SD Negeri 1 Pajerukan Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas K. Dwi Ana Astuti Kingkinarti (Santoso & Santosa, 2020) yang menyatakan bahwa: Pada saat siswa melakukan kegiatan belajar di rumah, banyak masalah dan hambatan yang muncul. Jika ditinjau dari segi letak geografis, posisi desa Pajerukan memang berada di daerah pinggiran, selain itu masih merupakan desa berkembang. Jaringan dan konektivitas internet merupakan hal yang sangat sulit. Faktor hambatan pertama yaitu kemampuan siswa yang Gaptek (Gagap Teknologi) dengan perangkat mobile terlebih teknologi

telepon pintar (*Gadget*). Siswa hanya melakukan hal yang sama saat memakai *Gadget* berupa melakukan permainan game ataupun chat.

Menurut ([Gusty et al., 2020](#)) saat guru meminta mereka menggunakan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna telepon pintar saat proses belajar dalam jaringan internet, kebanyakan dari siswa menjadi kebingungan. Meskipun sebagian besar orang tua siswa diharapkan sebagai tumpuan untuk membantu anak-anak mereka sendiri malah menjadi ikut tidak mampu bahkan kewalahan. Hal ini disebabkan bahwa pada umumnya orang tua siswa tersebut merupakan pekerja kasar dengan latar belakang tingkat pendidikan yang rendah. Padahal pengeluaran biaya konsumsi sehari-hari saja mereka sudah berat. Dalam menghadapi situasi seperti ini kebanyakan guru memutuskan menggunakan sarana pembelajaran hanya menggunakan media chat berupa *Whatsapp Group* karena sudah sangat lebih dikenal siswa. Selain itu banyak pula faktor-faktor penghambat lain sejalan pandemi yang mewajibkan masyarakat untuk melakukan *social distancing* saat melakukan aktivitas rutin dalam kehidupan nyata. Ini didasari pada Kepmendikbud RI terkait Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Olahraga sebenarnya memiliki tujuan untuk melatih gerak motorik dan fisik seseorang yang nantinya bisa diaplikasikan dalam rutinitas kehidupan sehari-hari. Pendapat ([Booth et al., 2012](#)) menyatakan bahwa: Saat melakukan kegiatan olahraga dan gerak, faktor terampil ini merupakan bagian gerak dasar, terlebih saat rutinitas sehari-hari semangat dan ketekunan yang dilakukan minim saat olahraga maka akan berakibat langsung pada kondisi yang meliputi kesegaran dan kesehatan tubuh dan akan dapat memupuk rasa sakit pada tubuh.

Proses belajar mengajar secara *online (daring)* dilaksanakan di seluruh tingkat sekolah dan dilaksanakan pada setiap mapel yang diprogramkan masing-masing sekolah, dalam hal ini mapel PJOK yang seharusnya dilaksanakan secara tatap muka ([Antoro, 2021](#)). Hal ini dicantumkan pada UU RI No. 3 Tahun. 2005 mengenai SKN pada Bab I p. 1 a. 4 yang menyatakan bahwa olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Olahraga memiliki tujuan melatih gerak motorik pada seseorang agar dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari. Menurut ([Sousa et al., 2016](#)) menyatakan bahwa agar dapat melatih keterampilan gerak, dibutuhkan kondisi jasmani yang bugar serta baik dengan memberi aturan pola makan yang maksimal, bergizi dan sesuai jamnya. Jika kita bisa mempertahankan tubuh tetap bugar dan mengolah keterampilan motorik ketika berolahraga, itu akan berdampak pada kemampuan kita untuk menjaga dan tetap sehat terlebih ketika berada di dunia pendidikan olahraga, dalam membantu siswa mengatasi pertumbuhan dan perkembangannya.

Sejak pandemi pendidikan sekolah di seluruh dunia, penguasaan mata pelajaran pada materi kemampuan menggiring bola, pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar masih jauh dari kriteria ketercapaian minimum yang harus dikuasai siswa ([Makmur, 2021](#)). Banyak guru di sekolah hanya memberikan dokumen materi belajar dalam bentuk fotokopi, yang harus diambil siswa ke sekolah. Sebagian

besar rekan guru kurang mengenal media *online*, seperti menggunakan *Whatsapp/Messenger, Facebook/Google Classroom* dan aplikasi *Youtube* yang biasa digunakan untuk kegiatan belajar. Menurut ([Utomo et al.](#), 2021) permasalahan di sekolah di masa pandemi adalah masalah pembelajaran dan e-learning adalah kondisi ekonomi orang tua agar dapat menyediakan sarana dan prasarana mengajar secara *online*, yang penggunaannya memerlukan faktor biaya. Selanjutnya ([Saputro et al.](#), 2020) menyatakan bahwa salah satu permasalahan yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah belum efektifnya pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan sarana dan prasarana yang ada. Selanjutnya menurut Sri Ambarwati Puspaningrum, S.Pd. selaku guru Kelas IV A SDN 1 Beji, Kec. Bojongsari, Kab. Purbalingga ([Santoso & Santosa](#), 2020) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka secara *daring* kurang optimal dilaksanakan oleh guru. Hal ini disebabkan isi atau konsep materi yang diberikan oleh guru kelas tidak dapat disalurkan oleh guru sepenuhnya meskipun siswa diberikan tugas sebagai penunjang proses belajar sesuai jam belajarnya terlebih oleh guru mapel PJOK dan Pendidikan Agama. Dalam hal ini untuk memantau proses KBM sangat dibutuhkan peran dan hadirnya Kepsek di grup WA.

Guru PJOK kebanyakan kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Guru PJOK masih banyak menggunakan metode pembelajaran seperti biasa dan cenderung tetap berulang-ulang. Ini mengakibatkan munculnya hambatan dan masalah bagi guru terutama guru sulit untuk melakukan pengembangan potensi dan kompetensi yang dimiliki termasuk segi *skill* siswa saat belajar. Kreatif secara kebahasaan berarti to create (dalam Bahasa Inggris) dengan arti membikin, menciptakan atau membuat ([Zein & Wagiaty](#), 2018). Ini berarti kreatif bisa bermakna membuat sebuah ide atau gagasan maupun konsep untuk mencari jalan keluar (solusi) atas sebuah masalah. Jika diartikan menurut KBBI kreatif dapat diartikan sebagai:

1. Punya daya cipta atau ada kemampuan menciptakan.
2. Terkandung atau bersifat daya cipta, di sini adalah suatu bentuk kerja yang mengharuskan memiliki imajinasi dan kecerdasan/intelegensi.

Selanjutnya menurut ([Gafur](#), 2012) dia berpendapat bahwa kreatif menurut pengertiannya adalah sebuah kecakapan agar bisa memanifestasikan integrasi baru, yang didasarkan pada informasi, data, informasi, atau juga elemen-elemen yang tersedia. Kenyataan yang terjadi pada hasil tes siswa kelas 9A di SMP Negeri 16 Singkawang pada kompetensi menggiring bola hanya 7 orang siswa (22,58%) dari 31 orang siswa saja yang tuntas untuk tes yang ada. Berdasarkan masalah ini diperlukan suatu kajian ilmiah dan lebih lengkap yang bisa dilakukan dengan suatu kajian tindakan (penelitian tindakan) akibat yang diharapkan nantinya sesuai dengan maksud guru serta berbarengan dengan dapat mempersembahkan dukungan atas cara guru meluaskan kapabilitas termasuk membangkitkan kapasitas yang ada di dalam diri siswa agar mereka bisa mengoptimalkan perolehan nilai akhir pada pokok bahasan kemahiran menggelandang bola. Di sini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *online* untuk digunakan sarana belajar dalam mengoptimalkan kemahiran menggelandang bola.

Penggunaan perangkat belajar berlandaskan jaringan internet diharapkan peserta didik bisa lebih mencerna pelajaran yang disampaikan oleh guru dan peserta didik menjadi lebih terarah saat berlatih melalui perangkat belajar berlandaskan jaringan internet, pada akhirnya peserta didik memiliki kapasitas *skill* khususnya kemahiran menggelandang bola dalam olahraga permainan bola besar semisal sepakbola juga dapat meraih nilai yang optimal.

### **Metode Penelitian**

Kajian penelitian PTK (*Classroom Action Research/CAR*) di pilih pada kajian ini. Langkah-langkah pelaksanaan PTK sesuai prosedur yang dilakukan melalui partisipatif atau kerjasama guru – kelompok lain. Kejadiannya dimulai dari tahap penyesuaian (*Orientasi*) sampai pengolahan konsep aktivitas pada siklus pertama, wacana yang berkarakter tersusun, selanjutnya dilakukan meditatif – penilaian dari aktivitas siklus pertama, kemudian dipersiapkan agenda perubahan, revisi, renovasi, dan penuntasan pada tahap selanjutnya.

Pada satu tahap/siklus terdiri dari: Penjadwalan, aplikasi, monitoring, dan perenungan/cerminan. Runtutan kegiatan aktivitas ini dijelaskan antara lain:

1. Penjadwalan adalah kegiatan guru akan memulai aktivitasnya. Kajiannya meliputi mengenai apa/*what*, kenapa/*why*, waktunya/*when*, tempatnya/*where*, siapa yang melakukan/*who*, dan dengan cara apa/*how*.
2. Aplikasi adalah menerapkan *planning* atas rencana guru.
3. Monitoring adalah kegiatan memantau dan menilik berlangsungnya aplikasi aktivitas pembelajaran.
4. Perenungan/cerminan adalah tahap aktivitas mengevaluasi lagi riwayat aktivitas sebelumnya atas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru - siswa.

Kajian aksi kegiatan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 16 Singkawang yang beralamat di Jalan Demang Akub Setapak Besar Singkawang Utara pada semester ganjil bulan Agustus - September Tahun Ajaran 2021/2022. Yang menjadi objek penelitian adalah kelas 9 A SMP Negeri 16 Singkawang sebanyak 31 siswa. Kelas 9A dipilih dikarenakan cuma 7 orang siswa atau 22,58% (jumlah siswa 31 orang) yang rampung saat tes menggiring bola.

Agar diperoleh hasil penelitian sesuai harapan/tujuan, garis haluan kajian dipaparkan berikut ini:

#### **1. Fase Awal Sebelum Tindakan**

Aktivitasnya dilakukan secara pengamatan kelas tempat kajian/penelitian.

#### **2. Fase Melakukan Penyeleksian Sumber Informan, Mempersiapkan Perlengkapan, dan Perangkat Penelitian.**

Aktivitas pelaksanaan di fase ini antara lain:

- a. Penentuan objek yang akan diteliti.
- b. Penyiapan metode/cara serta instrumen penelitian dan soal penilaian.

#### **3. Tahap Melakukan Pengakumulasian Informasi dan Perbuatan Atas Reaksi.**

Melalui tahapan ini guru mengakumulasikan informasi mengenai:

- a. Perubahan nilai akhir siswa pada teknik menggelandang bola.

- b. Kecakapan siswa saat berlangsungnya kegiatan belajar menggelandang bola.
- c. Penggunaan instrumen kegiatan belajar cara menggelandang bola.
- d. Implementasi kegiatan belajar mengajar teknik menggiring bola.
- e. Memantau dan mengamati partisipasi dan aktivitas siswa saat pembelajaran teknik menggiring bola.

#### 4. Fase Menganalisa Data

Di tahap ini penganalisaan data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Pemilihan teknik ini dikarenakan informasi terkoleksi merupakan data perincian (deskripsi) mengenai kemajuan kompetensi belajar cara menggiring bola. Termasuk data efek lanjutan tes keterampilan maupun kemampuan siswa yang diuraikan dari data yang bukan berupa angka.

#### 5. Fase Disusunnya Laporan

Melalui tahapan ini dimulailah penyusunan informasi *implementasi* kajian aksi kegiatan. Aksi kegiatan diawali dengan tinjauan sampai penjabaran informasi yang dilaksanakan pada kajian.

#### 6. Gambaran Akhir untuk Setiap Siklus

Sasaran perangkuan final kajian ialah terdapat eskalasi aktivitas dan hasil pembelajaran sepakbola teknik dasar menggelandang bola di kelas 9 A SMP Negeri 16 Singkawang tahun pelajaran 2021/2022. Untuk setiap tindakan upaya tercapainya tujuan penelitian sangat diperlukan penataan dalam sebuah bagian menjadi sebuah fase.

Pada kajian ini bakal dipersiapkan manifestasinya berdasarkan 2 (dua) fase tindakan/perlakuan.

### Hasil dan Pembahasan

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Kondisi Pra Tindakan

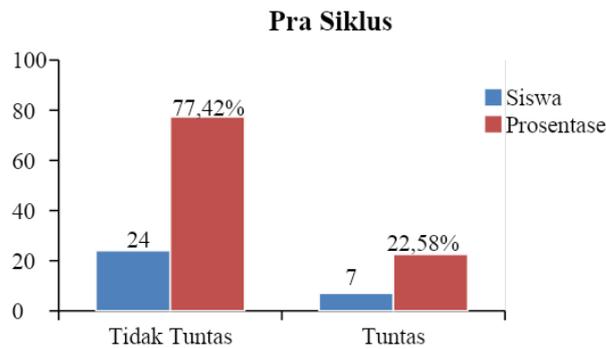
Kondisi pencapaian nilai akhir siswa di kelas 9 A SMP Negeri 16 Singkawang Tahun Pelajaran 2020/2021. Sebelum diberikan tindakan penerapan media pembelajaran berbasis *online*, ditampilkan berbentuk daftar berikut ini:

**Tabel 1**

#### **Gambaran Sebelum Aksi Nilai Akhir Teknik Dasar Menggiring Bola dalam Permainan Sepakbola sebelum Diterapkan Pembelajaran Berbasis *Online***

<b>Aspek yang Diukur</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Prosentase</b>
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (KKM = 75)	Tuntas	7	22,58%
	Tidak Tuntas	24	77,42%
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>57,74</b>	

**Sumber:** Data Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan



**Gambar 1**  
**Diagram Batang Ketuntasan Belajar Sebelum Tindakan**

Dari gambaran sebelum aksi nilai akhir sebelum diberikan perlakuan maka uraiannya adalah kebanyakan siswa masih dalam keadaan tidak mengindikasikan nilai akhir yang dipersyaratkan (mencapai ketuntasan) hanya 7 orang (22,58%) dan sebanyak 24 orang (77,42%) yang tidak mencapai ketuntasan dengan nilai akhir rerata 57,74. Penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa pada data awal sebelum diberikan tindakan ini disebabkan banyak kesulitan yang dihadapi siswa, adapun kesulitan-kesulitan tersebut dikarenakan oleh 2 (dua) aspek, yaitu:

1. Aspek yang berasal dari guru, permasalahan yang dihadapi guru selama pembelajaran tatap muka terbatas disebabkan oleh:
  - a. Ada beberapa guru mengalami kesulitan dalam memberikan materi secara *online*.
  - b. Untuk mata pelajaran PJOK banyak terdapat materi praktek yang sangat sulit untuk dilaksanakan selama pembelajaran daring.
  - c. Masih banyak guru yang bingung dalam memilih, memilih dan memanfaatkan media pendedahan berkesesuaian saat memberikan pelajaran untuk siswa, akibatnya kebanyakan guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sama walaupun materi yang disampaikan berbeda.
2. Faktor dari siswa, adapun permasalahan yang berasal dari siswa yaitu:
  - a. Kondisi jaringan internet yang banyak masalah seperti tidak memiliki hp, kuota, dan koneksi sinyal yang buruk karena lokasi rumah siswa tinggal jauh dari pemancar (tower).
  - b. Instruksi atau petunjuk yang disampaikan oleh guru pada pemberian tugas-tugas belajar sangat kurang, ini mengakibatkan banyak anak didik yang belum mampu menyerahkan tugas-tugas mereka dengan baik.
  - c. Kurang aktifnya respon siswa pada pelaksanaan pembelajaran berlandaskan jaringan internet, hal ini tampak sangat sedikit pengumpulan tugas yang dilakukan siswa dan menekuni pelajaran yang guru berikan. Akibat dari masalah ini pemahaman dari konsep materi pembelajaran pada diri siswa sangat kurang. Di sini dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai akhir belajar

siswa selama pembelajaran berlandaskan jaringan internet, pada umumnya nilai mereka tidak mencapai ketuntasan yang dipersyaratkan.

- d. Kendala utama yang dihadapi siswa kelas IX di SMP Negeri 16 Singkawang adalah adanya keterbatasan bahan sumber belajar yang ada di perpustakaan sekolah, ini mengakibatkan siswa pada umumnya hanya memanfaatkan bahan ajar yang tersedia di internet bahkan kebanyakan pula yang mengandalkan situs-situs penyedia layanan aplikasi dan web yang hanya bisa membantu siswa mengerjakan tugas sekolah tanpa mempelajari materi.

Beberapa permasalahan di atas sebelumnya pernah dikaji dan diteliti oleh ([Prihatiningtyas & Tijanuddarori, 2021](#)) tentang eskalasi arestasi persepsi siswa lewat penerapan instrument antar hubungan *electronic book* sewaktu pembelajaran berlandaskan jaringan internet. Selanjutnya penelitian oleh ([Sihanita & Tuasikal, 2021](#)) tentang hubungan nilai akhir pemahaman melalui kecakapan menembak bola (*Shooting*) pokok bahasan sepakbola di saat wabah COVID-19, dan penelitian oleh ([Jumadi et al., 2021](#)) tentang hasil guna (efektivitas) pembelajaran PJOK pada teknik dasar passing bawah permainan bolavoli melalui media *daring*.

## **B. Kegiatan Belajar Tindakan Siklus 1 dan Siklus 2**

### **1. Perencanaan**

#### **a. Siklus 1**

Langkah awal perencanaan siklus pertama dilakukan dengan menyiapkan semua yang dibutuhkan saat berlangsungnya aksi, persiapan tersebut antara lain:

1. Mempersiapkan rencana pembelajaran kelas 9A SMPN 16 Singkawang melalui penerapan media pembelajaran berbasis *online*.
2. Penyusunan format observasi aktivitas.
3. Mempersiapkan media dan orang/sarana yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertanya/mencari informasi berbagai pengetahuan.
4. Pembuatan instrumen uji pemahaman nilai akhir menggelandang bola pada permainan sepakbola dari pokok bahasan yang disampaikan melalui penerapan media pemahaman berbasis *online*.

#### **b. Siklus 2**

Pada siklus kedua dilakukan dengan menyiapkan semua yang dibutuhkan saat berlangsungnya aksi, persiapan tersebut antara lain:

1. Mempersiapkan revisi rencana pembelajaran kelas 9A SMPN 16 Singkawang melalui penerapan media yang sama.
2. Penyusunan ulang format observasi aktivitas.
3. Mempersiapkan media dan orang/sarana yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertanya/mencari informasi berbagai pengetahuan.

4. Pembuatan ulang instrumen uji pemahaman nilai akhir menggelandang bola pada permainan sepakbola dari pokok bahasan yang disampaikan melalui penerapan media pembelajaran berbasis *online*.

## 2. Pelaksanaan

Penerapan di siklus 1 berproses melalui tiga tahap tatap muka, dengan eksplanasinya dua tahap tatap muka guna cara belajar dan sekali tatap muka guna pelaksanaan evaluasi nilai akhir menggelandang bola melalui penerapan media PBM berbasis *online* pada olahraga sepakbola. Masing-masing tatap muka berjalan 2 JP ( $2 \times 25$  menit). Aktivitas pelaksanaan kegiatan aksi terdiri dari pendahuluan, esensi dan penutupan.

### a. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan dilakukan dengan durasi 5 menit di siklus 1, antara lain:

- 1) Guru memberi salam pembuka lewat grup kelas *non* tatap muka (*Online* dengan media *WA*, *FB Messenger*, *Google Classroom* dan *Youtube*) serta menyerukan untuk berdoa bersama pra kegiatan pembelajaran, dilakukan pengecekan keberadaan siswa yang berpartisipasi saat *non* tatap muka (siklus 1) dan masih ada dua siswa yang tidak hadir pada pertemuan 1 serta satu siswa tidak hadir pada pertemuan ke-2 dikarenakan sakit. Namun pada siklus 2 semua siswa tersebut hadir.
- 2) Guru menginformasikan ancaman Virus Corona bagi substansi manusia dan menghimbau untuk melindungi kebugaran tubuh *sinkron* dengan aturan kesehatan secara umum.
- 3) Guru menginformasikan pokok bahasan yang dipelajari dan manfaatnya di dunia nyata. Jika siswa mampu memahami materi ini secara tuntas, sudah pasti siswa bisa menganalisis, merencanakan, dan mengkaji cara-cara dan siasat memainkan bola besar materi sepak bola.
- 4) Guru mengungkapkan kegiatan yang nantinya dilaksanakan dan prosedur cara mengerjakan.

### b. Esensi

Pada kegiatan inti dilaksanakan selama 40 menit:

- 1) Dengan bantuan pemantauan keluarga di rumah, siswa melakukan pengamatan dan analisis munculnya masalah, menyedihkan jalan kewajiban di rumah dengan menggunakan lembar kerja berhubungan olahraga sepak bola. Guru menyajikan tayangan *slide* gambar dan video *Youtube* mengenai aktivitas disimilaritas dan integrasi cara menggelandang bola (*Dribbling*) pada olahraga sepak bola dengan media *WA*, *FB Messenger*, *Google Classroom* dan *Youtube* (Berbasis *online* berupa literasi Media dan Visual).
- 2) Materi/Tugas berupa link diberikan secara *daring Google Form* di GC serta *Youtube* yang didistribusikan untuk siswa dengan *WA*.

- 3) Sehabis siswa memperhatikan dan mempelajari materi yang diberikan serta mengerjakan tugas dengan didasarkan alokasi waktu tertentu selanjutnya mengupload konsekuensi berbentuk naskah di *Google Form*.

**c. Kegiatan Penutup**

Akhir kegiatan dilaksanakan selama 5 – 10 menit, meliputi kegiatan:

- 1) Guru memberi informasi pokok bahasan pengkajian untuk tatap muka selanjutnya dengan jaringan internet.
- 2) Guru menyampaikan amanat supaya selalu berada di rumah jika belajar saat wabah *COVID-19* masih ada, menghimbau untuk melindungi kebugaran tubuh *sinkron* dengan aturan kesehatan secara umum serta tidak lupa guru menyampaikan nasihat budi pekerti untuk peserta didik.

**C. Efek Lanjutan Penelitian Siklus 1**

**1. Observasi**

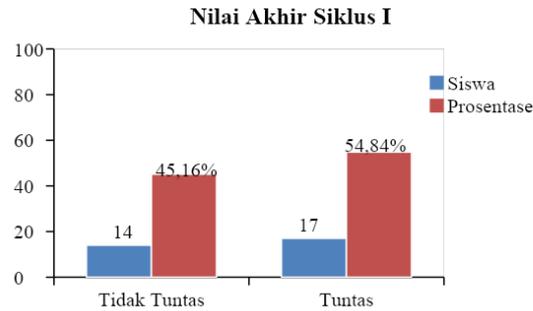
Efek lanjutan pengamatan siklus 1 kegiatan guru meliputi:

- a. Pendahuluan, guru menyampaikan pandangan untuk dasar evaluasi awal, dan diteruskan *warming up* mondial disinkronkan melalui kegiatan *implementasi* sarana belajar berlandaskan jaringan nantinya dilaksanakan. Pengamatan aktivitas siswa saat berpartisipasi di mapel PJOK pokok bahasan menggelandang bola olahraga sepakbola dengan *implementasi* media pembelajaran berbasis *online* adalah kenyataan di kegiatan pendahuluan terdapat siswa masih tidak mengikuti kegiatan esensi serta siswa belum fokus dalam kegiatan belajar. Ini tampak dari ramainya siswa yang menjurus gamam saat melaksanakan kegiatan *implementasi* media belajar berlandaskan jaringan internet.
- b. Pada kegiatan akhir, siswa masih kurang tanggap dalam mengirimkan hasil pekerjaan, ini tampak dari besarnya jumlah siswa dalam keadaan tidak mengupload konsekuensi berbentuk naskah di *Google Form* yang disyaratkan guru, hal yang dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran terdapat kenaikan kendatipun sangat kurang ini artinya siswa saat belajar mengalami kenaikan kendati sangat kurang.

**Tabel 2**  
**Rekap Hasil Akhir Evaluasi Siklus 1**

Kriteria KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
75 – 100	Lulus	17	54,84%
0 – 74	Tidak Lulus	14	45,16%
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>

**Sumber:** Data Primer Siklus 1



**Gambar 2**  
**Diagram Balok KKM Siklus 1**

Dari tabel dan diagram balok, bisa di lihat pada 31 objek kajian ada 17 orang (54,84%) lulus dan 14 orang (45,16%) tidak lulus dengan nilai akhir rerata 71,66. Pada ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologis 72,13 dan pada ranah pengetahuan faktual yang empiris 71,20 ini artinya ada kenaikan sesudah dilakukan proses belajar dengan durasi 3 tahap tatap muka jika dibandingkan hasil akhir pra siklus. Ini diilustrasikan tampak siswa bersemangat akibatnya konsentrasi siswa untuk pokok bahasan yang disampaikan guru, kemudian saat olah gerak keteguhan siswa telah tampak dan penempatan bola pada kaki mulai akurat ini menyebabkan Kontrol bola bisa dilakukan di siklus 1. Mondialnya pemicu tidak lulusnya siswa ialah minimnya konsentrasi siswa saat belajar ini menyebabkan siswa kurang memahami aktivitas menggelandang bola, tampak hasil pengumpulan konsekuensi dalam hal naskah akhir ada siswa kurang antusias saat mengupload. Penyebab lainnya adalah kurangnya rasa percaya diri dan sikap ragu-ragu siswa. Sikap ini dapat dipantau saat menyaksikan hasil video yang dikumpulkan siswa saat melaksanakan manifestasi menggelandang bola. Seringkali siswa memakai ujung kaki ini mengakibatkan bola menjauhi kaki sehingga bola susah dikontrol, badan canggung pada akhirnya hasil gerakan belum optimal.

## 2. Cerminan/Refleksi

Dari pengamatan dan kajian saat perlakuan Siklus 1, siswa masih dalam keadaan tidak mencapai parameter kemakbulan secara bersama-sama di dalam kelas. Peneliti berkesimpulan nilai akhir siswa pada evaluasi Siklus 1 belum maksimal. Pada fase ini kriteria tuntas jauh dari harapan guru yaitu cuma 54,84%, jadi di siklus 1 masih jauh dari parameter kemakbulan secara bersama-sama di dalam kelas diharapkan 80%. Guru memberikan nasihat dan stimulus termasuk mengapresiasi siswa yang memiliki pengejawantahan yang baik. Semua ini akan dijadikan sasaran revisi di siklus 2.

## D. Efek Lanjutan Penelitian Siklus 2

### 1. Observasi

Efek lanjutan pengamatan siklus 2 kegiatan guru antara lain:

- a. Pendahuluan, guru menyampaikan apersepsi untuk dasar evaluasi awal diteruskan *warming up* mondial disinkronkan melalui kegiatan *implementasi* sarana belajar berlandaskan jaringan nantinya dilaksanakan. Pengamatan aktivitas siswa saat berpartisipasi di mapel PJOK pokok bahasan menggelandang bola olahraga sepakbola dengan *implementasi* media pembelajaran berbasis *online* adalah kenyataan di kegiatan pendahuluan semua siswa sudah aktif mengikuti kegiatan esensi serta siswa sudah fokus dalam kegiatan belajar. Ini tampak dari ramainya siswa yang paham saat melaksanakan kegiatan *implementasi* media belajar berlandaskan jaringan internet.
- b. Kegiatan akhir, siswa sudah semakin tanggap dalam mengirimkan hasil pekerjaan, hal itu terlihat karena semua siswa sudah mengirimkan hasil pekerjaan mereka seperti yang diminta oleh guru, hal yang dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran terdapat kenaikan kendatipun sangat kurang ini artinya siswa saat belajar mengalami kenaikan kendati sangat kurang.

**Tabel 3**  
**Rekap Hasil Akhir Evaluasi Siklus 2**

Kriteria KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Prosentase
75 – 100	Lulus	31	100,00%
0 – 74	Tidak Lulus	0	0,00%
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data Primer Siklus 2



**Gambar 3**  
**Diagram Balok KKM Siklus 2**

Dari tabel dan diagram balok, bisa di lihat pada 31 objek kajian semua siswa (100%) lulus nilai akhir rerata. Pada ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologis 82,52 dan pada ranah pengetahuan faktual yang empiris 84,56 ini artinya ada kenaikan sesudah dilakukan proses belajar dengan durasi 3 tahap tatap muka jika dibandingkan hasil akhir siklus 1. Hasil pengumpulan tugas pembelajaran para siswa sudah sepenuhnya aktif dalam mengirimkan jawaban yang diberikan oleh guru, selanjutnya rasa percaya diri para siswa sudah meningkat.

## 2. Cerminan/Refleksi

Dari pengamatan dan kajian saat perlakuan Siklus 2, siswa sudah mencapai parameter kemakbulan secara bersama-sama di dalam kelas. Peneliti berkesimpulan nilai akhir siswa pada evaluasi Siklus 2 cukup maksimal. Pada fase ini kriteria tuntas sudah sesuai harapan guru yaitu yaitu 100%, jadi di siklus 2 mencapai parameter kemakbulan secara bersama-sama di dalam kelas diharapkan 100%. Guru memberikan nasihat dan stimulus termasuk mengapresiasi siswa yang memiliki pengejawantahan yang baik. Semua ini akan dijadikan sasaran revisi di siklus 2. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus 2, revisi yang diterapkan secara mondial dikatakan sesuai hipotesis yang diharapkan. Dari sini ulasan pokok bahasan kemampuan menggiring bola berakhir di siklus 2.

## **E. Peningkatan Pemahaman Kemampuan Menggiring Bola**

Berikut ini merupakan uraian pemanfaatan media *online* (Pemanfaatan aplikasi *Whatsapp/Messenger, Facebook/Google, Classroom & Youtube*) pada materi kemampuan menggiring bola mata pelajaran PJOK Kelas 9A SMPN 16 Singkawang yaitu:

### **1. Menetapkan tujuan pembelajaran.**

Yang menjadi tujuan pembelajaran di sini adalah terlaksananya transfigurasi karakter maupun kecakapan siswa sesudah meneladani aktivitas belajar. Sasaran pembelajaran dibangun ke dalam keterampilan yang harus diperoleh atau dimiliki siswa. Sasaran pengkajian dimanifestasikan guru pada rencana pembelajaran dipaparkan melalui KI dan KD membentuk parameter dampak menimba ilmu siswa.

### **2. Perancangan pembelajaran.**

Pendidik menyiapkan video materi pengkajian nantinya dipakai guna didistribusikan materi kajian PJOK secara *online*. Saat belajar PJOK, guru membuat materi pembelajaran sendiri dalam bentuk video. Alasannya karena PJOK adalah bidang pembelajaran inti dalam kurikulum yang berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan konsep yang diperlukan siswa untuk berpartisipasi secara kompeten dan percaya diri dalam aktivitas fisik (Mustafa, 2020).

Dalam pembelajaran *online*, guru lebih dominan menggunakan WA grup untuk komunikasi. Presentasi video materi kajian guru PJOK dilakukan dengan mengirimkan video tersebut kepada grup *Whatsapp* masing-masing kelas, kemudian siswa membuka link *Youtube* yang dibagikan. Kemudian siswa diharapkan mengkaji termasuk mempelajari tayangan yang ada.

Siswa mengkaji termasuk mempelajari tayangan yang ada bersama orang tuanya saat pembelajaran *daring*. Agar dapat mengkaji materi, tayangan bisa disetel berkali-kali *sinkronisasi* keperluan siswa. Aktivitas siswa selanjutnya menanggapi persoalan yang diajukan guru untuk dasar interpretasi siswa sesudah menyaksikan tayangan.

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Online* untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Teknik Dasar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak-bola di SMP Negeri 16 Singkawang

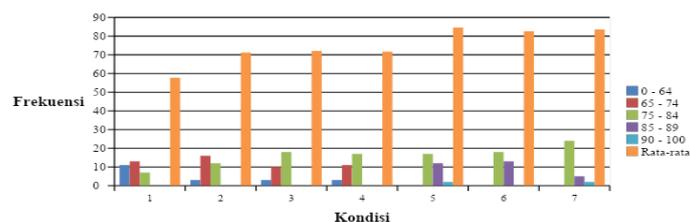
Penilaian pembelajaran dilakukan oleh guru dengan mengajukan sejumlah pertanyaan untuk dijawab siswa guna mengetahui seberapa baik siswa memahami materi yang disajikan melalui video. Sebagaimana ditunjukkan oleh (Handayani, 2018) dalam kegiatan ini pelaksanaan pembelajaran dinilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai serta sejauh mana pengaruh media yang digunakan sebagai alat yang dapat mendukung berhasilnya proses belajar siswa.

**Tabel 4**  
**Peningkatan Pemahaman Kemampuan Menggiring Bola**

Rentang Nilai	Kategori	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II		Nilai Akhir	
			Kognitif	Psikomotor	Kognitif	Psikomotor		
0 - 64	Sangat Rendah	11	3	3	3	0	0	0
65 - 74	Rendah	13	16	10	11	0	0	0
75 - 84	Sedang	7	12	18	17	17	18	24
85 - 89	Tinggi	0	0	0	0	12	13	5
90 - 100	Sangat Tinggi	0	0	0	0	2	0	2
<b>Rerata</b>		<b>57,74</b>	<b>71,20</b>	<b>72,13</b>	<b>71,66</b>	<b>84,56</b>	<b>82,52</b>	<b>83,54</b>

Sumber: Analisis Data Olahan

Pada tabel dapat dijelaskan tingkat pemahaman siswa kelas IX A pada mekanisme pengkajian materi menggelandang bola dengan penerapan media pengajaran berbasis *online* olahraga sepakbola di SMP Negeri 16 Singkawang berdasarkan pencapaian nilai kognitif dan psikomotor, secara rinci nilai akhir pada siklus II terdapat 2 orang siswa (6,45%) dibagian “Sangat Tinggi”, 5 orang siswa (16,13%) dibagian “Tinggi”, 24 orang siswa (77,42%) dibagian “Sedang”, tidak ada siswa (0%) dibagian “Rendah”, tidak terdapat siswa (0%) pula dibagian “Sangat Rendah”. Jumlah siswa paling banyak berada di bagian “Sedang”, kondisi sedang ini mencapai kriteria KKM 75, sehingga kesimpulan yang dapat diambil bahwa tingkat pemahaman siswa kelas 9A dalam cara pengkajian menggelandang bola dengan *implementasi* media penelaahan berbasis *online* olahraga sepakbola di SMP Negeri 16 Singkawang berdasarkan faktor pemahaman berkategori “Sedang”. Apabila digambarkan dalam bentuk :



**Gambar 4**  
**Diagram Batang Peningkatan Pemahaman Kemampuan Menggiring Bola**

Dari paparan sebelumnya sangat jelas pengkajian memakai media pembelajaran berbasis *online* sangat berperan menaikkan nilai akhir teknik dasar menggelandang bola olahraga sepakbola atas peserta didik kelas 9 A SMPN 16 Singkawang.

### **Kesimpulan**

Dari kajian tindakan kelas yang sudah diterapkan, kesimpulan yang dapat diambil adalah *implementasi* media kajian berbasis *online* (pemanfaatan aplikasi *Whatsapp/Messenger Facebook/Google Classroom & Youtube*) pada materi kemampuan menggiring bola mata pelajaran PJOK permainan sepakbola memiliki kapabilitas sumbangan pada pemecahan persoalan menaikkan kecakapan dan mengeksplorasi kapasitas dari diri siswa dalam rangka meninggikan kecakapan belajar materi kemampuan menggiring bola. Media pembelajaran berbasis *online* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola mempermudah siswa mengabsor pelajaran yang disajikan guru, ini menjadikan siswa akan lebih fokus ketika menjalankan edukasi dengan media pembelajaran berbasis *online* pada akhirnya kemahiran siswa spesifikasinya menggelandang bola olahraga sepakbola mengalami peningkatan. Model penerapan media pembelajaran berbasis *online* (pemanfaatan aplikasi *Whatsapp/Messenger Facebook/Google Classroom & Youtube*) pada materi kemampuan menggiring bola mata pelajaran PJOK permainan sepakbola memberikan imbas yang berdaya guna, siswa menjadi tergiring untuk belajar, pokok bahasan pembelajaran lebih simpel dipahami, rerata nilai akhir evaluasi pembelajaran siswa melampaui persyaratan kriteria ketuntasan minimum tambahan pula guru bisa menambah buah fikirannya, di sini mengindikasikan sebetulnya guru mempunyai ragam cara penyampaian materi.

### Bibliografi

- Antoro, S. (2021). Evaluasi Pengelolaan E-Learning Dengan Model Cipp Di Sma Negeri 5 Bengkulu Selatan. *Manajer Pendidikan*, 15(1), 59–70.
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Hak*.
- Booth, F. W., Roberts, C. K., & Laye, M. J. (2012). Lack of exercise is a major cause of chronic diseases. *Comprehensive Physiology*, 2(2), 1143.
- Gafur, A. (2012). Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran. *Yogyakarta: Ombak*.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Handayani, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5027642>
- Makmur, I. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Bermain Gawang Segitiga Pada Siswa Kelas VIII MTs No 32 Lamasi*. Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452. [http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i3.2](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2)
- Prihatiningtyas, S., & Tijanuddarori, M. W. (2021). Media Interaktif E-Modul Biologi Materi Virus Sebagai Pendukung Pembelajaran Daring Di Man 3 Jombang. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(3), 1–8. <https://doi.org/10.32938/jbe.v6i2.1097>
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). COVID-19 dalam ragam tinjauan perspektif. *LPPM Mercubuana*.
- Saputro, T., Kurniawan, A. W., & Yudasmaras, D. S. (2020). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMA, MA dan SMK. *Sport Science and Health*,

2(9), 456–463.

Sari, Z. O. (n.d.). *Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Saat Pandemi Covid-19 Di Smp Negeri Se-Kabupaten Purbalingga*.

Sihanita, Y. K., & Tuasikal, A. R. S. (n.d.). *Korelasi Hasil Belajar Pengetahuan Dengan Keterampilan Shooting Materi Sepakbola Pada Masa Pandemi COVID-19*.

Sousa, A. G. P., de Sousa Cabral, J. V., El-Feghaly, W. B., de Sousa, L. S., & Nunes, A. B. (2016). Hyporeninemic hypoaldosteronism and diabetes mellitus: pathophysiology assumptions, clinical aspects and implications for management. *World Journal of Diabetes*, 7(5), 101.

Utomo, K. D., Soegeng, A. Y., Purnamasari, I., & Amaruddin, H. (2021). Pemecahan Masalah Kesulitan Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 1–9. <http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v9i1.29923>

Zein, D., & Wagiaty, W. (2018). Bahasa gaul kaum muda sebagai kreativitas linguistis penuturnya pada media sosial di era teknologi komunikasi dan informasi. *Jurnal Sositoteknologi*, 17(2), 236–245. [10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.6](https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.6)

© 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

