

# Journal of DEHASEN EDUCATIONAL REVIEW

eISSN 2721-2505

# JDER

Vol. 02 No. 01 Tahun 2021



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

**DEWAN REDAKSI  
JOURNAL OF DEHASEN  
EDUCATIONAL REVIEW (JDER)**

**Pimpinan Redaksi**

Septian Jauhariansyah, M.Pd.

**Editor**

Rika Partikasari, M.Pd.Si.

Supriyanto, M.Pd.

Martiani, M.T.Pd.

Ranny Fitria Imran, M.Pd.

Tito Parta Wibowo, M.Pd.

Dwi Nomi Pura, M.Pd.

Mimpira Haryono, M.Pd.

**Copyeditor**

Dwi Rulismi, S.Kom.

Annisa Rahma Putri, S.Ak.

**Reviewer**

Prof. Ir. Sigit Nugroho, M.Sc., Ph.D.

Prof. Dr. Azharuddin Sahil, M.Ed.

Prof. Dr. Syafruddin, M.Pd.

Prof. Dr. Johannes Sapri, M.Pd.

Prof. Dr. Supama, M.Si.

Dr. Rita Prima Bendrianti, M.Si.

Dr. Oki Candra, M.Pd.

Novri Gazali, M.Pd.

Feby Elra Perdima, M.Pd.

Jumiati Siska, M.Pd.

**PENGANTAR REDAKSI**

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas izin dan ridho-Nya kami dapat menerbitkan Journal of Dehasen Educational Review (JDER) untuk Volume 02 Nomor 01 di Tahun 2021 ini. Terdapat beberapa perubahan dalam redaksi JDER semenjak memasuki Volume 02 kali ini. Beberapa perubahan yang terjadi diantaranya adalah pergantian pimpinan redaksi menjadi saudara Septian Jauhariansyah. Penambahan beberapa personel baru untuk membantu dalam proses copyediting.

Berkaitan dengan susunan dewan redaksi JDER, kabar duka juga kami sampaikan terkait salah satu reviewer kami Prof. Dr. agr. Ir. Johan Setianto telah berpulang beberapa waktu yang lalu. Penyesuaian pun kami lakukan dalam komposisi reviewer yang terlibat dalam penerbitan JDER.

Beberapa perubahan lain kami lakukan dalam format penerbitan diantaranya adalah penambahan seksi dalam setiap edisi. Dalam setiap edisi JDER kedepannya akan berisi seksi Editorial, Original Article, Review Article, Correspondence, dan Commentary. Masing-masing kebijakan seksi akan ditambahkan di laman website JDER.

Kemudian mengingat adanya beberapa kebutuhan biaya bagi pengelolaan dan penerbitan artikel di JDER, kami memutuskan untuk mengenakan biaya *Article Processing Charge* (APC) untuk setiap artikel yang diterima sebesar Rp. 150.000,- (Seratus lima puluh ribu rupiah). Kami rasa sekian dahulu pengantar untuk edisi kali ini kami harap beberapa perubahan yang kami lakukan tidak menyurutkan penulis untuk tetap mempublikasikan artikel di JDER.

Hormat Kami

**Pimpinan Redaksi**



**DAFTAR ISI**  
**JOURNAL OF DEHASEN EDUCATIONAL REVIEW**  
**VOLUME 02 NOMOR 01 TAHUN 2021**

<b>Judul Artikel</b>	<b>Penulis</b>	<b>Halaman</b>
Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini	Marilyn Kristina dan Ruly Nadian Sari	1-5
Konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif pada mata pelajaran Komputer Jaringan di Kelas X TJK SMK Negeri 1 Seluma	Tofan Deno Syaputra, Diah Selviani, dan Jumiati Siska	6-11
Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital	Yesi Nurmaliza, Edy Susanto, Diah Selviani	12-16
Pengukuran tingkat kemampuan passing bawah siswa Kelas VII pada permainan bola voli	Tri Aris Totales, Lina Tri Astuti Beru Sembiring, dan Supriyanto	17-22
Pengukuran ketepatan shooting anggota ekstrakurikuler sepak bola pada sekolah menengah pertama di Bengkulu Selatan	Andro Wibowo Aji	23-26





## Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini



Marilin Kristina<sup>1,a)</sup>, Ruly Nadian Sari<sup>2,b)</sup>

<sup>1)</sup>STMIK Pringsewu, <sup>2)</sup> STIT Pringsewu

Corresponding Author: [marilinkristina0104@gmail.com](mailto:marilinkristina0104@gmail.com), [rulynadiansari@gmail.com](mailto:rulynadiansari@gmail.com)

### Abstract

*In pre-school age, children generally show significant development, especially in aspects of cognitive development. This happens because in pre-school age is a golden age that is often called golden age. Cognitive development is not necessarily able to take place optimally without the stimulus or stimulation given to pre-school age children. Lack of stimulation given to pre-school age children can result in loss of brain cells function so that it will impact the slow cognitive development and impact on the child's ability to process the information received. The research method in this study is to use literature studies based on the results of analysis of the results of research used as literature in this study. The procedure in conducting literature studies in this study is to determine the formulation of problems, find relevant literature, evaluate the data obtained, analyze and then interpret the data that has been obtained. Based on the study of literature can be obtained the conclusion that the provision of stimulation education in pre-school age children can improve the cognitive development of pre-school age children.*

**Keyword:** education, stimulation, cognitive development

### Abstrak

Pada usia pra sekolah, pada umumnya anak-anak memperlihatkan perkembangannya yang cukup signifikan terutama pada aspek perkembangan kognitifnya. Hal ini terjadi karena di usia pra sekolah merupakan usia emas yang sering disebut *golden age*. Perkembangan kognitif tersebut tidaklah serta merta dapat berlangsung secara optimal tanpa adanya stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada anak usia pra sekolah. Kurangnya stimulasi yang diberikan pada anak usia pra sekolah dapat mengakibatkan hilangnya fungsi sel-sel otak sehingga akan berdampak lambatnya perkembangan kognitifnya dan berdampak pada kemampuan anak dalam mengolah informasi yang diterima.

Metode penelitian pada penelitian ini yaitu menggunakan kajian literature yang berdasarkan dari hasil analisis hasil penelitian yang digunakan sebagai literature dalam penelitian ini. Adapun prosedur dalam melakukan kajian literature dalam penelitian ini adalah menentukan formulasi permasalahan, mencari literature yang relevan, mengevaluasi data yang diperoleh, menganalisis dan kemudian menginterpretasikan data yang telah diperoleh. Berdasarkan kajian literatur dapat diperoleh kesimpulan bahwa pemberian edukasi stimulasi pada anak usia pra sekolah dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah.

**Kata Kunci:** edukasi, stimulasi, perkembangan kognitif

Histori Artikel:

1. Tanggal submit 16 Juni 2021
2. Tanggal review 16 Juni 2021
3. Tanggal diterima 28 Juni 2021

## Pendahuluan

Pemberian stimulasi pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting dikarenakan anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa bahwa anak-anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif yaitu tahap sensorimotor, tahap praoperasi, tahap operasi kongkret dan tahap operasi formal. (Santrock, 2011) Teori kognitif berkontribusi dalam menyajikan suatu pandangan yang positif mengenai perkembangan dan mengedepankan usaha aktif individu dalam menyusun pemahamannya.

Dalam Mursintowati dijelaskan stimulasi merupakan perangsangan dan latihan terhadap kemampuan anak yang sifatnya datang diluar individu anak itu sendiri. Stimulasi ini dapat dilakukan oleh orang tua anak, anggota keluarga atau pun dapat juga berasal dari orang-orang yang lebih dewasa di sekitar anak. (Mursintowati, 2002)

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus, akan semakin meningkatkan kemampuan anak. Untuk memberikan stimulasi, dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang mendapatkan stimulasi yang terarah akan cepat berkembang dibanding anak yang kurang mendapat stimulasi. Aktivitas bermain tidak selalu menggunakan alat-alat permainan, meskipun alat permainan penting untuk merangsang perkembangan anak. Pemberian stimulasi diharapkan memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak dalam memasuki usia sekolah. Anak yang pada usia pra sekolah yang telah mendapatkan stimulasi secara berkelanjutan cenderung siap memasuki dunia sekola

Usia balita memiliki peran yang sangat penting dalam masa pertumbuhan manusia, hal ini tentu saja memerlukan peran serta orangtua dalam proses pembinaanya dikarenakan balita menghabiskan waktunya dekat dengan orangtuanya. Sebagai pengasuh dan pendidik pertama dan utama, orangtua diharapkan mampu mempengaruhi tumbuh kembang anak secara optimal melalui stimulasi tumbuh kembang, pemenuhan kebutuhan gizi, perawatan dasar

termasuk imunisasi, pengobatan bila sakit, tempat tinggal yang layak, sanitasi lingkungan, sandang, kesegaran jasmani. (Soetjningsih & Wahab,A, 2014)

Pemberian stimulasi sejak dini pada anak usia pra sekolah yang diberikan oleh orangtua dapat memberikan efek yang positif yaitu dapat meningkatkannya perkembangan bahasa dan memori anak, meningkatkan kesiapan anak dalam sekolah serta dapat membantu anak untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dalam John W .Santrock pengasuhan dan pengalaman lingkungan memiliki peranan terhadap perkembangan anak usia dini.(Santrock, 2011)

Sejauh mana isu pengasuhan orangtua dalam hal ini sejauh mana pemberian edukasi stimulasi dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak usia pra sekolah secara perkembangan kognitif, Berangkat dari isu ini maka penulis tertarik untuk mengkajinya lebih dalam.

## Metode Penelitian

Desain penelitian ini adalah *literature review* atau tinjauan pustaka. Penelitian kepustakaan atau literature merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat dalam tubuh literature yang berorientasikan akademik serta merumuskan kontribusi yang dapat diperoleh secara teoritis dan metodologisnya untuk topik atau bidang tertentu. Uraian tentang literatur yang relevan dengan bidang tertentu yang ditemukan dalam buku ilmiah. (Cooper, 2010). Sifat dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian analisis deskriptif yaitu penguraian data yang telah diperoleh secara teratur kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan penelusuran tersebut dapat diperoleh dari beberapa literature yang memenuhi kriteria yang ditetapkan. Secara rinci hasil penelusuran dapat dilihat pada tabel 1

No.	Peneliti	Subjek Penelitian	Variabel Terkait	Hasil
1.	Siska Nurul Abidah, Hinda Novianti	80 orang ibu yang memiliki anak usia 0-5 tahun di Wonokromo Surabaya	Pengaruh Edukasi Stimulasi Tumbuh Kembang Terhadap Kemampuan Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak	Pengetahuan orang tua menjadi salah satu factor penunjang dalam mendukung stimulasi perkembangan anak
2.	Febriana Suci Hati, Prasetya Lestari	90 balita kelompok kasus dan 90 balita kelompok control di Sedayu, Bantul Yogyakarta	Pemberian Stimulasi pada perkembangan anak usia 12-36 bulan	Terdapa hubungan positif kuat dan signifikan antara stimulasi tumbuh kembang anak
3	Bestarindra Ramadhania, dkk	Anak usia dini usia TK	Pengaruh Stimulasi Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	Pemberian stimulus terhadap anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini
4	Nidatul Khofiyah	20 responden kelompok intervensi dan 20 reponden kelompok control di posyandu Desa Tanbakrejo	Edukasi Berpengaruh terhadap pemberian stimulasi perkembangan anak usia 12-24 bulan oleh ibu	Pemberian stimulasi perkembangan anak yang baik dan terarah secara teratur meningkatkan perkembangan anak.
5	Elmanora, dkk	120 anak usia prasekolah dan ibu di Kota Jambi	Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah	Pendidikan pra sekolah yang berkualitas memiliki perkembangan kognitif yang berkualitas.

## Pembahasan

Berikut faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini:

### 1. Pemberian Edukasi Stimulasi Tumbuh Kembang Anak Sejak Dini

Pemberian edukasi stimulasi tumbuh kembang anak sejak dini oleh orang tua dapat meningkatkan kemampuan orangtua dalam memberikan stimulasi tumbuh kembang anak sejak dini yang kemudian akan berdampak positif seperti dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan memori anak. Edukasi stimulasi ini dapat diperoleh orangtua ataupun pengasuh dengan cara mengikuti penyuluhan-penyuluhan yang berkaitan informasi tumbuh kembang anak ataupun orangtua dapat membaca dan menggali referensi bacaan yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak usia dini.

### 2. Interaksi antara lingkungan dan stimulasi dapat membantu perkembangan otak dalam menyusun struktur syaraf.

Stimulasi memiliki peran penting dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak terutama fungsi kognitif, afektif dan psikomotor. Stimulasi dari orangtua serta status gizi merupakan dua faktor yang berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia 1-3 tahun. Dalam pemberian stimulasi hendaknya memperhatikan kebutuhan anak sesuai fase perkembangannya terutama apabila dilakukan pada periode penting *golden periode* yaitu saat usia kehamilan Trimester III hingga dua tahun pertama kehidupan anak atau yang sering disebut 1000 hari pertama kehidupan.

### 3. Pemberian rangsangan berupa pendidikan, pola asuh, metode bermain, dan pola dalam belajar dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.

Kualitas dan kompleksitas sistem rangkaian antar sel-sel otak pada anak sangat ditentukan oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan terdekat anak. Orangtua harus terus menerus melakukan stimulasi agar kemampuan otak anak dapat selalu berkembang mengikuti rangsangan yang diberikan oleh orang tua dan lingkungannya. Jika pada usia *golden age* anak tidak mendapatkan stimulasi yang baik maka pusat-pusat otak yang aktif menjadi terbatas sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

### 4. Pendidikan dan pengetahuan ibu berpengaruh pada perkembangan kognitif anak usia dini

Ibu dengan pendidikan rendah cenderung tidak dapat memberikan stimulasi perkembangan yang optimal sehingga anak tidak mampu mencapai perkembangan yang optimal pula.(Khofiyah, 2020). Hal ini sangat relevan dengan istilah ibu adalah sekolah pertama untuk anak-anaknya. Dimana seorang ibu memiliki peran penting dalam mendidik dan menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama perkembangan kognitif dan motorik anak.

Perkembangan kognitif anak dapat berkembang jika anak diberikan stimulasi yang tepat yang dapat mendukung perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Tentu saja dalam memberikan stimulus tersebut memerlukan keterampilan yang dilandasi pengetahuan mulai dari pola asuh anak, pola asuh gizi dan lingkungan yang mendukung.

### 5. Perkembangan kognitif anak ditentukan oleh stimulasi dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Dalam Elmanora dikatakan teori ekologi Bronfenbrenner bahwa keluarga dan sekolah merupakan bagian dari lingkungan yang dapat memberikan pengaruh dalam menentukan perkembangan kognitif anak.(Elmanora et al., 2017). Namun dijelaskan lebih rinci lagi lingkungan keluarga lebih memiliki kontribusi yang lebih besar daripada lingkungan sekolah dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Pendidikan ibu dan pendapatan keluarga juga memiliki pengaruh yang tak kuat dalam menentukan kualitas lingkungan fisik dan pengalaman belajar pada anak.(Klebanov et al., 1994)

## Kesimpulan

Berdasarkan kajian literature diperoleh kesimpulan bahwa pemberian stimulasi terhadap anak usia pra sekolah dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia pra sekolah. Pemberian stimulasi ini dapat dalam bentuk memberikan edukasi stimulasi perkembangan anak yang diberikan kepada ibu atau pengasuh secara rutin dan terarah agar dapat diterapkan pola pengasuhan dan pemberian stimulasi yang tepat kepada anak pra sekolah dalam menstimulus perkembangan kognitifnya. Selain itu tingkat pendidikan ibu juga sangat berpengaruh pada pola asuhnya terhadap anak, ibu yang memiliki pendidikan tinggi memiliki perekonomian yang baik sehingga berdampak pada pola gizi dan pemilihan pra sekolah formal anak yang

---

kemudian ikut memiliki peran dalam perkembangan kognitif anak usia pra sekolah.

### Daftar Pustaka

- Bestarindra Ramadhania P,dkk, (2021) Pengaruh Stimulasi Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Prosiding Seminar Nasional dan Call Paper Mahasiswa, Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang
- Elmanora, E., Hastuti, D., & Muflikhati, I. (2017). Lingkungan Keluarga sebagai Sumber Stimulasi Utama untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen*, 10(2), 143–156. <https://doi.org/10.24156/jikk.2017.10.2.143>
- Khofiyah, N. (2020). Edukasi Berpengaruh terhadap Pemberian Stimulasi Perkembangan Anak Usia 12-24 Bulan oleh Ibu di Posyandu Desa Tambakrejo Kabupaten Puworejo. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 7, 231–238. <https://doi.org/10.26699/jnk.v7i2.ART.p231-238>
- Klebanov, P. K., Brooks-Gun, J., & Duncan, G. J. (1994). Does Neighborhood and Family Poverty Affect Mother's Parenting, Mental Health and Social Support. *Journal of Marriage and the Family*, 56 (2), 441–445. <https://doi.org/10.2307/353111>
- Mursintowati. (2002). *Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*. Sagung Seto.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup: Vol. Jilid I*. Hill Companies.
- Siska Nurul Abidah, Hinda Novianti, (2020) Pengaruh Edukasi Stimulasi Tumbuh Kembang terhadap Kemampuan Deteksi Dini Tunbuh Kembang Anak Usia 0-5 Tahun Oleh Orangtua, *Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol.14 No.2, 89-93, <http://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/JIK>
- Suci Hati, Febriana, Lestari Prasetya, Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul, *Jurnal Ners dan Kebidanan Indonesia*, Vol. 4 No.1, 44-48, <https://ejournal.almaata.ac.id/index.php/JNKI>



---

**Konsep strategi demonstrasi berbasis  
kemampuan kognitif pada mata pelajaran  
Komputer Jaringan di Kelas X TJK SMK  
Negeri 1 Seluma**

---



**Tofan Deno Syaputra<sup>1)</sup>, Diah Selviani<sup>1,a)</sup>, Jumiati Siska<sup>1,b)</sup>**

<sup>1)</sup>FKIP Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author: <sup>a)</sup>[diah.selviani@unived.ac.id](mailto:diah.selviani@unived.ac.id)

<sup>b)</sup>[jfhuda@gmail.com](mailto:jfhuda@gmail.com)

---

**Abstract**

*This study aims to determine the concept of a cognitive ability-based demonstration strategy in class X TKJ SMKN 1 Seluma. This type of research is a qualitative field research (descriptive) carried out on 25 May-31 May 2021. This research uses the following data collection techniques, interview observations, giving tests and documentation. The subjects of this study were students of class X TKJ SMKN 1 Seluma, totaling 20 people. The results of the research conducted by researchers on 20 students who used the concept of a cognitive ability-based demonstration strategy, it was found that 16 students already understood and understood how to share data on 2 laptops/pc using a LAN cable, while the other 4 students did not really understand and understand how to share data on 2 laptops/pc using a LAN cable, and are still not able to do the test questions properly and correctly so they still get scores below the KKM.*

**Keywords:** *Demonstration Strategy, Cognitive Ability, Basic Computer And Networking*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif di kelas X TKJ SMKN 1 Seluma. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif lapangan (Deskriptif) dilaksanakan pada tanggal 25 Mei-31 Mei 2021 penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut, observasi wawancara, pemberian tes dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMKN 1 Seluma yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 orang siswa yang menggunakan konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif, maka didapat 16 orang siswa yang sudah paham dan mengerti cara sharing data 2 laptop/pc menggunakan kabel LAN, ini Sedangkan 4 orang siswa lainnya belum terlalu paham dan mengerti cara sharing data 2 laptop/pc menggunakan kabel LAN, dan masih belum mampu mengerjakan tes soal dengan baik dan benar sehingga mereka masih mendapat nilai di bawah KKM.

**Kata Kunci:** Strategi Demonstrasi, Kemampuan Kognitif, Komputer Dan Jaringan Dasar

**Histori Artikel:**

1. Tanggal Submit 14 Juni 2021
2. Tanggal Review Round 1 15 Juni 2021
3. Tanggal Review Round 2 28 Juni 2021
4. Tanggal Accepted 28 Juni 2021

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Belajar komputer dan jaringan dasar pada sebagian siswa mungkin sedikit menyulitkan, anggapan ini tentu saja tidak datang dengan sendirinya namun berasal dari pengalaman belajar komputer dan jaringan dasar di sekolah. komputer dan jaringan dasar adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan perakitan komputer, penerapan konfigurasi pada BIOS komputer, setting BIOS, instalasi jaringan komputer dan lain sebagainya sehingga siswa menganggap komputer dan jaringan dasar adalah pelajaran yang sulit.

Penekanan pembelajaran komputer dan jaringan dasar tidak hanya untuk melatih kemampuan siswa dalam pemahaman perakitan komputer, tetapi pemahaman konsep yang disesuaikan dengan tingkat berfikir siswa sangat penting dapat memecahkan masalah komputer dan jaringan dasar maupun masalah yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya hasil belajar dan pemahaman konsep siswa masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari kesulitan siswa dalam memecahkan masalah komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan prasurvey melalui wawancara dengan guru kelas X TKJ yang dilakukan pada tanggal 1 April 2021 di SMKN 1 Seluma, guru belum menerapkan strategi demonstrasi dalam proses pembelajaran. Kurang manariknya pembelajaran di kelas juga menyebabkan banyak siswa asik bermain sendiri, berjalan-jalan, mengobrol dengan teman, dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga saat guru memberikan tugas siswa kurang antusias untuk mengerjakan, siswa kurang aktif dan kurang berani untuk mengungkapkan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa merasa jenuh. Selain melakukan observasi proses pembelajaran di kelas, peneliti juga melakukan

studi dokumentasi berupa nilai mid semester dan lembar observasi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Data penelitian ini diperoleh dengan memberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk soal, guna mengetahui pemahaman peserta didik pada level pengetahuan tertentu.

Identifikasi data dilakukan dengan menelaah jawaban yang diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh kemudian diberikan deskripsi secara general terhadap jawaban yang diberikan peserta didik.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas X TKJ SMKN 1 Seluma yang dilakukan selama satu minggu yaitu dari tanggal 25-31 Mei 2021 dengan menggunakan konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, soal ini berjumlah 5 buah yang sudah divalidasi oleh guru mata pelajaran komputer.

### a. Menjelaskan Pengertian Komputer Dan Jaringan Dasar

Soal ini bertujuan untuk menguji kemampuan pengetahuan siswa termasuk dalam tingkatan C1 yaitu sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui, hal ini termasuk mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Hasil belajar dari pengetahuan merupakan tingkatan rendah, dalam soal ini siswa diminta untuk menjelaskan definisi komputer dan jaringan dasar secara umum.

Berdasarkan pengerjaan soal ini di ketahui bahwa ada 6 siswa yang dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar sehingga mendapat skor nilai 10, sedangkan 14 siswa lainnya belum mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar dan mendapat skor nilai 5.

### b. Membedakan Jenis Kabel Straight Dan Crossover

Soal ini bertujuan untuk menguji kemampuan pengetahuan siswa termasuk dalam tingkatan C1 yaitu sebagai ingatan terhadap hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya, kemampuan ini merupakan kemampuan awal meliputi kemampuan mengetahui, hal ini termasuk

mengingat bahan-bahan, benda, fakta, gejala, dan teori. Hasil belajar dari pengetahuan merupakan tingkatan rendah, dalam soal ini siswa diminta untuk membedakan jenis kabel straight dan crossover.

Berdasarkan pengerjaan soal ini di ketahui bahwa ada 11 siswa yang dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar sehingga mendapat skor nilai 10, sedangkan 9 siswa lainnya belum mampu mengerjakan soal dengan baik dan mendapat skor nilai 5. Adanya perbedaan skor terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa dikarenakan siswa tidak mampu membedakan kabel stright dan crossover dengan terperinci seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya.

c. Menjelaskan cara mengkrimping kabel LAN

Soal ini bertujuan untuk menguji kemampuan pemahaman siswa termasuk dalam tingkatan C2, kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan men-jabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan mera-malkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah, dalam soal ini siswa diminta menjelaskan langkah-langkah mengkrimping kabel LAN.

Berdasarkan pengerjaan soal diketahui bahwa ada 15 siswa yang dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar sehingga mendapat skor nilai 20, sedangkan 4 siswa lainnya belum mampu mengerjakan soal dengan baik dan mendapat skor nilai 15 dan 1 orang siswa mendapat skor nilai 10.

Adanya perbedaan skor terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa dikarenakan siswa tidak mampu menjelaskan cara mengkrimping kabel LAN dengan selesai. Adapun contoh jawaban siswa yang mendapat skor rendah (10) yaitu 1) potong kabel sesuai kebutuhan 2) kupas kabel luar dibagian ujung kabel 3) setelah itu urutkan kabel di dalamnya 4) setelah sudah urutkan, sedangkan jawaban siswa yang mendapatkan skor sedang (15) yaitu 1) potong kabel sesuai kebutuhan 2) kupas kabel luar bagian ujung kabel kiri dan kanan kupas kira-kira 2/3 cm 3) setelah itu diurutkan kabel kecil di dalamnya sesuai urutan kabel 4) setelah sudah di urutkan rapikan dan luruskan kabel, sedangkan jawaban siswa yang mendapatkan skor tertinggi (20) yaitu 1) kupas kulit kabel 2) susun rapi kabel sesuai dengan jenis yang dibutuhkan 3) luruskan kabel yang masih kusut 4) ratakan ujung kabel menggunakan tang

krimping 5) jika sudah sesuai urutan kabel dan rata maka masukkan kabel ke RJ45 dan jepit menggunakan tang krimpung 6) lalu tes kabel menggunakan LAN tester.

d. Menjelaskan cara mensetting IP Address

Soal ini bertujuan untuk menguji kemampuan pemahaman siswa termasuk dalam tingkatan C2, kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya kemampuan men-jabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan mera-malkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah, dalam soal ini siswa diminta menjelaskan cara mensetting IP adrees.

Berdasarkan pengerjaan soal ini di ketahui bahwa ada 13 siswa yang dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar sehingga mendapat skor nilai 30, sedangkan beberapa siswa lainnya belum mampu mengerjakan soal dengan baik, 4 siswa mendapat nilai 20, dan 3 siswa lainnya mendapat nilai 10.

Adanya perbedaan skor terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa dikarenakan siswa tidak mampu menjelaskan cara menseting IP adrees dengan rinci dan tepat. Adapun contoh jawaban siswa yang mendapat skor rendah (15) yaitu 1) klik star lalu tekan control panel 2) klik network and internet connection 3) pilih ethernet, sedangkan jawaban siswa yang mendapatkan skor sedang (20) yaitu 1) mengatur IP adrees 2) caranya pertama klik start lalu control panel lalu network and internet connection pilih nic yang sedang aktif LAN 3) pilih internet connection (TCP/IP) lalu klik properties 4) pilih following IP adrees, sedangkan jawaban siswa yang mendapatkan skor tertinggi (30) yaitu, 1) klik kanan icon nework 2) pilih open network and sharing center 3) lalu klik pada network yang anda gunakan 4) lalu klik details 5) lalu catat pada bagian IPV4 adrress 6) pilih propertie 7) pilih double klik pada internet protocol version 4 (TCP/IP4) masukkan IP adrees 8) jika sudah selesai klik OK.

e. Menjelaskan Cara Sharing Data 2 Laptop/Pc Menggunakan Kabel LAN

Soal ini bertujuan menguji kemampuan pemahaman siswa termasuk dalam tingkatan C2, kemampuan untuk memahami materi atau bahan. Proses pemahaman terjadi karena adanya

kemampuan men-jabarkan suatu materi ke materi lain. Pemahaman juga dapat ditunjukkan dengan kemampuan memperkirakan kecenderungan, kemampuan mera-malkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala. Hasil belajar dari pemahaman lebih maju dari ingatan sederhana, hafalan, atau pengetahuan tingkat rendah, dalam soal ini siswa diminta menjelaskan cara mensharing data dari komputer ke komputer.

Berdasarkan pengerjaan soal ini di ketahui bahwa ada 5 siswa yang dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar sehingga mendapat skor nilai 30, sedangkan beberapa siswa lainnya belum mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar, 6 siswa mendapat nilai 20, 6 siswa mendapat nilai 15 dan 3 siswa lainnya mendapat nilai 10.

Adanya perbedaan skor terhadap soal yang dikerjakan oleh siswa dikarenakan siswa tidak mampu menjelaskan cara mensharing data dari komputer ke komputer secara rinci dan tepat. Adapun contoh jawaban siswa yang mendapat skor rendah (10) yaitu, 1) hubungan kedua kabel LAN 2) mensetting IP address pada kedua komputer dengan alamat IP nya 3) buka window explore, sedangkan jawaban siswa yang mendapat skor sedang (15-20), yaitu 1) hubungkan kedua komputer dengan kabel LAN 2) setting IP address 3) buka windows explorer 4) pilih file yang akan disharing 5) klik kanan pada file tersebut klik properties jawaban skor 15, 1) hubungkan kedua komputer dengan kabel LAN 2) setting IP address 3) buka windows explorer 4) pilih file yang akan disharing 5) klik kanan pada file tersebut klik properties 6) klik sharing jawaban skor 20, sedangkan jawaban skor tertinggi (30) yaitu, 1) hubungkan kedua komputer dengan kabel LAN 2) setting IP address 3) buka windows explorer 4) pilih file yang akan disharing 5) klik kanan pada file tersebut klik properties dan klik sharing 6) klik advance sharing –apply 7) klik share, everyone add, read/write, klik share 8) tekan tombol windows+ R pada PC 2 9) lalu masukkan IP address pada komputer 1 (\\192.168.1.1) klik OK lalu akan muncul file yang akan di sharing.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian di atas yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 orang siswa yang menggunakan konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif, maka didapat 16 orang siswa yang sudah paham dan mengerti cara sharing data 2 laptop/pc menggunakan kabel LAN, ini dikarenakan

mereka antusias dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari peneliti mendemonstrasikan cara pembuatan kabel LAN jenis crossover hingga peneliti mendemonstrasikan langkah-langkah men sharring data dari komputer ke komputer menggunakan kabel LAN, sehingga mereka mampu mengerjakan tes soal kemampuan kognitif dengan baik dan benar.

Sedangkan 4 orang siswa lainnya belum terlalu paham dan mengerti cara sharing data 2 laptop/pc menggunakan kabel LAN, dan masih belum mampu mengerjakan tes soal dengan baik dan benar sehingga mereka masih mendapat nilai di bawah KKM, hal ini dapat dikarenakan beberapa faktor yaitu kurang memperhatikan saat peneliti melakukan langkah-langkah demonstrasi mulai dari pembuatan kabel LAN crossover hingga sharring data dari komputer ke komputer, dan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran tersebut, sehingga perlu adanya pendekatan dan bimbingan lebih lanjut yang dilakukan oleh guru mata pelajaran terhadap ke 4 siswa tersebut.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan konsep strategi demonstrasi berbasis kemampuan kognitif, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan demonstrasi, level kognitif peserta didik dapat dilatih secara bertahap. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

### **Daftar Pustaka**

- Aprianto, B, (2013), Sistem Informasi Laporan Data Pertambangan Pada Dinas Pertambangan Dan Energi Tembilihan Berbasis Web, Jurnal Sistemasi, Vol 2, No 2.
- Handika & Imam, R, (2014), Media Pembelajaran Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Pada Materi Route, Jurnal Sarjana Teknik Informatika, Vol 2, No 3.
- Lexy J. Moleong, 2017, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung, Rosda
- Rangkuati, D, (2019), Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Konsep Angka Di Tk/Paud.
- Rohaeni & Gunandi (2018), Peningkatan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Media Fauna Pantai Pada Anak Usia 4-5

- 
- Tahun, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan.
- Ruwaida, H. (2019), Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di Mi Miftahul Anwar Desa Banua Lawas, Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 4, No. 1.
- Sugiyono, 2016, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono, 2017, Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif, Bandung, Alfabeta.
- Syafni, Y, (2018), Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Vi Sdn 020 Kualu Nenas Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar, Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Vol.2, Nor. 2.
- Winatapura. Strategi Melajar Mengajar. Jakarta : Universitas Terbuka 2005.
- Yaumi, Muhammad. (2018). Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.



## Pelaksanaan pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi digital



Yesi Nurmaliza<sup>1)</sup>, Edy Susanto<sup>1,a)</sup>, Diah Selviani<sup>1,b)</sup>

<sup>1)</sup> FKIP Universitas Dehasen Bengkulu

Corresponding Author:

- a. [edy.susanto722@gmail.com](mailto:edy.susanto722@gmail.com)
- b. [diah.selviani@unived.ac.id](mailto:diah.selviani@unived.ac.id)

### Abstract

Vocational High School (SMK) S 8 Grakarsa Bengkulu which is located on Jl. Adam Malik Km 8, Kel. Sido Mulyo, Kec. Gading Cempaka, Bengkulu City. This research is a qualitative descriptive research. The data collection technique in this study was by means of Observation, Interview, Questionnaire and Documentation, when teaching students the teacher went through (3) stages, namely the initial, core and closing stages of using learning media, knowing the concept of learning media, who used learning media, the stages of making learning media and internal and external factors that were found when video-based learning media were applied, in the implementation of learning in the room, students were seen to be active and enthusiastic in participating in learning because the teacher used video-based media by sending videos via android with an attractive display and media on when learning takes place, so that learning is interesting and good.

**Keyword:** Learning media concept, video-based media, SIMDIG subjects

### Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) S 8 Grakarsa Bengkulu yang berlokasi di Jl. Adam Malik Km 8, Kel. Sido Mulyo, Kec. Gading Cempaka Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi, pada saat melakukan pembelajaran kepada siswa guru melalui (3) tahap yaitu tahap awal, inti dan penutup penggunaan media pembelajaran mengetahui konsep media pembelajaran, siapa saja yang menggunakan media pembelajaran, tahapan pembuatan media pembelajaran dan faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan, dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan terlihat siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan guru menggunakan media berbasis video dengan cara mengirimkan video melalui android dengan tampilan dan media yang menarik pada saat pembelajaran berlangsung, Sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan baik.

**Kata Kunci:** Konsep media Pembelajaran, media berbasis video, mata pelajaran SIMDIG

Histori Artikel:

1. Artikel submitted tanggal 15 Juni 2021
2. Artikel reviewed tanggal 29 Juni 2021
3. Artikel accepted tanggal 29 Juni 2021

**Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi tidak terelakan lagi bagi dunia pendidikan maupun umum (Marhayu dkk : 2014).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMKS 9 Grakarsa Kota Bengkulu pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital, terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa ketika melaksanakan praktek salah satunya keterbatasan media yang digunakan dan sulitnya pemahaman siswa terhadap materi praktek yang di sampaikan, dari 13 orang siswa yang diberikan materi praktek hanya beberapa siswa saja yang nilainya tuntas, padahal pada saat ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video yang menggunakan aplikasi Kinemaster.

Media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi kinemaster pada materi praktek Simulasi Komunikasi Digital dengan menggunakan Android ini diharapkan mampu memberikan semangat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, siswa juga mampu mempelajari materi praktek secara berulang-ulang di rumah tanpa harus menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah setiap harinya.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta 08 Grakarsa Kota Bengkulu. Metode penelitian yang dilakukan dilapangan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan batasan pada ranah kognitif. Peneliti secara langsung meneliti tentang konsep media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster kelas X TKR SMK S 8 Grakarsa Bengkulu pada mata pelajaran Simulasi Komunikasi Digital dengan melakukan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

**Hasil Penelitian**

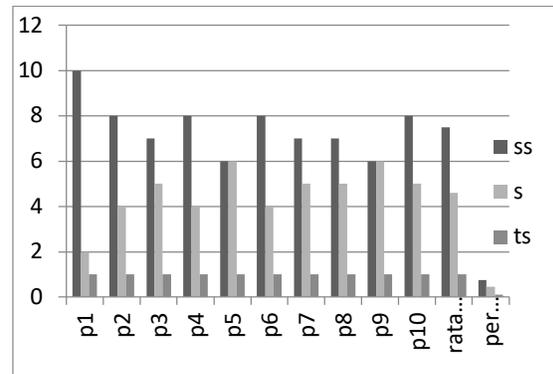
1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video dilaksanakan pada tanggal 27 mei dimana dalam proses

pembelajaran berlarajan peneliti melihat langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video yang akan peneliti telitintanya yang digunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital.

2. Hasil Respon Siswa Kelas X TKR Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun hasil respon siswa beerdasarkan hasil pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video berdasarkan angket yang disebarakan pada siswa kelas X TKR yang berjumlah 13 orang, dimana angket tersebut bertujuan memperoleh tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang di gunakan oleh guru mata pelajaran simulasi komunikasi digital SMKS 8 Grakarsa Bengkulu.



Gambar 1 Grafik rekabilitasi angket siswa

Dari tabel dan grafik diatas dapat diketahui bahwa respon siswa berdasarkan indikator yang di berikan cukup baik, berdasrkan angket yang disebarakan pada siswa yang berjumlah 13 orang diketahui bahwa untuk kategori sangat setuju itu mendapatkan nilai 75% dan Setuju 45% dan untuk tidak setuju mendapatkan nilai 10%, dari data tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis video merupakan media yang layak digunakan untuk lebih jelas rekabilnilitasi angket siswa bisa dilihat pada lampiran.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video

Media pembelajaran berbasis video digunakan oleh siswa dan guru didalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran, baik itu disekolah maupun diluar sekolah yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang materi yang disampaikan dengan metode dan media yang berbeda.

Manfaat dari media pembelajaran berbasis video ini adalah untuk memberikan hasil belajar yang baik, memberikan daya ingat bagi siswa untuk mengulang materi pembelajaran sebelumnya, memberikan daya tarik bagi siswa untuk belajar baik itu di rumah, maupun di sekolah, dan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 4. Faktor Internal dan Eksternal Yang Ditemukan Ketika Media Pembelajaran Berbasis Video Diterapkan.

Faktor-faktor yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal :

##### a. Faktor internal ( Psikologis)

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan, berasal dari siswa itu sendiri diantaranya :

- 1). Minatnya untuk belajar
- 2). Kesiapannya
- 3) motivasi

##### b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu :

- a. Faktor yang berasal dari sekolah, seperti metode belajar, relasi guru dan siswa, kedisiplinan dan alat atau media pembelajaran yang ada di sekolah
- b. Faktor yang berasal dari keluarga untuk menumbuhkan semangat belajar siswa itu juga berasal dari keluarga baik dalam perilakunya, dan cara mendidiknya.
- c. Faktor yang berasal dari masyarakat, faktor masyarakat itu sangat kuat pengaruhnya kepada siswa salah satunya pergaulan.

### Pembahasan

#### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Proses pelaksanaan media pembelajaran berbasis video di ikuti oleh semua siswa kelas X TKR yang berjumlah 13 orang dalam proses pembelajaran ada beberapa tahap yang dilakukan guru yang pertama itu pembukaan, kedua kegiatan inti dan yang ketiga penutup.

Dalam kegiatan pembelajaran guru yang biasanya menerapkan metode konvensional kini menerapkan media pembelajaran berbasis video, berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video yang

diimplementasikan oleh peneliti dapat diketahui bahwa siswa merasa senang dan antusias melaksanakan pembelajaran dengan metode yang berbeda.

Proses pelaksanaan ini yang pertama dilakukan yaitu guru mengirimkan video pada siswa melalui android jadi siswa dapat melihat penyampaian materi melalui video tersebut, diharapkan dengan media pembelajaran berbasis video siswa dapat bersemangat dalam belajar baik itu di sekolah maupun di rumah, walaupun masih ada beberapa siswa yang tidak memiliki hp android namun hal ini dapat diatasi dengan memanfaatkan laboratorium komputer yang ada di sekolah atau dengan menampilkan video melalui infokus.

#### 2. Hasil Penelitian Dan Respon Siswa Kelas X TKR Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun respon atau jawaban siswa dari setiap pertanyaan yang peneliti ajukan dalam angket tersebut yang akan peneliti deskripsikan adalah sebagai berikut : Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital kelas X TKR yang berjumlah 13 orang siswa semuanya sangat senang karena mereka setuju bahwa media pembelajaran berbasis video membuat pembelajaran lebih menarik, dapat menambah semangat belajar, tampilan medianya pun jelas dan mudah dipahami, mereka juga setuju bahwa media pembelajaran berbasis video mampu memberi daya tarik bagi mereka untuk belajar, media pembelajaran berbasis video juga berguna dalam pembelajaran, kemudian media pembelajaran berbasis video juga menjadi solusi bagi mereka untuk belajar lebih efektif, mereka setuju media pembelajaran ini diterapkan pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital, serta media pembelajaran ini tidak membosankan, media pembelajaran berbasis video merupakan alat bantu mengajar yang cukup baik, dan mereka juga setuju bahwasanya media pembelajaran berbasis video perantara komunikasi antara guru dan siswa.

#### 3. Faktor Internal dan Eksternal Yang Ditemukan Ketika Media Pembelajaran Berbasis Video Diterapkan

##### a. Faktor internal

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu, kedisiplinan dari diri siswa itu sendiri dan masih kurangnya kesadaran siswa bahwa pelunya

mengikuti pembelajaran di kelas yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat melaksanakan proses pembelajaran salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan memberikan peraturan dan sanksi yang tegas dari pihak sekolah bagi siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan seharusnya.

b. Faktor internal

Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan yaitu bukan hanya berasal dari lingkungan sekolah akan tetapi aspek masyarakat sangat dominan karena keberadaan siswa didalam masyarakat itu sangat mempengaruhi salah satunya teman bergaul, pengaruh dari teman bergaul akan lebih cepat dicernanya dari pada apa yang kita duga. Oleh karena itu teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik bagi siswa begitupun sebaliknya, jadi bijak dalam menentukan pergaulan.

### Kesimpulan

1. Konsep media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran simulasi komunikasi digital meliputi perencanaan, perancangan, pengembangan atau produksi video, validasi video pembelajaran, dan uji coba.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis video, media pembelajaran berbasis video digunakan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran.
3. Tahapan pembuatan media pembelajaran berbasis video
  - a. menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan untuk membuat video
  - b. menyiapkan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video
  - c. melakukan perekaman video menggunakan aplikasi kamera untuk membuat pembukaan awal video dan akhiran.
  - d. Melakukan rekam layar menggunakan aplikasi bandicame pada saat melukan langkah-langkah pembuatan e-book.
  - e. Menggabung video dengan menggunakan aplikasi kinemaster.
  - f. Mengedit video menggunakan aplikasi kinemaster.
  - g. Melakukan validasi video
  - h. Video sudah bisa digunakan.
4. Faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan.
  - a. Faktor internal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan meliputi : perhatian siswa, minat, bakat, motivasi dan kesiapan.
  - b. Faktor eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran berbasis video diterapkan meliputi : metode belajar, relasi guru dan siswa, disiplin, keadaan sekolah dan media atau alat pelajaran.

### Daftar Pustaka

- Atuti, Irnin Agustina Dwi. Dasmu. Sumarni, Ria Asep. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di SMK Mandiri Depok : jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Eki, Muchamad. 2018. Simulasi Dan Komunikasi Digital. Blog Simulasi dan Komunikasi Digital
- Fajariah, Laili Amin. 2018. Pembelajaran Teks Report Dengan Proyek “ CERDIG” Berbasis Kinemaster. Jurnal Dikdaktika Pendidikan Dasar, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2018, 182-192.
- Indahini, Renny Setya Dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. JKTP Volume 1, Nomor 2, Juni 2018
- Khaira, Hafizatul. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jurnal Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020
- Krismanto, Wawan. 2018. Workshop Literisasi TIK & Pengembanagan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru SD di kOta Parepare : International Jurnal Of Community Service Learning.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Operasi Jaringan Kelas XI :Jurnal Media Infotama Vol.14 No. 1, Februari 2018
- Makdis, Nasrul. 2020. Penggunaan E-book Pada Era Digital. Jurnal Al-Maktabah Vol 19, mei 2020.

- 
- Murti Dkk.2018. Studi Komperasi Antara Tes Testlet dan uraian dalam mengukur hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gembong. Jurnal Unnes Physics Education Jurnal
- Perdiansyah, Handy Dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital : Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Rusman 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geograf. Dalam Jurnal Pendidikan Geografi Unila (2) Th. 2015.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa : Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No 2, Juli 2018.
- Utomo, Adhi Yoga . Ratnawati,Dianna. 2018. Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di SMK : Jurnal Taman Vokasi.
- Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran : Jurnal Seminar Nasional Pendidikan.



## Pengukuran tingkat kemampuan passing bawah siswa Kelas VII pada permainan bola voli



Tri Aris Totales<sup>1,a)</sup>, Lina Tri Astuty Beru Sembiring<sup>2)</sup>, Supriyanto<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program studi Pendidikan Jasmani Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>2)</sup>Program Studi Sastra Inggris Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup>Corresponding Author: [triaritotales@gmail.com](mailto:triaritotales@gmail.com)

### Abstract

*This study was to determine the level of lower passing ability in volleyball learning for seventh grade students at SMP N 36 Seluma. This type of research is quantitative descriptive, the method used is survey. The results of this study were in very good category, namely 3 people (15%), good category were 6 people (30%), and moderate category were 8 people (40%), and poor category were 3 people (15%), and very good category. low that is 0 people (0%). Based on the results above, it can be concluded that most of the bottom passing tests are in the medium category with an average of 17.55.*

**Keyword:** Ability, lower passing

### Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui Tingkat Kemampuan Passing bawah dalam pembelajaran bolavoli siswa kelas VII di SMP N 36 Seluma. Jenis penelitian ini adalah diskriptif kuantitatif, metode yang digunakan ialah dengan survei. Hasil penelitian ini yang berkategori baik sekali yaitu 3 orang (15%), kategori baik yaitu 6 orang (30%), dan kategori sedang yaitu 8 orang (40%), dan kategori kurang yaitu 3 orang (15%), dan kategori sangat rendah yaitu 0 orang (0%). Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan tes passing bawah paling banyak berada pada kategori sedang dengan rata-rata 17,55.

**Kata Kunci:** Tingkat kemampuan, passing bawah

Histori Artikel:

1. Artikel disubmit tanggal 18 Juni 2021
2. Artikel direview tanggal 18 Juni 2021
3. Artikel diterima tanggal 30 Juni 2021
4. Artikel diterbitkan tanggal 07 Juli 2021

## Pendahuluan

Pendidikan jasmani juga merupakan alat untuk mendorong perkembangan Kemampuan motorik, Kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Sehingga pendidikan jasmani sebagai wahana untuk mendidik anak. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai Kemampuan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai Kemampuan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bolavoli terdiri atas service, passing, set-up, block, dan smash. Teknik dasar bermain bolavoli bukan merupakan satu-satunya unsur yang harus dikuasai pada permainan bolavoli, tetapi masih ada unsur penting lain yaitu Kemampuan fisik pemain. Kemampuan fisik yang terdiri dari kekuatan, daya tahan, daya ledak, kecepatan, kelentukan, koordinasi, kelincahan, dan keseimbangan memberikan sumbangan yang besar untuk bermain bolavoli.

Permainan bolavoli adalah salah satu cabang olahraga yang tercantum dalam kurikulum pada jenjang pendidikan SMP atau SMA. Pada awalnya ide dasar permainan bolavoli adalah memasukkan bola ke daerah lawan melewati suatu rintangan berupa suatu tali atau net dan berusaha memenangkan permainan dengan mematikan bola itu ke daerah lawan. Pada jenjang pendidikan SMP materi permainan bolavoli diajarkan di kelas VII, kelas VIII, dan kelas IX, Sehingga waktu yang tersedia untuk pembelajaran materi Permainan bolavoli pada jenjang pendidikan SMP cukup banyak.

Pada silabus SMP Negeri 36 Seluma ini membahas materi tentang bolavoli yaitu, Passing bawah, Passing atas, Servis bawah, Servis Atas, Smas/spike, Block/ bendungan. Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran Peserta didik menerima umpan balik dari guru. Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan. Peserta didik mencoba tugas

gerak spesifik permainan bolavoli ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, sportif, kerja sama, dan percaya diri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa siswa masih salah dalam melakukan passing bawah, baik dari sikap awal, sikap perkenaan, maupun sikap akhir. Masih banyak siswa yang belum mampu melakukan gerak dasar permainan bolavoli dengan benar, khususnya melakukan passing bawah dengan kesalahan yang sering terjadi, yaitu siswa melakukan passing bawah dengan lengan bengkok karena siku ditekuk dan kesalahan pada sikap awalan, yaitu sikap tubuh tegak dengan sikap kaki dirapatkan atau mengangkang terlalu lebar sehingga sikap awalan posisi kaki tidak kuda-kuda (depan belakang), melihat adanya kesalahan teknik siswa dalam bermain bolavoli, kurangnya sarana prasarana pendukung untuk latihan Pembelajaran bolavoli, kurangnya waktu latihan yang hanya dilakukan satu kali setiap minggu, serta belum pernah diadakannya penelitian tentang Kemampuan bermain bolavoli di SMP N 36 Seluma.

## Metode Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa putra maupun putri yang mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas VII di SMP N 36 Seluma yang berjumlah 34 siswa/siswi. Sampel penelitian yang digunakan adalah 20 siswa putra kelas VII yang berjumlah 1 kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan ialah dengan survei. Adapun teknik pengambilan data dengan tes, tes yang di gunakan untuk mendapatkan data adalah tes kemampuan bermain bolavoli yaitu passing bawah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif dalam penelitian ini untuk menggambarkan tingkat Kemampuan bermain bolavoli siswa. Data-data yang diperoleh tiap-tiap item tes merupakan data kasar, selanjutnya hasil kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara mengkonsultasikan data kasar dari tiap-tiap butir tes yang telah dicapai oleh siswa dengan klasifikasi baik sekali, baik, sedang, kurang, kurang sekali.

Setelah diketahui tingkat kemampuan passing bawah bolavoli siswa putra SMP Negeri 36 Seluma termasuk klasifikasi: baik sekali, baik,

sedang, kurang, kurang sekali, maka akan dapat

N o	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (Fr)	Kategori Nilai
1	22 – 55	3	15 %	Baik Sekali
2	19 – 21	6	30 %	Baik
3	14 – 18	8	40 %	Sedang
4	9 – 13	3	15 %	Kurang
5	5 – 8	0	0 %	Sangat Kurang
Jumlah		20	100%	

ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian. Menurut Syarifudin (2010:112), cara mengubah skor/ nilai ke dalam bentuk persentase, yaitu dengan rumus :

$$\% = \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100$$

Keterangan :

% : Persentase

$\sum X$  : Skor X hitung

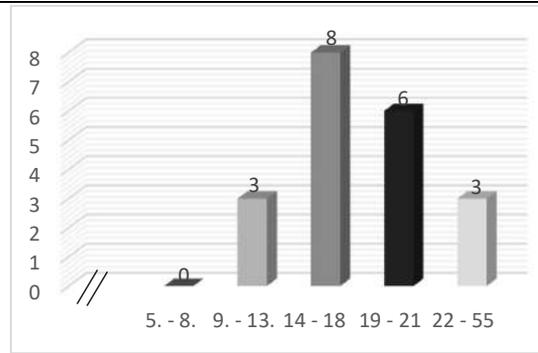
$\sum \text{Maks}$  : Skor maksimal ideal

### Hasil Penelitian

Untuk mengukur kemampuan passing bawah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma dilakukan dengan tes passing bawah terhadap 20 sampel. Skor tertinggi adalah 24, skor terendah 11, mean 17,55, median 17,50, modus 20 dan standar deviasi 3,73

Tabel 1. Data Hasil Tes Passing Bawah

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bagaimana hasil tes passing bawah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma yaitu yang memiliki passing bawah dengan kategori baik sekali yaitu 3 orang (15%), dan yang memiliki passing bawah dalam kategori baik yaitu 6 orang (30%), dan yang memiliki passing bawah dalam kategori sedang yaitu sebanyak 8 orang (40%), dan siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma yang memiliki passing bawah kategori kurang yaitu sebanyak 3 orang (15%), dan yang memiliki passing bawah kategori kurang sekali yaitu 0 orang (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut ini :



Gambar 1 Grafik Hasil Tes Passing Bawah Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma

### Pembahasan

Hasil analisis data yang diperoleh dari data tes passing bawah terhadap siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma diperoleh hasil tes passing bawah paling banyak berada pada kategori sedang dengan rata-rata berada pada kategori sedang dengan rata-rata 17,55. Kemampuan passing bawah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma yang berkategori baik sekali yaitu 3 orang (15%), kategori baik yaitu 6 orang (30%), dan kategori sedang yaitu 8 orang (40%), dan kategori kurang yaitu 3 orang (15%), dan kategori sangat rendah yaitu 0 orang (0%). Dilihat dari hasil yang ada, hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: posisi kaki kurang seimbang sehingga arah bola tidak sempurna, perkenaan bola yang tidak tepat misalnya pada ujung tangan sehingga pantulan bola tidak sempurna yang menyebabkan pantulan bola cenderung liar sehingga sulit dijangkau.

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan passing bawah adalah 1) lengan terlalu tinggi ketika memukul bola. Lanjutan lengan berada di atas bahu. 2) merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioper terlalu rendah dan kencang, 3) tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka. 4) lengan terpisah sebelum, pada saat atau sesaat, sesudah menerima bola sehingga operan salah, 5) bola mendarat di lengan daerah siku atau menyentuh tubuh (Barbara, L. Viera, 2004:21).

Perbaikan pada saat melakukan passing bawah adalah 1) biarkan bola bergerak sampai sejajar pinggang sebelum memukulnya, 2) tekuk lutut jaga punggung tetap lurus pada saat berada di bawah bola, sentuh lantai dengan tangan agar dapat bertahan pada posisi rendah, 3) pastikan berat badan bertumpu pada kaki depan dan tubuh

membungkuk ke depan, 4) tetap satukan lengan dengan menggenggam jari atau membungkus jemari yang satu dengan jemari yang lain dan ibu jari sejajar, 5) tahan lengan pada posisi sejajar paha dan terima bola jauh dari dada (Barbara, L. Viera, 2004:21).

Penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dribbling pemain futsal di Klub Himajas Universitas Dehasen Bengkulu. Penelitian ini dilakukan pada hari sabtu tanggal 10 april 2021 pada pukul 15.00 WIB yang bertempat di lapangan kenanga futsal Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dimana teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan, yaitu tes dribbling dari Arsil dalam Prasojo (2019:32).

Berdasarkan analisis menunjukkan keterampilan dribbling pada pemain futsal di Klub Himajas Universitas Dehasen Bengkulu berada pada kategori “kurang sekali” dengan presentase sebesar 0%, masuk dalam kategori “kurang” dengan presentase sebesar 0%, masuk dalam kategori “sedang” dengan presentase sebesar 32% (7 siswa), masuk dalam kategori “baik” dengan presentase sebesar 66% (15 siswa), dan masuk dalam kategori “baik sekali” dengan presentase sebesar 0%.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan dribbling pada permainan futsal di Klub Himajas Universitas Dehasen Bengkulu berada pada kategori “baik dan sedang”. Pemain futsal di Klub Himajas Universitas Dehasen Bengkulu masih ada yang berada pada kategori sedang, hal ini banyak terjadi pemain masih belum menguasai teknik dribbling yang benar seperti masih ada yang menggunakan ujung kaki, sedangkan yang benar menggunakan punggung kaki, kura-kura kaki, dan kaki bagian dalam. Kemudian saat melakukan dribbling masih banyak pemain yang mendribbling bola terlalu jauh dari kaki, sehingga bola lebih sulit di kontrol untuk melakukan dribbling.

Menurut Widiastuti, (2011:196) gerak keterampilan adalah:”Gerak yang mengikuti pola atau bentuk tertentu yang melakukan koordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh yang biasa dilakukan melalui proses belajar”. Sedangkan menurut Mulyono, (2017:54) keterampilan adalah “derajat keberhasilan yang konsisten dalam suatu tujuan yang efisien dan efektif”.

Menurut Mulyono (2017:42) dribbling merupakan teknik dasar permainan futsal yang

digunakan ketika seorang pemain ingin menguasai bola lebih lama agar dapat memberikan waktu pada tim secara keseluruhan untuk mengatur strategi. Seorang pemain tidak bisa bermain dengan baik jika tidak mempunyai teknik menggiring bola, menendang dan menerima bola yang benar, hal yang penting yaitu pemain harus memiliki keterampilan dribbling yang baik.

Pada saat latihan yang dilakukan klub Himajas Universitas Dehasen Bengkulu pelatih mengoreksi apa yang telah dilakukan pemain sesuai dengan program latihan satuan yang dilaksanakan. Selainitu juga pelatih mengidentifikasi saat pencarian kecocokan dari sebuah bentuk latihan. Kesalahan dari telaah dikoreksi oleh pelatih dan menunjukkan bagaimana sebenarnya suatu kesempurnaan gerakan latihan.

Faktor lain yang juga memiliki peran penting dalam peningkatan keterampilan dribbling adalah motivasi serta kedisiplinan dari dalam diri seorang pemain. Pada dasarnya suatu aktivitas, kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang selalu didasari oleh adanya kedisiplinan dan motivasi yang tinggi dari dalam diri seseorang. Untuk mendapatkan hasil latihan yang baik tentu dengan metode yang benar. Oleh karena itu kemampuan pelatih, baik pengetahuan maupun keterampilan menjadi hal yang sangat penting yang harus dimiliki, sampai kepada hal-hal terkecil dibidang cabang olahraga yang dilatihnya. Pengetahuan tersebut termasuk penguasaan teknik, taktik, peraturan pertandingan, sistem-sistem atau metode latihan, strategi latihan, psikologi anak, mempunyai motivasi dan hal mendetail lainnya di dalam olahraga khususnya pada olahraga futsal. Semuanya harus dikuasai oleh seorang pelatih.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan passing bawah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan passing bawah dapat sebagai modal untuk bermain bola voli dengan baik. Akan tetapi, siswa kelas VII memiliki kemampuan passing bawah yang masih dalam kategori baik sekali 3 orang dan baik hanya 6 orang sedangkan siswa selebihnya hanya berada pada kategori sedang, hal ini tidak cukup untuk menjadikan sebuah tim yang baik untuk menjadikan sebuah tim yang memiliki susunan pemain yang baik dan sesuai dengan harapan pelatih/guru. Tingkat kesulitan dalam melakukan kemampuan passing bawah terletak pada tahap dan koordinasi antara

gerakan tangan saat memukul bola dan antara timing bola mengenai lengan bawah dan saat melangkahkan kaki. Koordinasi kedua keterampilan gerakan tangan saat memukul bola dan antara timing bola mengenai lengan bawah akan membantu siswa mudah dalam melakukan kemampuan passing bawah.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan passing bawah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Seluma diperoleh hasil tes passing bawah berada pada kategori sedang.

### Daftar Pustaka

- Aditama, Z., & Hidayat, T. (2014). Penelitian Peningkatan Passing Bawah Bolavoli Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Yogyakarta. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agung Iqbal (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Servis atas Dalam Permainan Bolavoli Siswa/siswi Ekstrakurikuler Bolavoli di Madrasah Aliyah Tarbiyah Islamiyah Kerkap Bengkulu Utara. Bengkulu: jurnal Educative Sportive.
- Agus Mukholid. (2007). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta timur : Yudistira.
- Ahmadi. Nuril (2007). Panduan Olahraga Bolavoli. Surakarta: Pustaka Umum.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. (2010). Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Bachtiar, dkk (2007). "Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan". Jakarta, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Bagus Prayogutama (2021). "Survei Kemampuan Passing Bawah Ekstrakurikuler Bola Voli". Jawa Timur: Sport Science and Health Vol. 3(1): 2021.
- Deden Rahmat. (2018). Pengaruh Pembelajaran Passing Berpasangan Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli. Jurnal Olahraga. 3 (2). 96-103. ISSN 2443-1117.
- Deka Ismi Mori Saputra. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Bermain Melempar Bola. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 3 (1). ISSN : 2614-607X. DOI:https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.862
- Desi Arif Maulana. (2016). "Survei Tingkat Kemampuan Teknik Dasar Bola Voli Pada Siswa Putri Ekstrakurikuler Bola Voli Di MTS Negeri 1 Semarang Tahun 2016". Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Semarang.
- Erianti (2014). Buku Ajar Bola Voli. Padang: Sukabina Press
- Fenanlampir, Albertus. dan Faruq, Muhammad. (2015). Tes dan Pengukuran Dalam Olahraga. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hermanzoni, dkk. 2019. Pengembangan Tes Keterampilan Motorik Bola Voli Dalam Perkuliahan Tingkat Dasar Mahasiswa FPOK IKIP Padang. Padang : UNP Press
- Ibnu Hamzah. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli. Jurnal Kependidikan Jasmani dan Olahraga. 3 (1), 58-63. ISSN: 2549-421X
- Jefri Bule. (2020). Perbedaan Latihan Passing Target dan Rangkaian Latihan Passing terhadap Kemampuan Passing Bawah Atlet Bolavoli. Jurnal Performa Olahraga. 5 (1), 26-31. ISSN : 2528-6102
- Kharisma, Y. (2019). Belajar, Bermain, dan Melatih Bolavoli. Indramayu: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Muhadi Hartanto. (2001). Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan. Bandung.PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Muhammad Aditya (2020). Survei Kemampuan Passing Bawah Bola Voli Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Medan Tahun 2020. Medan: Journal Physical Health Recreation Volume 1 Nomor 1 ; November 2020.
- PP. PBVSI. (2017-2020). Peraturan Permainan Bolavoli. Jakarta
- Rithaudin, Ahmad. dan Hartati Bernadicta Sri. (2016). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli dengan Permainan Bola Pantul pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 12, Nomor 1, April 2016). Hlm 52.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

- 
- Suhadi. (2004). Pengaruh Pembelajaran Bola Voli Suhadi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Syarifudin. (2010). Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan Dengan SPSS. Yogyakarta : Grafindo Litera Media.
- Tim Redaksi (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Kementrian.Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Viera, Barbara L. & Bonie Jill Ferguson. (2004) Bola voli tingkat pemula. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Widy Asih Sulastri. (2011). Upaya Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Mini Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamanwinangun Kebumen Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi. FIK-UNY
- Winarno (2006). Tes Keterampilan Olahraga. Malang: penerbit, Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.



## Pengukuran ketepatan shooting anggota ekstrakurikuler sepak bola pada sekolah menengah pertama di Bengkulu Selatan



**Andro Wibowo Aji<sup>1,a</sup>**

<sup>1</sup>)Program studi Pendidikan Jasmani Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a</sup>)Corresponding Author: [androwibowo24@gmail.com](mailto:androwibowo24@gmail.com)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the level of shooting accuracy skills of participants in extracurricular activities 4 football at SMP N 11 Bengkulu Selatan. The sample from this study amounted to 15 participants whose data collection method was by kicking the ball five times into the goal with a target in the form of numbers, which later on all numbers will be added up and categorized as very good, good, moderate, less, very less. Based on the analysis data, it shows that the accuracy of shooting carried out by the participants in the extracurricular activities of SMP N 11 Bengkulu Selatan is in the medium category. The shooting accuracy skills of the participants in the extracurricular activities of SMP N 11 Bengkulu Selatan are moderate because the participants are dominated by new participants or grade 7 students, and they have never practiced with this training method before.*

**Keyword:** Shooting accuracy skills

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui tingkat keterampilan ketepatan shooting pada peserta kegiatan ekstrakurikuler 4sepak bola di SMP N 11 Bengkulu Selatan. Sampel dari penelitian ini berjumlah 15 peserta yang cara pengambilan datanya dengan menendang bola sebanyak lima kali kedalam gawang dengan target berupa angka-angka, yang nantinya keseluruhan angka akan dijumlahkan dan dikategorikan baik sekali, baik, sedang, kurang, kurang sekali. Berdasarkan data hasil analisis, menunjukkan bahwa ketepatan shooting yang di lakukan peserta kegiatan ekstrakurikuler SMP N 11 Bengkulu Selatan masuk dalam kategori sedang. Keterampilan ketepatan shooting pada peserta kegiatan ekstrakurikuler SMP N 11 Bengkulu Selatan sedang dikarenakan pesertanya didominasi oleh peserta baru atau siswa kelas 7, dan tidak pernah dilakukannya latihan dengan metode latihan seperti ini sebelumnya.

**Kata Kunci:** Keterampilan Ketepatan Shooting

Histori Artikel:

1. Artikel disubmit tanggal 17 Juni 2021
2. Artikel direview tanggal 17 Juni 2021
3. Artikel diterima tanggal 02 Juli 2021
4. Artikel diterbitkan tanggal 07 Juli 2021

## Pendahuluan

Sepak bola merupakan salah satu cabang permainan yang mengandung unsur gerak kompleks. Agar dapat bermain sepak bola dengan baik, pemain diwajibkan untuk menguasai teknik – teknik dalam sepak bola, selain ditunjang dengan kondisi fisik dan kesiapan mental. Sepak bola merupakan permainan beregu, masing – masing terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya sebagai penjaga gawang. Sepak bola adalah permainan sederhana, dan rahasia dari permainan sepak bola yang baik adalah melakukan hal – hal yang sederhana sebaik-baiknya. Dari hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya dan perlunya olahraga sepak bola untuk dilakukan, dari pertandingan-pertandingan pun telah dilaksanakan mulai dari perdesaan maupun perkotaan yang dilakukan oleh pihak swasta ataupun pihak instansi-instansi setempat dan para pesertanya pun bahkan tidak menghiraukan umur maupun jabatan dari orang tersebut mulai dari anak usia dini maupun veteran atau usia lanjut yang mengikutinya karena hanya untuk olahraga, rekreasi dan prestasi yang diinginkan oleh pelaku olahraga.

Tujuan sepak bola adalah pemain memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Banyak berbagai cara yang dilakukan untuk mencetak gol, tetapi menendang adalah salah satu cara yang paling dominan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Tendangan yang baik dan akurat dapat di pergunakan untuk memberi umpan kepada teman, menembak bola ke arah mulut gawang lawan, untuk membuat gol kemenangan dan untuk melakukan bermacam - macam tendangan salah satunya tendangan kearah gawang dengan tujuan utama untuk mencetak gol. Untuk meningkatkan latihan ketepatan tendangan ke gawang (shooting) perlu adanya bentuk latihan yang perlu dilakukan oleh seorang penendang khususnya pemain depan. Untuk dapat melakukan tendangan yang baik dan terarah seorang pemain harus perlu melakukan latihan tendangan ke gawang (shooting) secara berulang - ulang sampai ditemukan sasaran dan perasaan kepada bola untuk mendapatkan tendangan yang memiliki akurasi tinggi, sehingga tendangannya membuahkan gol.

Ketepatan dalam tendangan ke gawang (shooting) sangat penting bagi setiap pemain dan tim, karena dengan seorang pemain memiliki tendangan yang keras dan memiliki akurasi yang baik sebuah tim akan mudah dalam mencetak gol.

Dengan demikian penyerangan tidak perlu sampai kemulut gawang atau area penalti, setiap ada ruang tembak ke gawang pemain dapat langsung menendang kearah gawang. Maka ketepatan dalam melakukan tendangan ke gawang (shooting) sangat perlu dilatih demi mendapatkan tendangan yang baik dan akurat khususnya untuk kearah gawang. Dari hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti peserta kegiatan ekstrakurikuler sepak bola yang ada di SMP N Negeri 11 Bengkulu Selatan karena sepak bola pada SMP N 11 Bengkulu Selatan ini telah mendapatkan sejumlah prestasi dan banyak piala - piala yang telah mereka raih, baik di tingkat Kabupaten maupun Provinsi. Peserta kegiatan ekstrakurikuler sepak bola SMP N 11 Bengkulu Selatan ini telah mempunyai kepengurusan, pelatih yang mempunyi dan program latihan yang diterapkan dalam pembinaan peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan telah terbentuk.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Siswa SMP N 11 Bengkulu Selatan dengan mengukur ketepatan shooting pada permainan sepak bola. Data yang diperoleh adalah data kuantitati. Pengukuran dilakukan dengan melakukan tes ketepatan tendangan yang mengenai sasaran pada peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan. Hasil tes kemudian dikategorisasi ke dalam klasifikasi baik sekali, baik, sedang, kurang, kurang sekali.

## Hasil Penelitian

Hasil tes keterampilan ketepatan *shooting* pada peserta kegiatan ekstrakurikuler sepak bola di SMP N 11 Bengkulu Selatan menghasilkan skor tertinggi yaitu 90, dan skor trendah yaitu 40. Setelah data terkumpul, maka dilakukan pengkategorian yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Hasil Tes Keterampilan Ketepatan *Shooting* Pada Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan.

No	Skor-T	Frekuensi	Persentase	Klasifikasi
1	≥80	3	20%	Baik Sekali
2	65-75	4	27%	Baik
3	50-60	6	40%	Sedang
4	35-45	2	13%	Kurang
5	≤30	0	0	Kurang Sekali

Jumlah	15	100%
--------	----	------

Data tabel diatas menunjukkan bahwa tes keterampilan ketepatan *shooting* pada peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan, 3 peserta mendapat kategori baik sekali dengan persentase 20%, 4 peserta mendapat kategori baik dengan persentase 27%, 6 peserta mendapat kategori sedang dengan persentase 40%, 2 peserta yang mendapat kategori kurang dengan persentase 13%, dan tidak ada satu pesertapun yang mendapatkan kategori kurang sekali.

### Pembahasan

Sepak bola merupakan permainan yang di mainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri atas 11 orang pemain, yang lazim di sebut kesebelasan. Masing-masing tim berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri, agar tidak kemasukan bola lawan, sesuai dengan FIFA law of the game. Agustina (2020 : 1). Teknik dasar merupakan suatu keterampilan individu tiap-tiap pemain untuk melakukan pergerakan baik dengan bola ataupun tanpa bola. Dengan mempunyai teknik dasar yang baik, seorang pemain akan mudah menguasai dan mengontrol bola. Oleh karena itu, seorang pemain akan bisa membantu timnya untuk mencapai tujuan permainan dan menjadikan timnya sebagai pemenang dalam suatu pertandingan, Agustina (2020 : 28). Untuk bermain sepak bola dengan baik pemain harus dibekali teknik dasar yang baik, pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung pemain tersebut dapat memainkan sepak bola dengan baik pula. Macam-macam teknik dasar adalah antara lain, menendang bola, passing, shooting, menghentikan bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, lemparan kedalam, penjaga gawang, dalam penelitian ini sendiri penulis menekankan hanya pada keterampilan ketepatan shooting saja.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif karena penulis ingin menganalisis keterampilan ketepatan shooting pada peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan. Berdasarkan data hasil analisis menunjukkan bahwa, ketepatan shooting yang di lakukan peserta kegiatan ekstrakurikuler SMP N 11 Bengkulu Selatan dalam kategori sedang. Keterampilan ketepatan shooting pada peserta kegiatan ekstrakurikuler SMP N 11 Bengkulu Selatan sedang kemungkinan karena pesertanya

didominasi oleh peserta baru atau siswa kelas 7, dikarenakan siswa kelas 3 yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini sudah tidak aktif lagi atau sudah berhenti karena telah melaksanakan (UAS) Ujian Akhir Semester.

Dapat dilihat pada grafik, dimana kategori sedang yang paling tinggi, hal ini menyatakan bahwa peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan dalam melakukan shooting masih belum bisa menguasai. Hal ini terjadi karena banyaknya peserta baru dan tidak pernah dilakukannya metode latihan seperti ini sebelumnya, dalam latihan, pelatih hanya menekankan pada permainan sehingga kurangnya latihan-latihan teknik dasar dalam sepak bola terutama pada latihan shooting karena tujuan dari sepak bola sendiri adalah masing-masing tim berusaha memasukan bola ke gawang lawan dan menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola lawan Agustina (2020 : 1). Hal ini berarti suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawannya dan lebih sedikit kemasukan bola.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tes keterampilan ketepatan shooting pada peserta kegiatan ekstrakurikuler di SMP N 11 Bengkulu Selatan dalam kategori sedang hal ini dapat dilihat dari, 3 peserta mendapat kategori baik sekali dengan persentase 20%, 4 peserta mendapat kategori baik dengan persentase 27%, 6 peserta mendapat kategori sedang dengan persentase 40%, 2 peserta yang mendapat kategori kurang dengan persentase 13%, dan tidak ada satu pesertapun yang mendapatkan kategori kurang sekali. Hal ini terjadi karena peserta didominasi oleh peserta baru dari siswa kelas 7 dan tidak pernah dilakukannya latihan dengan metode ini sebelumnya.

### Daftar Pustaka

- Agustina, Siaga. (2020). Buku Jago Sepak Bola. Tangerang Selatan: Tim Cemerlang.
- Aji, Sukma. (2016). Buku Olahraga Paling Lengkap. Pamulang: Bumi Pamulang - Bambu Apus.
- Batty, C. (2014). Latihan Metode Baru. Bandung: Pionir Jaya.
- Daral Fauzi R. (2009). Pelaksanaan Tes Keterampilan Sepak Bola Usia 10\_12 Tahun. Jakarta: Depdiknas

- 
- Joseph A Luxbacher. (2012). Sepak Bola Edisi Kedua. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hasana, Ina. (2019). Sepak Bola. Bandung: PT Indahjaya Adipratama.
- Irfandi M Or. (2015). Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli. Yogyakarta: Deepublish
- Maksum, Ali. (2012). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Ma'u, Melius. dan Santoso, J. (2014). Teknik Dasar Bermain Sepak Bola. Yogyakarta: Cakrawala.
- Rijal Mustafa Kusmayadi (2012). Perbandingan Tendangan Menggunakan Punggung Kaki Dan Menggunakan Ujung Kaki Terhadap Ketepatan Hasil Shooting Pada Olahraga Futsal. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.