



## **PENGARUH PEMBELAJARAN DARING BERBASIS WHATSAPP TERHADAP KETERAMPILAN PSIKOMOTORIK PASSING ATAS BOLA VOLI KELAS X SMK ISLAM AL-HIKMAH 1 MAYONG JEPARA**

MUHAMMAD FEBRILIANO SAPUTRO<sup>1\*</sup>, DANANG AJI SETYAWAN<sup>2</sup>, MAFTUKIN HUDAH<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang

\*febrilianto81@gmail.com

### **Informasi**

#### **Artikel**

Dikirim: 7 Agustus 2022

Direvisi: 11 Oktober 2022

Diterima: 16 November 2022

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Pandemi Covid-19, WhatsApp, Metode Drill, Passing Atas Bola Voli*

### **Abstract**

Latar belakang penelitian adalah saat observasi di SMK Islam Al-Hikmah 1 Mayong Jepara banyak siswa kelas x yang mengalami penurunan nilai pada mata pelajaran penjas materi *passing* atas bola voli dalam situasi pandemi *covid-19* menagalami kesulitan ketika mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu siswa lebih mudah mempelajari *passing* atas dengan menerapkan metode *drill* melalui aplikasi *WhatsApp* untuk dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan keterampilan gerak *psikomotorik passing* atas bola voli.

Desain penelitian ini adalah *experiment* dengan desain penelitian yang digunakan adalah “*One groups pretest-posttest design*”. Hasil dari data penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode *drill* yang diterapkan melalui aplikasi *WhatsApp* terhadap keterampilan *passing* atas bola voli kelas X TAV 1 SMK Islam Al-Hikmah 1 Mayong Jepara *Pretest* n 30, minimum 62, maksimum 80, mean 73.23, dan *standart* deviasi 4.826, *Posttest* n 30, minimum 62, maksimum 90, mean 81.33, dan *standart* deviasi 6.456. *pretest* nilai p (sig) 0.073 ( $p < \alpha$ ),  $\alpha: 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa data media gambar tersebut dinyatakan normal. *posttest* nilai p (sig) 0.007 ( $p < \alpha$ ),  $\alpha: 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa data media gambar tersebut dinyatakan tidak normal.

## **PENDAHULUAN**

Pada saat ini dunia sedang dihadapkan dengan ancaman serius virus corona atau yang sering disebut dengan COVID-19 yang menyebar pertama kali pada bulan Desember 2019 di kota Wuhan, China. Virus corona merupakan virus mematikan yang menyerang sistem pernafasan dan sistem kekebalan tubuh lainnya, virus ini menyebar dengan cepat ke negara negara lain di dunia termasuk negara Indonesia. Organisasi kesehatan internasional atau *World Health Organization* (WHO) mengumumkan status virus Covid-19 sebagai pandemi mengharuskan seluruh dunia segera melakukan upaya menghentikan dan mengatasi dampak yang ditimbulkannya. Cara yang dipilih pemerintah sebagai upaya menekan penyebaran virus di Indonesia adalah pembatasan fisik atau *physical distancing*. Pembatasan menimbulkan banyak perubahan berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, budaya, bahkan pendidikan.

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). *WhatsApp* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media alat bantu pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *WhatsApp*. Media sosial *WhatsApp* sendiri dipilih dengan pertimbangan bahwa layanan ini memiliki banyak pengguna dan dapat diaplikasikan dengan mudah sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran pada masa pandemi virus *corona* yang terjadi pada saat 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.

Dalam pemberian materi pembelajaran pjok termasuk permainan bola voli, guru pjok SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Jepara sudah memanfaatkan media *online* atau media berbasis multimedia sebagai salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pembelajaran dimasa pandemi covid 19. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Pembelajaran daring menggunakan media *online* telah diterapkan di SMK ISLAM AL HIKMAH 1 Mayong Jepara sejak mulai diberlakukannya *work from home* pada 16 Maret 2020 selama masa pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara terhadap waka kurikulum dan guru penjas SMK ISLAM AL-HIKMAH 1 MAYONG JEPARA didapatkan informasi bahwa pembelajaran secara daring menimbulkan kegagapan pada proses penerapan diawal karena perpindahan sistem belajar, selain itu terdapat kesenjangan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) karena mata pelajaran ini pada dasarnya didominasi oleh aspek *psikomotorik* (keterampilan fisik). Hal tersebut terbukti pada saat pengambilan nilai UTS keterampilan *passing* atas bola voli masih banyak nilai siswa yang di bawah KKM yang ditentukan yaitu 75.

Tabel 1.1 Data Hasil Observasi

No	Nama	L/P	Kehadiran	Nilai
1	Achmat Fahrizal	L	√	65
2	Adila Cahya Larasati	P	√	65
3	Ahmad Mauladani Syafi'i	L	√	70
4	Ahmad Rezal Muhaini	L	√	80
5	Alamsyah Putra Rahardi	L	√	75
6	Alya Nastia Hermawan	P	√	65
7	Amelia Faristine	P	√	62
8	Baim Salam	L	√	62
9	Bayu Wicaksono	L	√	65
10	Berlyana Novitasari Linti	P	√	65
11	Chindy Herawati	P	√	62

12	David Arifful Hadi	L	√	80
13	Deni Dermawati	P	√	62
14	Dewi Wulandari	P	√	62
15	Dinda Zalfa Sari	P	√	70
16	Dita Clearesta Putri	P	√	65
17	Edo Saputra	L	√	65
18	Ersyhan Pratama	L	√	75
19	Falina Julia Hasna	L	√	62
20	Febrian Kurniawan	L	√	62
21	Galih Eka Putra Aditya	L	√	65
22	Haikal Aditya Kuncoro	L	√	70
23	Marcel Wahyu Novianto	L	√	75
24	Muhammad Fajar Aprillian	L	√	70
25	Noor Muhammad Rofiq	L	√	80
26	Pandu Saputra	L	√	80
27	Rio Dimas Aryo Baskoro	L	√	75
28	Valentino Kurniawan	L	√	70
29	Vinesta Nasywa Rahayu	P	√	62
30	Zakaria Harjaya	L	√	65
Jumlah Nilai Total				2051
Jumlah Nilai Rata-rata				68.37

Hal itulah yang mendasari penulis tertarik untuk meneliti tingkat kemampuan keterampilan *psikomotorik passing* atas bola voli siswa setelah pemberian metode *drill* yang diberikan secara daring melalui *WhatsApp* di SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021. Dari penelitian ini akan terungkap seberapa besar pengaruh pembelajaran pjok secara daring berbasis *WhatsApp* menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar aspek *psikomotorik passing* atas siswa. Maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis *WhatsApp* Terhadap Keterampilan *Psikomotorik Passing* Atas Bola Voli Kelas X SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Jepara”

#### **Pengertian *Passing* Atas**

*Passing* atas merupakan teknik dasar yang sangat penting dalam permainan bola voli, karena biasanya dilakukan dalam langkah awal dalam menyusun serangan terhadap tim lawan dengan cara mengumpan kepada rekan satu tim. Oleh karena itu pemain harus benar-benar menguasai teknik ini, karena besarnya peranan *passing* dalam sebuah permainan bola voli. Bola voli adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri atas enam orang. Bola dimainkan di udara melewati net, setiap regu hanya bisa memainkan bola tiga kali pukulan (Munasifah 2009:3)

#### **Pengertian Pembelajaran Daring**

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018:27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan dan kemajuan diberbagai sektor terutama pada bidang pendidikan. Peranan dari teknologi informasi dan

komunikasi pada bidang pendidikan sangat penting dan mampu memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

### **Pengertian Aspek Psikomotorik**

*Psikomotorik* merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut buku Wina Sanjaya “Ranah psikomotor adalah ranah yang meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan.” (Sanjaya: 2008:132). Menurut Mardapi (2003) keterampilan *psikomotorik* ada 6 tahap yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi nondiskursif.

### **Pengertian Media Pembelajaran WhatsApp**

Menurut Larasati, dkk (2013) WhatsApp merupakan aplikasi untuk saling berkiriman pesan secara instan, dan memungkinkan kita untuk saling bertukar gambar, video, foto, pesan suara, dan dapat digunakan untuk berbagi informasi dan diskusi. Larasati menyimpulkan bahwa pemanfaatan media *WhatsApp* sebagai sarana diskusi pembelajaran termasuk dalam kategori efektif. Dalam hal dapat diketahui bahwa pembelajaran daring dengan memanfaatkan fitur layanan *WhatsApp* dapat dijadikan solusi sebagai media pembelajaran pada masa pandemi virus corona. Menurut Handayani dan Chayati (2010: 233) pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar internet dapat lebih menambah wawasan, dan membuat peserta didik lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan prestasi.

## **METODE**

Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Jepara dilaksanakan selama dua minggu, mulai dari tanggal 11,18, 20, dan 22 Januari 2021. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas X Jurusan Teknik Audio Video (TAV).

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* atau desain eksperimen semu. Sugiyono (2007:77) menjelaskan *quasi experiment* atau eksperimen semu merupakan desain yang memiliki control, sehingga tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dan desain dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok control dalam penelitian. Pelaksanaan penelitian sebanyak 4 kali pertemuan termasuk melakukan *pre-test* dan *post test* dengan alokasi waktu setiap pertemuan 1 X 60 menit.. Sumber data diperoleh dari siswa, guru dan orang tua. Validasi dilakukan oleh peneliti sendiri melalui expert judgment ke dosen ahli.

### **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu studi literatur, observasi, dokumentasi, tes, dan kuesioner (angket). Teknik tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian banyak yang bersifat deskriptif, akan tetapi mengarah kepada karakteristik maupun kualifikasi tertentu sehingga mirip dengan interpretasi dari hasil pengumpulan. Tes yang digunakan dalam pendidikan biasa dibedakan antara tes hasil belajar dan tes psikologi (Sukmadinata: 2013:223). Teknik tes dalam penelitian ini berupa tes *passing* atas dimana siswa melakukan *passing* atas secara individu selama 60 detik. Tes tersebut digunakan untuk mengungkap aspek psikomotor dengan mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan *passing* atas bola voli. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respon untuk dijawabnya (Sugiyono: 2009:199). Angket digunakan untuk

memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran daring *passing* atas bola voli berbasis *WhatsApp*.

### 3. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik menggunakan uji-t dengan bantuan analisis statistik data *SPSS*. Analisis data bertujuan untuk mengetahui jawaban pertanyaan dalam penelitian. Sebelum diadakan pengujian dalam uji-t, perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji prasyarat dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan uji *Lavene Statistic*. Setelah semua uji prasyarat analisis terpenuhi, langkah berikutnya adalah analisis dengan uji-t. Uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan keterampilan *passing* bawah bola voli siswa setelah diberikan perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivitas pembelajaran daring menggunakan media *WhatsApp* dengan metode *drill* terhadap tingkat keterampilan *psikomotorik passing* atas bola voli. Berikut hasil data *posttest* yang diperoleh:

#### 1. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif dimaksud untuk mendapatkan gambaran umum data penelitian. Deskriptif data dimaksudkan untuk dapat menafsirkan dan memberikan tentang data tersebut.

Tabel 1. hasil analisis data deskriptif

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	30	62	80	73.23	4.826
PostTest	30	66	90	81.33	6.456
Valid N (listwise)	30				

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2021)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Pretest* n 30, minimum 62, maksimum 80, mean 73.23, dan *standart* deviasi 4.826
- b) *Posttest* n 30, minimum 66, maksimum 90, mean 81.33, dan *standart* deviasi 6.456

#### 2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Hipotesis pada uji normalitas sebagai berikut:

Ho: diterima jika Sig. >  $\alpha$  0,05 (data dinyatakan normal)

Ha: ditolak jika Sig. <  $\alpha$  0,05 (data dinyatakan tidak normal)

Tabel 2. hasil uji normalitas data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar siswa	PreTest	.176	30	.018	.937	30	.073
	PostTest	.169	30	.028	.896	30	.007

Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2021)

Berdasarkan hasil tabel 2. dengan jumlah 30 siswa. Maka uji yang dibaca adalah Shapiro-Wilk.

- Hasil *pretest* diperoleh nilai p (sig) 0.073 ( $p < \alpha$ ),  $\alpha:0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa data media gambar tersebut dinyatakan normal.
- Hasil *posttest* diperoleh nilai p (sig) 0.007 ( $p < \alpha$ ),  $\alpha:0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa data media gambar tersebut dinyatakan tidak normal.

### 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Tujuan dari uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki varians yang seragam atau tidak. Dimana dalam penelitian ini untuk mengetahui varians antar data hasil *Pretest* dan data hasil *Posttest* homogen/seragam. Hipotesis pada uji homogenitas sebagai berikut:

Ho:  $\alpha_1^2 = \alpha_2^2$  (Varians antar kelompok homogen/sama)

Ha:  $\alpha_1^2 \neq \alpha_2^2$  (Varians antar kelompok heterogen/tidak sama)

Kriteria pengujian: Ho diterima jika Sig.  $> \alpha$  (0,05)

Ho ditolak jika Sig.  $< \alpha$  (0,05)

Tabel 3. hasil uji homogenitas data

### Test of Homogeneity of Variance

				Levene	df	df	Sig.
				Statistic	1	2	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	Mean	on	1.221	1	58	.274
	Based on Median	Median	on	.798	1	58	.375
	Based on Median and adjusted df	Median and adjusted df	with	.798	1	.439	.376
	Based on trimmed mean	Mean	on	1.399	1	58	.242

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2021)

Berdasarkan tabel 3. terlihat bahwa hasil uji homogenitas untuk *based mean* memiliki nilai Sig. (0,274)  $> \alpha$  (0,05) Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut homogen/sama (Uji Homogenitas terpenuhi).

#### 4. Uji *Paired Sample T Test*

Uji *Paired Sample T Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal.

Tabel 4.4 hasil uji *sample paired T Test*

#### Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PreTest – PostTest	-8.100	6.578	1.201	-10.556	-5.644	-6.745	29	.000

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2021)

Berdasarkan hasil tabel 4.5 diatas bahwa hasil *Sample Paired* memiliki Sig. 2-tailed (0.000) <  $\alpha$  (0,05) Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut ada perbedaan hasil mean (rata-rata) sebelum dan sesudah perlakuan.

#### 5. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap media pembelajaran daring yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media WhatsApp yang dinilai dari 3 aspek tampilan, fungsi dan manfaat, serta pengoperasian media.

##### a) Data Hasil Kuesioner

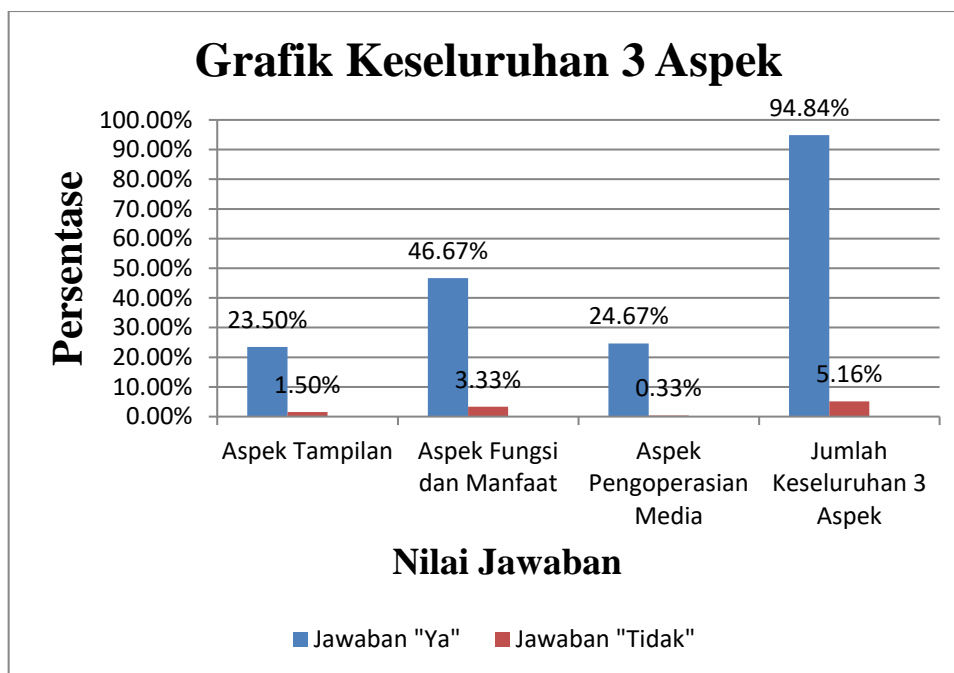
Berikut data hasil kuesioner siswa dari 3 aspek yang meliputi aspek tampilan, aspek fungsi dan manfaat, serta aspek pengoperasian media.

Tabel 4.5 Data Presentase Hasil Kuesioner

Aspek	Presentase		Jumlah Jawaban	
	Indikator “Ya”	Indikator “Tidak”	Jawaban “ya”	Jawaban “Tidak”
Tampilan	23.50	1.50	141	9
Fungsi dan Manfaat	46.67	3.33	280	20
Pengoperasian Media	24.67	0.33	148	2
Keseluruhan 3 Aspek	94.84	5.16	569	31
	100		600	

Sumber: Data primer penelitian yang diolah (2021)

Gambar 4.1 Garfik Hasil Kuesioner



Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2021)

Pada grafik dan tabel aspek tampilan jawaban indikator “ya” mendapatkan nilai 23,50% indikator “tidak” mendapatkan nilai 1,50%, aspek fungsi dan manfaat indikator “ya” mendapatkan nilai 46,67% indikator “tidak” mendapatkan nilai 3,33%, sedangkan pada aspek pengoperasian media indikator “ya” mendapatkan nilai 24,67% indikator “tidak” mendapatkan nilai 0,33%. Pada persentase keseluruhan pada 3 aspek tersebut indikator “ya” mendapatkan nilai 94,84% indikator “tidak” mendapatkan nilai 5,16%.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada masa pandemi *covid 19* yang dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* sebagai media pembelajaran materi passing atas bola voli metode *drill* menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran penjas materi *passing* atas bola voli siswa kelas X SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Kabupaten Jepara. Penelitian dilaksanakan di kelas X TAV 1 SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Kabupaten Jepara pada tanggal 5 sampai dengan 16 Desember 2020. Data awal diambil dari nilai praktik dengan cara memberikan *pre-test* menggunakan penilaian unjuk kerja siswa. *Pre-test* diberikan kepada kelas X TAV 1, kemudian kelas tersebut diberi perlakuan berupa pembelajaran *passing* atas melalui *WhatsApp* menggunakan metode *drill* yang mana hasilnya diamati oleh penulis dengan cara mengambil nilai praktik. Sedangkan lembar kuesioner untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa saat mengikuti pembelajaran daring melalui aplikasi *WhatsApp* yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peneliti memberikan *post-test* melalui praktik untuk penilaian dan didapat hasil bahwa pada kelas X TAV 1 terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar namun peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan hal ini dapat dilihat nilai *mean* pada masing-masing nilai sebagai berikut:

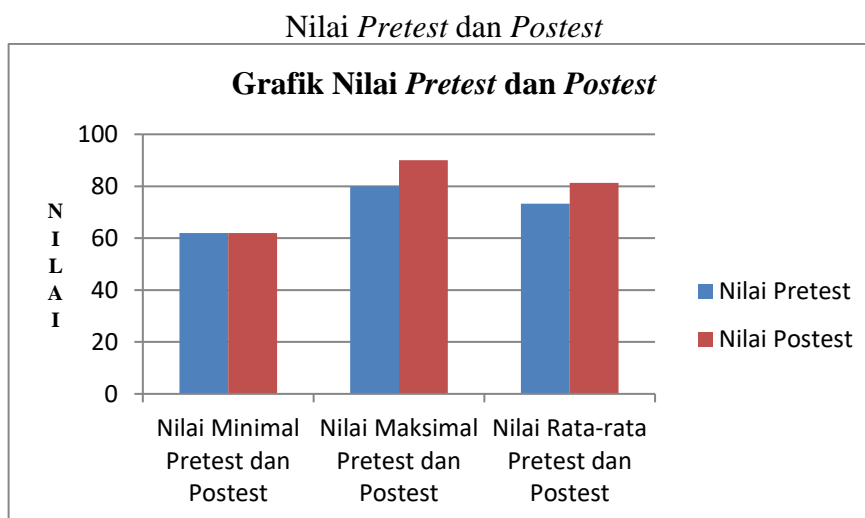
a. Aspek Psikomotor

Nilai rata-rata *pretest* : 73.23

Nilai rata-rata *posttest* : 81.33

Gambar 4.2 Grafik Distribusi Frekuensi





Sumber: Data primer penelitian (2021)

Jadi dapat diketahui bahwa pembelajaran daring berbasis *WhatsApp* menggunakan metode *drill* cukup efektif dalam membantu meningkatkan kompetensi belajar *passing* atas siswa. Hal ini terlihat dari siswa kelas X TAV 1 yang digunakan sebagai obyek penelitian lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan juga siswa lebih sering untuk mencoba melakukan *passing* atas ketika diterapkan pembelajaran metode *drill* sehingga siswa dapat menguasai *passing* atas.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar *passing* atas menggunakan metode *drill* berbasis aplikasi *WhatsApp* pada permainan bola voli dikelas X SMK Islam Al Hikmah 1 Mayong Jepara pada masa pandemi covid-19, serta berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dengan menggunakan hasil penilaian unjuk kerja keterampilan melalui *pretest-posttest*, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Telah dilakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran metode *drill* secara daring melalui aplikasi *WhatsApp* di SMK Islam Al Himah 1 Mayong Jepara dan di dapat hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas X TAV 1. Hal ini diketahui nilai rata-rata dari masing-masing aspek menunjukan perbedaan pada tiap-tiap hitungannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bilfaqih, Y., Qomarudin, M.N. (2015). *Esensi penyusunan Materi Daring Untuk Pendidikan Dan Pelatihan*. Yogyakarta: DeePublish.
- Handayani, T. H. W., & Chayati, I. (2010). Pemanfaatan Sumber Belajar Internet untuk Meningkatkan Kreativitas Penyajian pada Mata Kuliah Pengolahan Makanan Oriental. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2), 211-234.
- 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* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). pengaruh penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal prima edukasia*, 2(1), 66-79.

- Kartika, A. R. (2018). Model Pembelajaran Daring. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 27.
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud No. 109 tentang *Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mardapi, D. (2003). Desain dan penilaian pembelajaran mahasiswa. *Lokakarya Sistem Jaminan Mutu Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Munasifah. (2009). *Bermain Bola Voli*. Demak: CV. Aneka Ilmu.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono, (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Surat Edaran No 36962/MPK.A/HK/2020 *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19)*.