

Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19

Achmad Jayul¹⁾, Edi Irwanto²⁾

^{1) dan 2)} Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Banyuwangi
E-mail : ¹⁾ azuzuli74@gmail.com, ²⁾ aryacandra0189@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi pendidik dengan peserta didik, baik interaksi langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam aplikasi *web*). Di tengah pandemi covid-19 kegiatan belajar mengajar disarankan menggunakan model pembelajaran daring. Tidak semua metode pembelajaran daring dapat digunakan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yang berkaitan dengan aspek psikomotor (gerak) yang bersifat praktikum. Metode yang memiliki aplikasi video dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata kunci : *pandemi covid-19, pembelajaran daring*

ABSTRACT

Learning is basically a process of interaction between educators and students, both direct (face-to-face), and indirect interactions (learning activities using learning media in web applications). In the midst of the covid-19 pandemic teaching and learning activities are advised to use online learning models. Not all online learning methods can be used in physical education learning processes related to psychomotor aspects (movements) that are practical. Online methods that have video applications can be used in the physical education learning process.

Keyword : *pandemic covid-19, online learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif (Sumbodo P., 2016). Pendidikan jasmani tidak akan mencapai tujuan tanpa adanya rencana yang matang dalam proses pembelajarannya. Berkaitan dengan proses pembelajaran maka perlu adanya pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang tepat didalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru atau dosen dengan memperhatikan tujuan dan materi

pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat K (2011), yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang terbaik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, alat/media, waktu yang tersedia, situasi dan kondisi.

Sesuai dengan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disese* (Covid-19) terkait proses belajar menyatakan bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbayar (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Hal ini dilakukan untuk menghindari kontak langsung antara pendidik dan peserta didik yang mana sistem pembelajaran secara konvensional atau tatap muka dapat memperluas penyebaran virus covid-19.

Penelitian Terdahulu

Iqbal M, *et all* (2019) meneliti tentang pengembangan video blog (vlog) *channel youtube* dengan pendekatan sistem sebagai media alternatif pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video *blog (vlog)* berbantuan kanal *YouTube* sebagai alternatif pembelajaran fisika dengan pendekatan STEM. Berdasarkan hasil validasi produk, diperoleh persentase hasil penilaian ahli media 84 %, ahli materi 84 %, dan penilaian ahli IT 72 %. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 87 % dan uji coba lapangan 83 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video blog *channel Youtube* dengan pendekatan STEM layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran daring untuk peserta didik sekolah SMA/MA.

Kuntarto E (2017) meneliti tentang keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran daring atau Online Learning Model (OLM), sekaligus menerapkannya untuk meningkatkan

keefektifan perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Pengembangan OLM menggunakan teknik Online Interactive Learning Model (OILM) dengan memanfaatkan media sosial berbasis internet serta telepon seluler atau ponsel sebagai sarananya. Hasil penelitian menunjukkan : OILM efektif digunakan dalam perkuliahan Bahasa Indonesia program Strata 1. Model pembelajaran telah mampu meningkatkan penyerapan mahasiswa terhadap materi kuliah, dengan peningkatan mencapai lebih dari 81% dibandingkan dengan hanya menggunakan model pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil kuesioner subjek berpendapat bahwa OLM telah memberikan sebuah pengalaman baru yang lebih menantang daripada model pembelajaran konvensional atau tatap muka.

Rimbarizki R dan Susilo H (2017) meneliti tentang penerapan pembelajaran daring kombinasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik paket C vokasi di pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) pioneer Karanganyar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran daring kombinasi paket C di PKBM Pioneer, dan motivasi belajar peserta didik paket c melalui penerapan pembelajaran daring kombinasi, Serta faktor pendukung dan penghambat penerapan pembelajaran daring kombinasi paket C di PKBM Pioneer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, penerapan pembelajaran daring kombinasi PKBM Pioneer meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penilaian. Kedua, dari penerapan pembelajaran daring kombinasi berdampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik walaupun belum

maksimal. Ketiga, faktor pendukung penerapan pembelajaran daring kombinasi di PKBM Pioneer meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan untuk faktor penghambat, kurangnya fasilitas di luar lembaga sehingga hasil belajar belum maksimal.

Yanti MT, *et all* (2020) meneliti tentang pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud sebagai model pembelajaran daring di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dalam memanfaatkan portal Rumah Belajar Kemendikbud yaitu dimulai dari persiapan dan pelaksanaan pembelajaran yang memuat kegiatan pembuka, inti dan penutup pembelajaran. Beberapa fitur yang telah dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan Bank Soal. Sementara metode yang digunakan guru dalam memanfaatkan portal rumah belajar sebagai model pembelajaran daring pada saat proses pembelajaran dapat dikelompokkan dalam (1) Presentasi Klasikal/Demonstrasi, (2) Diskusi Kelompok Kecil dan (3) Pembelajaran Individual.

Sabron A.n, *et all* (2019) meneliti tentang persepsi siswa dalam studi pengaruh daring learning terhadap minat belajar Ipa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, strategi pembelajaran Daring Learning bukan hanya berkuat dengan internet, melainkan aspek

penting yaitu “lebih aman (safer)”, kemudian pembelajaran Daring Learning dapat memperluas komunitas pembelajaran. Dengan pembelajaran Daring Learning, pengguna pendidikan/guru dapat lebih mudah menemukan ritme pembelajran IPA yang tepat bagi siswa.

Priana R.Y.S (2017) melakukan resume tentang pemanfaatan vlog sebagai media pembelajaran teritegrasi teknologi informasi. Hasil resume menyatakan bahwa memanfaatkan Vlog sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penugasan dan kreatifitas yang dibangun dalam hasil baik guru sebagai penyampai materi maupun siswa dalam mepresentasikan hasil karya tugasnya. Minat belajar siswa dapat meningkat dengan pemilihan media yang tepat sesuai dengan perkembangan teknologi, kondisi dan lingkungan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran daring ditengah pandemi covid-19.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, S., 2013). Penelitian ini dilakukan dengan cara mencari referensi hasil-hasil penelitian tentang pembelajaran daring dari jurnal atau internet kemudian dideskripsikan dan disesuaikan dengan pembelajaran pendidikan jasmani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran

Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media (Kuswoyo C.Y., 2013).

Bila semua paradigma masyarakat perguruan tinggi telah memahami dengan baik tentang proses pembelajaran mahasiswa aktif, *learning how to learn*, penyiapan sumber daya telah diatur dengan baik, dan penyiapan konten yang sudah tersedia dengan baik dan SAP yang telah mengatur dengan baik mekanisme proses pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih mudah. Proses pembelajaran hanya menerapkan kemampuan dan menggunakan sarana serta mengikuti mekanisme yang telah diatur dengan baik dalam SAP. Proses pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain menerapkan proses pembelajaran yang ditata dengan baik, juga harus selalu meminta *feed back* dan melakukan kajian untuk terus membenahi proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat melalui tatap muka didalam ruang kelas dan dapat melalui media elektronik sesuai dengan pengaturan didalam SAP. Proses

pembelajaran melalui internet mendorong mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran karena harus berkomunikasi secara maya dengan para dosen (Darmawan. D).

Model Pembelajaran

Model kaitannya dengan pembelajaran yang biasa disebut dengan model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winaputra, 2005). Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan.

Sukintaka dalam Abduh I (2016) Bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan.

Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan kepuasan sehingga menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Sasaran proses pembelajaran adalah siswa belajar, maka dalam

menetapkan model pembelajaran, fokus perhatian guru adalah pada upaya membelajarkan siswa.

Model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan materi pembelajaran yang akan diajarkan merujuk pada situasi dan kondisi yang terjadi di sekolah. Model pembelajaran yang digunakan di tengah merebahnya pandemi covid-19 ialah model pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah dengan menggunakan jaringan internet. Purwanto A, *et all*, (2020) menyatakan bahwa seluruh jenjang pendidikan dari sekolah dasar atau ibtidaiyah sampai perguruan tinggi (Universitas) baik yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI maupun yang berada dibawah Kementerian Agama RI semuanya memperoleh dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan covid-19. Salah satu metode pembelajaran yang prosesnya dapat dilaksanakan dari rumah ialah dengan menggunakan metode pembelajaran dalam jaringan (daring).

Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas belajar untuk menjangkau kelompok yang masif dan luas melalui jaringan internet (Kuntarto, 2017). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online Pembelajaran dapat dilakukan secara masif dengan jumlah peserta yang tidak terbatas, bisa dilakukan secara gratis maupun berbaya (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mana

dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertatap muka langsung antara pendidik dan peserat didik.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan kegiatan wajib yang dilaksanakan dosen pada era digitalisasi saat ini. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan (Yudhi A dan Amalia N., 2018).

Ada beberapa jenis metode pembelajaran daring yang sering digunakan dalam kegiatan beajar mengajar di Sekolah ataupun di perguruan tinggi yaitu metode *Portal Schoology*, dan *Vlog*.

Portal Schoology

Proses pembelajaran di era digitalisasi pada saat ini tidak lepas dari teknologi informasi internet. Berbagai program aplikasi/*portale learning* ditawarkan, mulai dari berbayar hingga gratis. Salah satu contoh pembelajaran daring yaitu pembelajaran berbasis web. Yudhi A dan Amalia N (2018) menjelaskan Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan “web based learning” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Salah satu *platform* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif ialah *Schoology*. *Schoology* merupakan salah satu laman web yang berbentuk web sosial yang mana ia menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma dan mudah digunakan seperti *Facebook*. *Schoology* membantu dosen dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada mahasiswa agar mahasiswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja

sama dalam tim. Selain itu, *Schoology* juga mempunyai banyak ciri dan fungsi yang menarik untuk dimanfaatkan oleh mahasiswa. *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan imge yang dapat menarik minat siswa. *Schoology* mengarahkan mahasiswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. *E-learning* dengan *schoology* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi mahasiswa dengan membentuk iklim ilmiah yang disesuaikan terhadap materi pembelajaran yang menarik. Aktivitas mahasiswa didukung dengan suasana belajar yang kompetitif, studi kasus yang menantang dan memacu belajar, pembentukan forum-forum diskusi ilmiah, penciptaan topik-topik penelitian, dan sistem penilaian yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Mahasiswa juga mendapatkan *feedback* berupa komentar tentang aktivitas, penjelasan yang kurang dari dosen sehingga peserta didik mendapatkan informasi dari seorang dosen secara langsung.

Video Blog atau Vlog

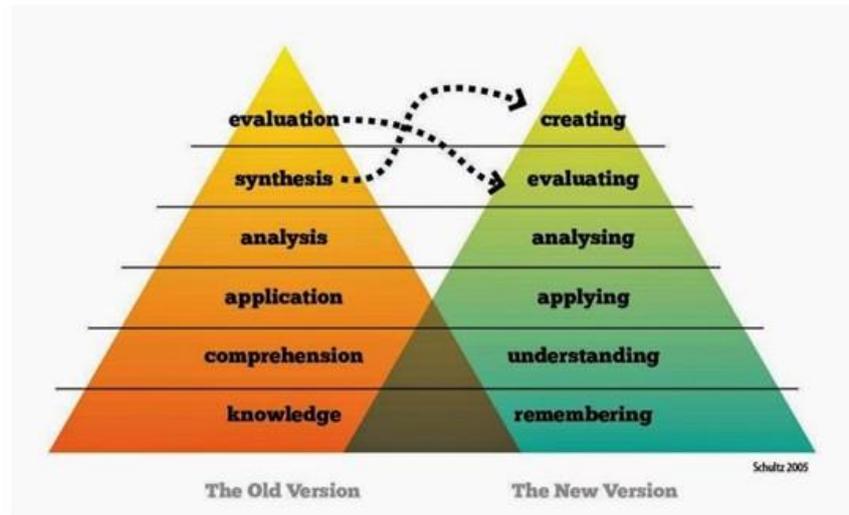
Salah satu hasil perkembangan teknologi informasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan adalah Video *Blog* atau *Vlog*. *Vlog* adalah satu video berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog (David E.R, *et all.* 2017).

Vlog merupakan media komunikasi dan informasi berbasis video dan web yang mengkolabirasikan kreatifitas, informasi dan hiburan dalam satu hasil karya. Dengan membangun media pembelajaran berbasis blog pendidik menyajikan materi yang dapat diakses oleh peserta didik bahkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.

Saat ini media *Blog* mengalami perkembangan dengan hadirnya *vlog* atau video *blog* yang merupakan bentuk media infomasi berupa video yang dikemas secara sederhana yang dioperasikan melalui *blog* dan *youtube*. Dalam proses pembuatannya *Vlog* dapat memanfaatkan handphone berkamera, *handycam*, kamera yang dilengkapi *mikrophone* dan mengambil momentum kejadian dan gambar sesuai dengan kebutuhan informasi yang akan disampaikan dengan durasi tertentu. Aktifitas *Vlog* sama dengan aktifitas *blog* yakni berupa catatan pribadi yang diinformasikan kepada publik. Berdasarkan fungsinya berupa penyampaian catatan harian pribadi maka *Vlog* dapat pula dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan sebagai media pembelajaran *Vlog* dibuat sesuai dengan kebutuhan tema dalam pembelajaran itu sendiri. (Priana R.Y.S, 2017).

Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosional, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif (Sumbodo P., 2016). Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai



Gambar 1

Hierarki ranah pendidikan menurut taksonomi Bloom

tujuan pendidikan nasional (Firdian, 2014).

Sukintaka (2001), pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotor, afektif, dan kognitif. Sehingga didalam pendidikan jasmani yang pembelajarannya berobjek pada gerak manusia nantinya juga dapat menanamkan nilai-nilai kognitif dan juga afektif. Maka sering dijumpai bahwa penjas itu mata pelajaran yang condong terhadap aspek psikomotor atau keterampilan gerak, karena dalam penjas melalui keterampilan gerak itulah nantinya akan dapat mengajarkan atau menambah pengetahuan siswa yang masuk dalam aspek kognitif. Kemudian juga dari keterampilan gerak yang ajarkan siswa juga ditanamkan nilai-nilai sosial seperti disiplin, tanggung jawab, sportif, dan lain sebagainya yang masuk dalam aspek afektif.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan atau pembelajaran yang mencakup kegiatan jasmani dan dinilai dalam tiga aspek

penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang sudah direncanakan secara sistematis (Tajamuki AG, 2016).

Aspek kognitif atau ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Aktivitas pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan mental, siswa yang mengikuti pendidikan jasmani harus memberikan kontribusi terhadap kecerdasannya (Subarjah H).

Aspek Afektif Dalam pendidikan di Indonesia menitik beratkan pada tingkah laku siswa. Nilai-nilai tersebut disisipkan kedalam mata pelajaran dan dikembangkan di sekolah dalam bentuk 18 nilai karakter bangsa yang dikeluarkan oleh kemendikbud serta tertuang dalam kompetensi inti tentang sikap sosial. (Tajamuki A.G., 2016).

Aspek Psikomotor (Hendra, Dimiyati, 2015) berpendapat bahwa kemampuan psikomotorik melibatkan gerak adaptif (*adaptive movement*) atau gerak terlatih dan keterampilan komunikasi berkesinambungan (*non-discursive commucation*).

Berdasarkan tiga aspek penilaian dalam pendidikan jasmani (kognitif, afektif, psikomotor) dan dari hasil-hasil penelitian serta metode-metode dalam pembelajaran daring maka, model pembelajaran daring yang sesuai dan dapat digunakan dalam pendidikan jasmani ialah model pembelajaran yang memiliki aplikasi video. Dikarenakan tidak semua metode pembelajaran daring dapat digunakan dalam proses pendidikan jasmani yang berkaitan dengan aspek psikomotor (gerak) yang bersifat praktikum.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Model pembelajaran daring dapat diaplikasikan dalam pendidikan jasmani dengan metode *portal schoology*, dan *vlog*. Dengan kata lain metode tersebut memiliki aplikasi video, yang dapat digunakan untuk mendemonstrasikan gerakan-gerakan dalam ranah psikomotor (bersifat praktikum).

Saran

Diharapkan bagi pengembang model dan metode pembelajaran berbasis *web* khususnya dalam pendidikan jasmani yang mengacu pada aspek Psikomotor (gerak) untuk memperhatikan timbal balik proses pembelajaran tersebut, misal; terkait pemberian materi-materi yang bersifat praktikum (praktik), pemberian tugas, dan cara mengevaluasi hasil praktikum tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Abduh I. 2016. *Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) Pada Siswa Kelas V Sdn No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat*

Kabupaten Sigi. E-Journal Physical Education, Healt and Recreation. ISSN 2337-4535. (4). 1.

Arikunto S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Bilfaqih, Y & Qomarudin, M. N. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. 131.

Firdian, S.R. 2014. *Penerapan media bola karet untuk meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas v Sd negeri 48 Pagar Alam*. Skripsi. Bengkulu. Universitas Bengkulu.

Hendra Setyawan, Dimiyati. 2015. *Model Permainan Aktivitas Luar Kelas untuk Mengembangkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa SMA*. Jurnal Keolahragaan. Volume 3. Nomor 2. September 2015.

Herawan AH. 2013. *Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung Terhadap Hasil Kemampuan Servis Atas Sepak Takraw Pada Siswa Ekstrakurikuler SMA Mta Surakarta Tahun 2012*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. FKIP. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Hidayat K. 2011. *Penggunaan Model Pembelajaran Reciprocal Untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Permainan Bola Voli Mini Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sinom Widodo 02 Kabupaten Pati Tahun Pembelajaran 2010-2011*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. FIK. Universitas Negeri Semarang.

Iqbal M, et all. 2019. *Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Dengan Pendekatan Stem Sebagai*

- Media Alternatif Pembelajaran Daring*. Jurnal Kelitbangan. Vol.7 No.2 hal 135-148.
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *CORONAVIRUS DISESASE* (Covid-19).
- Kuntarto E. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature Vol. 3 No. 1 hal 99-110.
- Kuswoyo, CY. 2013. *Meningkatan hasil belajar passing bawah bola voli mini melalui permainan bola berantai pada Siswa kelas V SD Negeri Tenganan 01 kec.Tenganan kab. Semarang Tahun 2013*. Skripsi. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Priana R.Y.S. 2017. *Pemanfaatan Vlog Sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017 ISBN 978-602-19411-2-6.
- Purwanto A, et all. 2020. *Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*. Jurnal EduPsyCouns. Vol.2 No. 1.
- Rimbarizki R dan Susilo H. 2017. *Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Pioneer Karanganyar*. E-Journal Unesa Vol.6 No.2 hal 1-12.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo.
- Sabron A.n, et all. 2019. *Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA*. SCAFFOLDING : Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme. Vol. 1 No. 2 hal 30-38.
- Sumbodo PP. 2016. *Penerapan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli Pada Siswa Kelas XI TSM Smk Murni 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. FKI. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Subarjah H. *Modul 1, Asas Pendidikan Jasmani*, available from : www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK420802-M1.html. Diakses pada tanggal 19 April 2020.
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo : ASA grafika.
- Suprijono A. 2009. *Kumpulan Metode Pembelajaran, Kooperatif Learning*. <http://history22education.wordpress.html>. Diakses pada tanggal 19 April 2020.
- Tajamuki AG. 2016. *Permainan Dalam Ranah Afektif (Kerjasama dan Tanggung Jawab) Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama*. Prosiding Seminar Nasional peran pendidikan jasmani dalam menyangga interdisipliner ilmu keolahragaan. Universitas Negeri Malang.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Winataputra, U.S. 2005. *Mengajar di Perguruan Tinggi : Model-Model*

- Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Yanti MT, *et all.* 2020. *Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. ADI WIDYA : Jurnal Pendidikan Dasar Vol.5 No.1 hal 61-68.
- Yudhi A dan Amalia N. 2018. *Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra*. Jurnal Basatra. Vol.7 No.1.