

## **Analisis Pembelajaran Daring pada Penerapan Proses Pembelajaran Bola Basket di SMA** *Online Learning Analysis on the Application of Basketball Learning Process in High School*

**Rosanti Pradhita Ramadhani<sup>1</sup>, Waluyo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>*Fakultas Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret surakarta, Jawa Tengah, 57139, Indonesia*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pembelajaran PJOK permainan bola basket. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei untuk mengetahui gambaran pembelajaran daring PJOK pada permainan bola basket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 169 peserta didik dan sampel yang diambil 20% dari populasi sehingga didapatkan sampel sebanyak 35 peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diuji validitas datanya menggunakan program SPSS 22. Hasil analisis dari penelitian survei pembelajaran daring PJOK permainan bola basket pada peserta didik kelas XII IPS SMA Negeri 5 Surakarta dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan. Hal tersebut ditujukan pada jumlah responden yang menjawab baik sebanyak 13 responden (37%), sangat baik sebanyak 8 responden (23%), kurang baik sebanyak 10 responden (29%), dan yang menjawab tidak baik sebanyak 4 responden (11%). Simpulan dari penelitian ini bahwa Pembelajaran Daring PJOK Permainan Bola Basket untuk tingkat keefektifan pembelajaran daring PJOK permainan bola basket berada pada kategori baik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Daring, Pembelajaran PJOK, Permainan Bola Basket

### **Abstract**

*This research aims to find out and analyze the learning of the PJOK of basketball games. This study is a quantitative study using survey methods to find out the picture of PJOK online learning in basketball games. Data collection techniques use questionnaires and documents. The population in this study amounted to 169 learners, and samples were taken 20% of the population so that a sample of 35 learners was obtained. The data obtained is then analyzed and tested the validity of data using the SPSS 22 program. The results of the analysis from the study of online learning survey PJOK basketball game in students of class XII IPS Sma Negeri 5 Surakarta can be seen by many learners. This is aimed at the number of respondents who answered well as many as 13 respondents (37%), very good as 8 respondents (23%), less good as 10 respondents (29%), and who answered badly as many as 4 respondents (11%). Concluded from this study, Online Learning PJOK Basketball Games for the effectiveness of online learning PJOK basketball games are in a good category.*

**Keywords:** Online Learning, PJOK Learning, Basketball Games

## PENDAHULUAN

Keadaan Indonesia pada tahun 2021 sedang mengalami kondisi tidak baik yang disebabkan oleh virus Covid-19. Penyebaran virus ini bisa di tempat umum atau kerumunan dan melalui kontak fisik maupun non fisik. Mendikbud menerbitkan SE No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat yang mengharuskan kegiatan pembelajaran yang awalnya dilakukan dengan bertatap muka di kelas harus beralih ke pembelajaran jarak jauh/daring sebagai salah satu upaya untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik berupa materi pembelajaran dengan tidak berkumpul bersama pada satu tempat secara rutin, melainkan diberikan secara jarak jauh melalui berbagai media online diantaranya Zoom Meeting, Google Classroom, Microsoft Team, Spada (Abatin dkk, 2021). Hal ini dilakukan agar kegiatan belajar mengajar tetap terlaksana dengan baik (Putro, 2020). Pembelajaran online adalah metode pembelajaran yang menggunakan jaringan untuk berkomunikasi, membaca, dan menulis yang dilakukan pada waktu yang sama tetapi tidak dalam ruangan yang sama dengan menggunakan berbagai teknologi dan multimedia (Sanjaya Ridwan, 2020: 52). Menurut Bilfaqih Y dan M.N. Qomarudin (2015:4) “Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas”. Menurut Harsanto Budi (2014: 16), pembelajaran daring memiliki kelebihan untuk Mengurangi perjalanan dan biaya perjalanan, Memungkinkan belajar di setiap waktu dan setiap tempat, Menyediakan cara belajar tepat waktu, Memanfaatkan infrastruktur yang ada, dan Memungkinkan pengiriman materi pembelajaran.

Kelemahan pembelajaran daring mengurangi interaksi tatap muka antara peserta didik, pembelajaran yang dilakukan cenderung ke pelatihan bukan pendidikan, pengajar dituntut lebih menguasai teknik pembelajaran dengan menggunakan TIK, Belum meratanya fasilitas internet, kurangnya sumber daya manusia yang memiliki keahlian mengoperasikan komputer, dan sarana prasarana yang tidak mendukung menyebabkan kesulitan mengakses grafik, gambar, dan video.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani, yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan dan perkembangan meningkatkan kemampuan dan meningkatkan keterampilan jasmani guna mencapai tujuan pendidikan nasional (kurniawan dkk, 2021).

Menurut Wiarto Giri (2015:4) mengemukakan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir 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 tujuan pendidikan nasional. Tujuan tersebut dicapai melalui kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum. Bolabasket memiliki tujuan yang searah dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Putro:2020)

Berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik seperti sarana dan prasarana/alat olahraga yang menunjang pembelajaran seperti bola basket, dan ring basket serta akses internet dan kemampuan operasional pada fitur-fitur daring menjadi hambatan dan kendala dalam penerapan pembelajaran daring ini. Guru sebagai pengajar juga mengalami kesulitan saat memberikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran penjas khususnya materi bola basket. Materi pembelajaran yang seharusnya disampaikan secara praktek karna adanya pandemi ini guru hanya dapat menyampaikan secara teori.

Adanya keterbatasan yang dimiliki oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran daring ini terutama pada materi bola basket tentu akan memunculkan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan menerima materi yang diberikan oleh guru melalui pembelajaran daring.

Pada materi bola basket seharusnya peserta didik melakukan praktik gerakan-gerakan pada materi bola basket dilapangan, mengakibatkan terjadinya timbal balik yang terjadi secara langsung antara guru dan peserta didik. Berdasarkan observasi, materi permainan bola basket menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dari jumlah 348 peserta didik terdapat 78% yang tuntas sedangkan 22% tidak tuntas.

Permainan bola basket diawali dengan bola loncat atau jump ball dari tengah lapangan yang dilakukan oleh wasit. Dalam permainan bola basket terdapat dua sampai 3 wasit yang memimpin pertandingan. Waktu bermain dalam bola basket selama 4x10 menit setiap babak, dengan waktu istirahat permainan selama 2 menit diantara pergantian babak dan 10 menit waktu istirahat pergantian quarter 2 berakhir. Tim yang dikatakan memenangkan pertandingan adalah tim yang memperoleh point terbanyak dalam waktu yang ditentukan. Jika terjadi point imbang dari kedua tim, maka diberi waktu tambahan 5 menit, jika point masih sama lagi maka diberi tambahan waktu lagi sampai terdapat selisih point diantara kedua tim. Jadi dalam permainan bola basket tidak ada istilah draw atau point imbang.

Permainan bola basket adalah permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerjasama tim (Ahmadi, 2007: 2). Artinya tekniknya terdiri dari gabungan unsur-unsur teknik yang terkoordinir, rapi sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti: teknik dasar menangkap bola (catching), teknik dasar menggiring bola (dribbling), teknik dasar mengoper bola (passing), serta teknik dasar menembak (shooting), teknik latihan olah kaki (footwork), teknik latihan

pivot. Permainan bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan ( kaki dan tangan ) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik, emosi dan team balance, baik dalam posisi defense maupun offense (Kosasih, 2008:2).

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola basket pada dasarnya merupakan permainan beregu baik putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain dan pemain cadangan tujuh orang, permainan yang sederhana mudah dipelajari dan dikuasai dengan sempurna yang juga menuntut perlunya melakukan suatu latihan baik (disiplin) dalam rangka pembentukan kerjasama tim. Permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat serta diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti: teknik dasar menangkap bola (catching), teknik dasar menggiring bola (dribbling), teknik dasar mengoper bola (passing), serta teknik dasar menembak (shooting), teknik latihan olah kaki (footwork), teknik latihan pivot.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring PJOK permainan bola basket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA sebanyak 169 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Proporsional Random Sampling. Sehingga sampel yang terjaring diharapkan dapat mewakili yang disimpulkan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket dan dokumen. Angket adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pernyataan tertulis kepada narasumber. Angket dibuat dalam beberapa pernyataan tertulis. Bentuknya angket tertutup, yaitu Pertanyaan dalam kuesioner menggunakan teknik pilihan yang sudah memiliki pilihan. Responden hanya perlu memberi tanda chek-list (√) pada kolom yang sesuai jawaban dengan tujuan agar pengisian angket tidak menyita banyak waktu dan mendapatkan data yang akurat.

Dokumentasi merupakan salah satu jenis dalam pengumpulan data. Data yang dikumpulkan dapat berupa tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk seperti buku harian, riwayat hidup, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumentasi berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen adalah pelengkap dari metode observasi dan angket dalam penelitian kuantitatif. Angket diisi menggunakan google form. Angket yang disebarkan kepada responden berbentuk skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013:93). Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradiasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen yaitu mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan (Hadi: 2017).

**Tabel 1.** Indikator Analisis Pembelajaran Daring PJOK

Indikator	Sub Indikator
Tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran berbasis e-learning	Penguasaan materi permainan pembelajaran bola basket
Kompetensi Guru / Tenaga Pendidik pada pembelajaran daring	Penyampaian Materi pada pembelajaran daring Pelaksanaan Evaluasi melalui daring
Kondisi Peserta Didik saat mengikuti pembelajaran daring	Minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran PJOK secara daring Disiplin peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran daring Penyelesaian Kegiatan Pembelajaran PJOK secara daring
Sarana dan Prasarana yang mendukung pembelajaran daring	Memiliki sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran materi dasar bola basket

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi kuantitatif dengan persentase. Pengkategorian survei pembelajaran daring pendidikan jasmani materi permainan bola basket disusun dengan 4 kategori penilaian yaitu “sangat baik”, “baik”, “cukup baik”, dan “kurang baik”. Sedangkan untuk pengkategorian menggunakan acuan 4 batas norma, yaitu seperti di bawah ini:

**Tabel 2.** Rumus Kategori Rentangan Norma Penilaian

Rentangan Norma	Kategori
$X \geq M + 1,0 SD$	Sangat Baik
$M \leq X < (M + 1,0 SD)$	Baik
$(M - 1,0 SD) \leq X < M$	Kurang Baik
$X < (M - 1,0 SD)$	Cukup Tinggi

Keterangan:

X = Skor

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

## HASIL

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket yang berisi seperangkat pernyataan yang diperuntukkan bagi peserta didik, dan studi dokumen berupa RPP, dan bahan ajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis keefektivan pembelajaran permainan bola basket secara daring di SMA. Pada bagian ini digambarkan atau dideskripsikan dari data dan hasil penelitian.

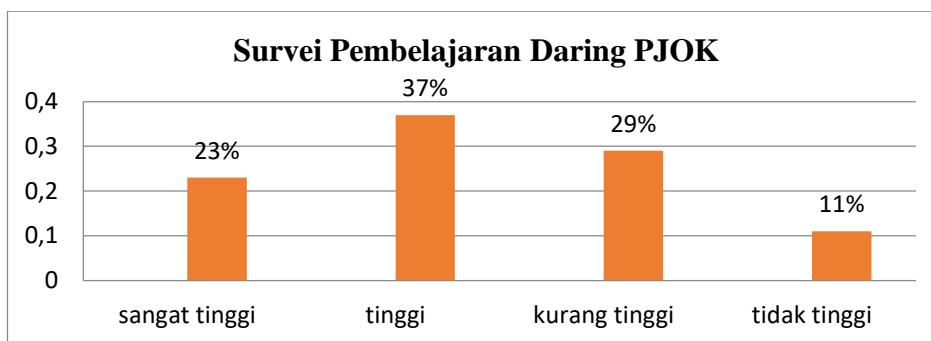
Dari variabel survei pembelajaran daring PJOK permainan bola basket melalui angket dan disebar melalui googleform dengan 28 butir pernyataan dan jumlah responden 35 peserta didik. Perhitungan Mean (M) 94 dan Standar Deviasi (Sd) 13 diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.** Survei Pembelajaran Daring PJOK Permainan Bola Basket

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolute	Relative(%)
1.	$X \geq 109$	Sangat Baik	8	23%
2.	$94 < X < 109$	Baik	13	37%
3.	$80 \leq X < 94$	Cukup Baik	10	29%
4.	$X < 80$	Kurang Baik	4	11%

Keterangan: x = nilai skor yang diperoleh dari anget peserta didik

Berdasarkan tabel pembelajaran daring PJOK permainan bola basket dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan baik. Hal tersebut ditujukan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk pada kategori baik sebanyak 13 responden (37%). Kemudian jumlah responden yang menjawab sangat baik sebanyak 8 responden (23%). Selanjutnya jumlah responden yang menjawab cukup baik sebanyak 10 responden (29%). Dan jumlah responden yang menjawab kurang baik sebanyak 4 responden (11%). Lebih jelas nya dapat dilihat diagram batang pada gambar 1.

**Gambar 1.** Diagram Batang Survei Pembelajaran Daring PJOK Permainan Bola Basket

## Diskusi

Deskripsi data survei pembelajaran daring PJOK permainan bola basket dilihat dari masing-masing faktor survei pembelajaran daring PJOK permainan bola basket dapat dilihat dalam uraian di bawah ini:

### Tingkat pemahaman peserta didik terhadap *e-learning*

Tingkat pemahaman peserta didik terhadap *e-learning* terdiri dari 11 butir pernyataan yaitu nomor 7, 9, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 dan 26 dari jumlah 35 responden. Perhitungan *Mean* (M)

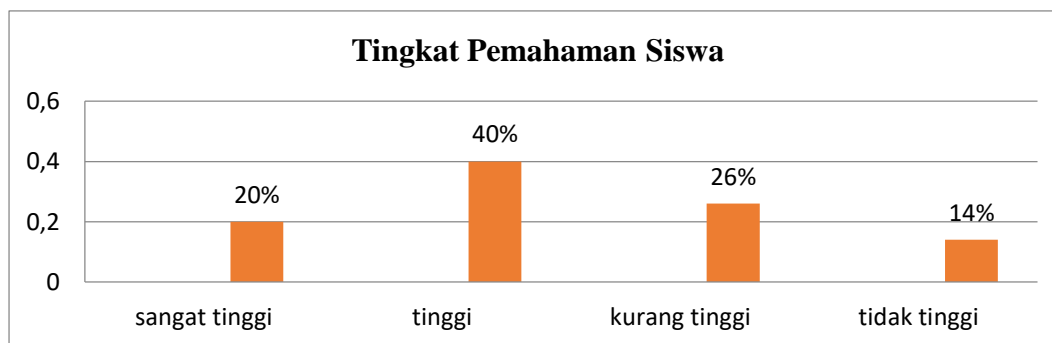
33 dan Standar Deviasi (Sd) 8 dan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap *e-learning* pada masa pandemi covid-19 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran berbasis *e-learning*

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolute	Relative(%)
1.	$X \geq 43$	Sangat Baik	7	20%
2.	$33 < X < 43$	Baik	14	40%
3.	$24 \leq X < 33$	Cukup Baik	9	26%
4.	$X < 24$	Kurang Baik	5	14%

Keterangan: x nilai skor yang diperoleh dari angket peserta didik

Berdasarkan tabel tingkat pemahaman peserta didik terhadap *e-learning* dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan tinggi. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk pada kategori baik sebanyak 14 responden (40%). Kemudian jumlah responden yang menjawab sangat baik sebanyak 7 responden (20%). Selanjutnya jumlah responden yang menjawab cukup baik sebanyak 9 responden (26%). Sedangkan jumlah yang menjawab kurang baik sebanyak 5 responden (14%). Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang pada gambar 4.2.



**Gambar 2.** Diagram Batang Tingkat Pemahaman Peserta Didik

### Kompetensi Guru/Tenaga Pendidik pada pembelajaran daring

Kompetensi guru / tenaga pendidik pada pembelajaran daring terdiri dari 3 butir pernyataan yaitu nomor 12,29 dan 30 dari jumlah responden 35 peserta didik. Perhitungan *Mean* 10 dan Standar Deviasi (Sd) 2 dan untuk mengetahui kompetensi guru / tenaga pendidik pada pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

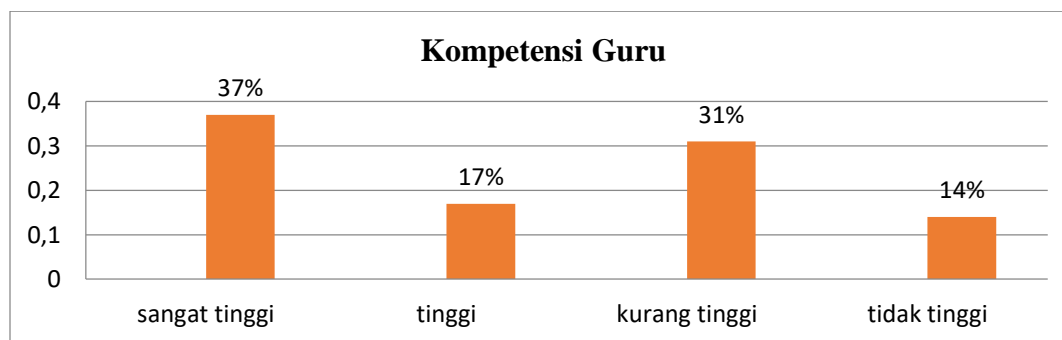
**Tabel 5.** Kompetensi Guru / Tenaga Pendidik Pada Pembelajaran Daring

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolute	Relative(%)
1.	$X \geq 12$	Sangat Baik	13	37%
2.	$10 < X < 12$	Baik	6	17%
3.	$8 \leq X < 10$	Cukup Baik	11	31%
4.	$X < 8$	Kurang Baik	5	14%

Keterangan: x = nilai skor yang diperoleh dari angket peserta didik

Sumber rumus rentang skor: Djemari Mardapi, 2008: 123

Berdasarkan tabel kompetensi guru / tenaga pendidik pada pembelajaran daring dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan sangat tinggi. Hal tersebut ditujukan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk pada kategori sangat tinggi sebanyak 13 responden (37%). Kemudian jumlah responden yang menjawab tinggi sebanyak 6 responden (17%). Selanjutnya jumlah responden yang menjawab kurang tinggi sebanyak 11 responden (31%). Sedangkan jumlah responden yang menjawab tidak tinggi sebanyak 5 responden (14%). Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang 4.3.



**Gambar 1.** Diagram Batang Kompetensi guru

### Kondisi Peserta Didik Saat Mengikuti Pembelajaran Daring

Kondisi peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran daring terdiri dari 11 butir pernyataan yaitu nomor 4, 5, 6, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 31 dan 32 dari jumlah responden 50 peserta didik. Perhitungan *Mean* (M) 40 dan Standar Deviasi (Sd) 4 dan untuk mengetahui kondisi peserta didik saat mengikuti pembelajaran daring adalah sebagai berikut:



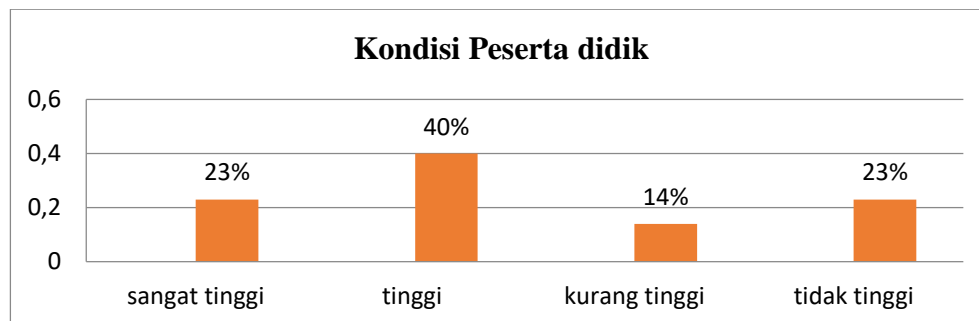
**Tabel 6.** Kondisi Peserta Didik Saat Mengikuti Pembelajaran Daring

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolute	Relative(%)
1.	$X \geq 12$	Sangat Baik	8	23%
2.	$10 < X < 12$	Baik	14	40%
3.	$8 \leq X < 10$	Cukup Baik	5	14%
4.	$X < 8$	Kurang Baik	8	23%

Keterangan: x = nilai skor yang diperoleh dari angket peserta didik

Sumber rumus rentang skor: Djemari Mardapi, 2008: 123

Berdasarkan tabel kondisi peserta didik saat mengikuti pembelajaran daring dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan tinggi. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak pada kategori tinggi sebanyak 14 responden (40%). Kemudian jumlah responden yang menjawab sangat tinggi sebanyak 8 responden (23%). Selanjutnya jumlah responden yang menjawab kurang tinggi sebanyak 5 responden (14%). Sedangkan jumlah responden yang menjawab tidak tinggi sebanyak 8 responden (23%). Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang pada gambar 4.

**Gambar 4.** Diagram Batang Kondisi Peserta didik

### Sarana dan Prasarana Yang Mendukung Pembelajaran Daring

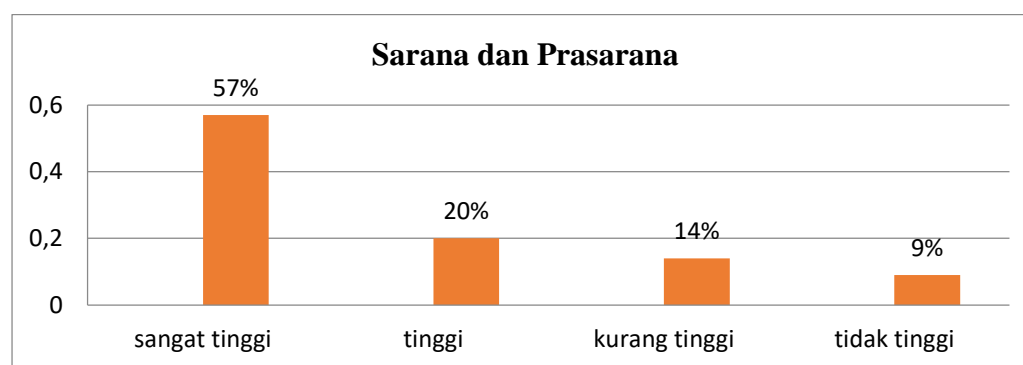
Sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring terdiri dari 3 butir pernyataan yaitu nomor 1, 2 dan 34 dari jumlah responden 50 peserta didik. Perhitungan *Mean* (M) 11 dan Standar Deviasi (Sd) 1 dan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring adalah sebagai berikut:

**Tabel 7.** Sarana dan Prasarana Yang Mendukung Pembelajaran Daring

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolute	Relative(%)
1.	$X \geq 12$	Sangat Baik	20	57%
2.	$10 < X < 12$	Baik	7	20%
3.	$8 \leq X < 10$	Cukup Baik	5	14%
4.	$X < 8$	Kurang Baik	3	9%

Keterangan: x = nilai skor yang diperoleh dari angket peserta didik

Berdasarkan tabel sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran daring, dapat dilihat banyak peserta didik yang menyatakan sangat tinggi. Hal tersebut ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk pada kategori sangat tinggi sebanyak 20 responden (57%). Kemudian jumlah responden yang menjawab tinggi sebanyak 7 responden (20%). Selanjutnya jumlah responden yang menjawab kurang tinggi sebanyak 5 responden (14%). Sedangkan jumlah responden yang menjawab tidak tinggi sebanyak 3 responden (9%). Lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang pada gambar 5.

**Gambar 2.** Diagram Batang Sarana dan Prasarana

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa Survei Pembelajaran Daring PJOK Permainan Bola Basket berada pada kategori baik untuk tingkat keefektifan pembelajaran daring PJOK permainan bola basket. Hal ini ditunjukkan pada jumlah responden yang menjawab paling banyak masuk pada kategori baik sebanyak 13 responden (37%). Karena peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang tinggi dalam pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena guru

memiliki kompetensi yang sangat baik dalam menyampaikan materi melalui daring. Selain itu, serta memiliki minat dan disiplin yang tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran dan sarana prasarana yang dimiliki peserta didik dan guru sangat mendukung proses pembelajaran daring. Hasil data yang diperoleh tidak sepenuhnya menggambarkan keadaan responden yang sebenarnya. Penguasaan setiap materi pembelajaran PJOK khususnya permainanbola basket oleh guru sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Pembelajaran permainan bola basket tidak akan efektif jika beberapa aspek tingkat pemahaman pesera didik dalam pembelajaran berbasis daring, kompetensi guru, kondisi peserta didik dan sarana prasarana kurang optimal. Hasil ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Memberikan pemahaman pentingnya penguasaan setiap aspek pembelajaran PJOK permainan bola basket demi mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Dari penelitian ini diharapkan guru lebih dapat dipergunakan sebagai dasar pembuatan kebijakan dalam pembelajaran PJOK permainan bola basket secara daring. Selain itu, guru lebih mengembangkan dan memperhatikan aspek-aspek kompetensi guru, memaksimalkan penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih optimal dan peserta didik dapat mendapatkan manfaat sepenuhnya dari pembelajaran PJOK permainan bola basket tersebut, serta perlunya dukungan dari orang tua selama proses pembelajaran *online*. Adanya perhatian dan pendampingan penuh serta memberikan motivasi dan dorongan semangat agar minat belajar peserta didik tetap terjaga dengan baik.

## REFERENCES

- Abatin, A., Liskustyawati, H., & Shidiq, A. A. P. SURVEY OF LEARNING PHYSICAL EDUCATION FOR SPORTS AND HEALTH IN THE COVID19 ERA AT MTS NEGERI 1 BOYOLALI ACADEMIC YEAR 20202021. *PHEDHERAL*, 18(1), 10-17.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Deepublish.
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial*. UNPAD PRESS.
- Kurniawan, W. R., Setiawan, I., Rozi, F., Rahman, A. Y., & Shidiq, A. A. P. (2021). Recording Students' Performance in Physical Education Using Mobile-Based Applications. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 10(1), 35-42.
- Putro, B. N. (2020). Basketbal As An Alternative Method To Learn Social Competence. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 1-7.
- Putro, B. N., Pratama, H. G., Prasetyo, W., & Doewes, R. I. (2020). E-Learning Implementation in Physical Education Department in Higher Education During COVID-19 Pandemic. *Information Technology, Education and Society*, 17(2), 67-80.
- Sanjaya, R. (Ed.). (2020). *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. SCU Knowledge Media.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.