

Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se-Kecamatan Majalaya

Fauzia Ramadhanti Azahrah¹, Rolly Afrinaldi², Fahrudin³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: fauziaramadhantia@gmail.com, rolly.afrinaldi@fkip.unsika.ac.id,
arrufahrudin@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 30 Juli 2021

Direvisi: 5 Agustus 2021

Dipublikasikan: Agustus 2021

e-ISSN: 2089-5364

DOI: 10.5281/zenodo.5209565

Abstract:

This study aims to determine the implementation of online volleyball learning in class X high school. Based on the results of the study, online volleyball learning in class X high school is still not fully implemented. This research is a quantitative descriptive study with percentages. The subjects of this study were 35 high school students of Class X in Majalaya District, Karawang Regency. The instrument used is an online questionnaire with Google Forms. The results showed that the 4 Factors of Implementation of Online Volleyball Learning at SMA Class X in Majalaya Sub-district, Karawang Regency in the learning planning carried out 79.36%, the learning process carried out 95.81%, assignments were carried out 96%, and obstacles were implemented 82.86%. Overall, 88.51% have been implemented and 11.49% have not been implemented.

Keywords: Implementation, Learning, Volleyball

PENDAHULUAN

Menurut pendapat ahli, *Covid-19* ini ditularkan dari manusia ke manusia melalui saluran pernafasan seperti percikan batuk atau bersin (*droplet*), orang yang mudah beresiko tertular penyakit ini adalah orang yang berinteraksi secara langsung dengan korban atau pasien *Covid-19* dan yang merawat pasien *Covid-19* (Yanti et al., 2020).

Mengutip dari Jurnal Kajian Ilmiah (Siahaan, 2020) Pemerintah

Indonesia menerapkan kebijakan yaitu *School From Home* (SFH) dan *Work From Home* (WFH). Kebijakan ini adalah upaya yang diterapkan kepada masyarakat untuk melakukan kegiatan belajar serta bekerja di dalam rumah. Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan kebijakan dengan meliburkan sekolah dan mengubah proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring).

Melalui pendidikan jasmani diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan

jasmani siswa, merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta keterampilan gerak siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga Negara” (Hidayat et al., 2020). Untuk mewujudkan hal tersebut, tentu harus didukung oleh beberapa unsur sumber daya pendidikan. Salah satu unsur penting yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu kurikulum, karena pada kurikulum sudah termuat tujuan, isi materi, dan bahan ajar yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosial. Oleh karena itu, guru dapat dikatakan sebagai fasilitator siswa yang diharapkan mampu memantau tingkat keseluruhan yang dialami siswa.

Mengutip dari Buku milik David Hargreaves bahwa Keberhasilan proses pembelajar tidak hanya tergantung pada siswa saja, tetapi juga peran guru. Siswa dan guru harus berperan secara aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut mengkondisikan kelas dan memilih metode pembelajaran dengan tepat agar prestasi belajar siswa dapat meningkat.

KAJIAN TEORI

Pengertian Keterlaksanaan Pembelajaran

Menurut (KBBI, 1991), keterlaksanaan berasal dari kata laksana yang berarti laku, tanda baik, melaksanakan, dan terlaksana yang artinya selesai, terlampaui, terselesaikan, misal suatu pekerjaan telah terselesaikan.

Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dikutip dari jurnal (Gustiawati et al., 2014), Menurut Dick & Carey (1985) strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran adalah model belajar (*models of teaching are really models of learning*). Model-model Pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran Daring

Daring merupakan singkatan atau akronim. Kepanjangannya adalah ‘dalam jaringan’. Jadi ketika kamu ingin mencari arti kata daring di dalam KBBI, tidak akan bisa ditemukan hasilnya karena merupakan singkatan atau akronim.

Metode ini rupanya bisa membuat para siswa untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik. Seperti halnya membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem *online*.

2. Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut (Craig et al., 2002) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Penerapan pembelajaran *blended learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah menunjukkan peningkatan positif terhadap hasil pembelajaran.

Metode *blended learning* adalah metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Dalam artian, metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video conference*. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain.

Menurut Yane Henadrita, metode *blended learning* adalah salah satu metode yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran

di masa pandemi *Covid-19* yaitu Media Pembelajaran *Online*.

Media pembelajaran *online* merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (*user*) sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna, seperti mengunduh ataupun mengunggah materi.

Menurut (I. Rahayu, 2021) media pembelajaran *online* yang dapat digunakan dalam pembelajaran:

1. Google Classroom

Google classroom adalah suatu tempat pembelajaran online yang dapat memudahkan guru dalam memberikan informasi, membagikan materi pembelajaran serta melakukan penilaian. Dengan *google classroom* pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal kepada seluruh siswa secara *online*.

2. Whatsapp

Whatsapp merupakan salah satu media komunikasi yang sangat popular saat ini. *Whatsapp* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat melakukan percakapan secara *online* dengan jumlah peserta yang tidak terlalu banyak, memasukkan teks, suara dan video.

3. Zoom

Zoom adalah sebuah aplikasi pertemuan, dialog dan diskusi langsung dengan orang lain dan berbagi materi yang akan dijelaskan dengan *sharing screen*. Selain itu juga, guru dapat membuka ruang chat atau diskusi dengan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*, yaitu

Evaluasi Pembelajaran *Online* yang mana merupakan Google Formulir.

Google Formulir merupakan salah satu komponen layanan Google Dokumen. Aplikasi ini sangat cocok untuk membuat *quiz*, *form* dan survei *online*. Fitur dari Google Formulir dapat di bagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran menggunakan Google Formulir, yaitu Penilaian dengan Skor, yang diuraikan:

1. Skor 1 diberikan kepada jawaban “Ya”
2. Skor 0 diberikan kepada jawaban “Tidak”

Pengertian Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari enam pemain. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang.

Dikutip dari jurnal (Muttaqin et al., 2016) Permainan bola voli adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18m x 9m. Tujuan pemain dalam bermain adalah menjatuhkan bola secepat mungkin di lapangan lawan lewat atas net dengan bagian badan pinggang ke atas dengan syarat pantulkan bola sesuai dengan peraturan. Oleh karena itu permainan bola voli memerlukan model latihan yang benar dan sesuai agar dalam permainan bola voli menghasilkan permainan yang sempurna, karena

gerakan yang tidak sempurna akan menimbulkan gerakan yang salah dan mengakibatkan permainan tidak berjalan dengan baik. Di dalam permainan bola voli terdiri dari teknik dasar yaitu *passing*, *service*, *block* dan *smash*.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Deskriptif Kuantitatif. Menurut (Bungin, 2015) penelitian deskriptif kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat di potret, di wawancara, di observasi, serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter.

Metode penelitian yang saya gunakan yaitu Metode Survei. Menurut (Sugiyono, 2010) Penelitian survei merupakan “Penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relative, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis”.

Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X SMAN 1 Majalaya yang memiliki 4 kelas, yaitu: X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, dan X IPS 1. Jumlah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Majalaya adalah 144 orang. Deskripsi jumlah populasi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Populasi siswa kelas X SMAN 1 Majalaya

No.	Siswa
1.	Kelas X IPA 1
2.	Kelas X IPA 2
3.	Kelas X IPA 3

Jumlah	143 siswa
---------------	-----------

Menurut (Sugiyono, 2010) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Agar penelitian ini lebih representatif, peneliti mengambil sampel dengan cara *Simple Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sample dari populasi secara acak, dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Menurut (Arikunto, 2021) bahwa Jika subyeknya besar bisa diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Maka dari itu saya mengambil 25% dari seluruh populasi, yaitu sebanyak 35 siswa.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2021).

Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner secara *online* dengan menggunakan Google Formulir. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka dapat diberikan kepada responden secara langsung atau melalui internet.

Kuesioner yang penyusun gunakan dalam mengumpulkan data keterlaksanaan pembelajaran bola voli

secara daring ini merupakan kuesioner tertutup. Skor jawaban disusun berdasarkan skala Guttman, Skala Guttman digunakan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan, yaitu "Ya" dan "Tidak". Skala Guttman yang saya gunakan dalam bentuk *checklist*, jawaban Ya diberi skor 1 dan Tidak diberi skor 0 (Sugiyono, 2010).

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli secara Daring

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Test
Keterlaksanaan pembelajaran bola voli secara daring	Perencanaan	Menyiapkan sumber belajar dan peralatan pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 17, 24, 25, 26, 27, 28, 42, 43, 44
	Proses Pembelajaran	Kegiatan Awal, Inti dan Penutup	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 38, 39, 40, 41
	Penugasan	Tertulis dan Video	22, 23, 29, 34, 35, 36, 37
	Kendala	Kendala selama Pembelajaran Daring	30, 31, 32, 33, 45, 46, 47, 48, 49, 50

Instrumen Penelitian harus diuji cobakan terlebih dahulu pada responden lain, setelah terkumpul datanya kemudian dicari tingkat validitas dan reabilitasnya, dengan

demikian akan diperoleh alat yang betul-betul dapat digunakan dalam pengambilan data. Akurasi dan konsistensi penelitian deskriptif ini dapat dilihat melalui pengujian kuesioner sebagai instrumen penelitian. Pengujian tersebut terdiri atas validitas dan reabilitas.

Validitas tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu instrumen sehingga instrumen itu mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan valid, tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Setelah uji validitas dapat diketahui besarnya koefisiensi korelasi dari 50 butir pernyataan, terdapat 35 butir pernyataan yang memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan sebanyak 35 butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen untuk mengukur data penelitian.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji Alpha Cronbach dengan kriteria penguji:

- 1) Jika koefisien Alpha Cronbach $> 0,60$ maka variabel tersebut reliabel.
- 2) Jika koefisien Alpha Cronbach $< 0,60$ maka variabel tersebut tidak reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan nilai alpha cronbach sebesar 1,013, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang telah dibuat termasuk kategori reliabel.

Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian tentang Keterlaksanaan pembelajaran bola voli secara daring

pada SMA kelas X Se-Kecamatan Majalaya menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Langkah-langkah yang dilakukan, yaitu

- a. Skoring adalah kegiatan penilaian pada jawaban responden dalam daftar pertanyaan dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan untuk memperoleh data Kuantitatif yang kemudian dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui keadaan atau kategori dalam aspek tersebut.
- b. Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- c. Teknik persentase yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2021):

$$P = F/n \times 100\%$$

Keterangan :

P = besar persentase

F = frekuensi jawaban

n = jumlah total responden

Setelah dipersentasekan maka nilai tersebut dimasukan ke dalam criteria perhitungan persentase (Effendi dan Manning, 1989).

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skor

Persentase	Keterangan
0 %	Tidak ada
1 % - 24 %	Sebagian kecil
25 % - 49 %	Kurang dari setengahnya
50 %	Setengahnya
51 % - 74 %	Lebih dari setengahnya
75 % - 99 %	Sebagian besar
100 %	Seluruhnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif persentase. Penilaian

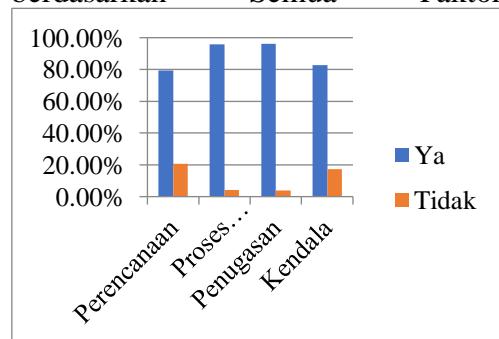
terhadap keterlaksanaan pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya dalam penelitian ini meliputi 4 faktor yaitu perencanaan, proses pembelajaran, penugasan dan kendala pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya. Berikut hasil analisis deskriptif yang terdiri dari 35 siswa.

Tabel 4. Keterlaksanaan Pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang berdasarkan Semua Faktor

No	Faktor	Ya	Tidak
1	Perencanaan Pembelajaran	79,36%	20,64%
2	Proses Pembelajaran	95,81%	4,19%
3	Penugasan	96%	4%
4	Kendala	82,86%	17,14%
	Rata-rata	88,51%	11,49%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil tertinggi yaitu faktor Penugasan sebesar 96% sedangkan hasil terendah yaitu faktor Perencanaan sebesar 79,36%. Untuk lebih jelasnya berdasarkan persentase semua faktor Keterlaksanaan Pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang dapat dilihat dalam grafik berikut.

Grafik 1. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang berdasarkan Semua Faktor



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Keterlaksanaan Pembelajaran bola voli secara daring pada SMA Kelas X Se-kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang secara keseluruhan terlaksana 88,51% dan tidak terlaksana 11,49%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Craig, S. D., Gholson, B., & Driscoll, D. M. (2002). Animated pedagogical agents in multimedia educational environments: Effects of agent properties, picture features and redundancy. *Journal of Educational Psychology*, 94(2), 428.
- Gustiawati, R., Fahrudin, & Syafei, M. M. (2014). Implementasi Model-Model Pembelajaran Penjas dalam Meningkatkan Kemampuan Guru Memilih dan Mengembangkan Strategi Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 33–40.
- Muttaqin, I., Winarno, M. E., & Kurniawan, A. (2016). Pengembangan model latihan smash bolavoli pada kegiatan ekstrakurikuler di smpn 12 malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2).
- Pusat Pembinaan, Pengembangan Bahasa, Indonesia. Departemen Pendidikan, Kebudayaan, Balai Pustaka, & PN. (1991). *Kamus besar bahasa Indonesia* (No. 3658). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu, I. (2021). Manajemen Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Dengan Menggunakan Google Classroom

- Untuk Mewujudkan Efektivitas Pembelajaran Daring. *Media Manajemen Pendidikan*, 3(3), 448–458.
- Sugiyono, S. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R\&D. *Alfabeta Bandung*.
- Yanti, N., Nugraha, I., Wisnawa, G. A., Agustina, N. P. D., & Diantari, N. P. A. (2020). Gambaran pengetahuan masyarakat tentang covid-19 dan perilaku masyarakat di masa pandemi covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(3), 485–490.