

Pengaruh Hasil Pembelajaran Video Materi *Dribble* Bola Basket Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 30 Surabaya

Yanuar Fadhlurrahman

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Surabaya

Email: yanuarfadhlurrahman.19181@gmail.com

Abstrak

Bola basket adalah olahraga yang membutuhkan kerja sama untuk memperkuat pertahanan dan kemenangan. Keterampilan dasar dalam permainan sepak bola salah satunya yaitu *Dribble*. Pembelajaran *Dribble* menggunakan media video pembelajaran yang bisa untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik. Pendidikan ialah hal yang penting di era sekarang ini, bahkan termasuk dalam kebutuhan setiap manusia karena dengan mendapatkan ilmu pendidikan maka manusia mendapatkan kualitas hidup. Pendidikan ialah salah satu faktor pendukung untuk kemajuan suatu negara, dengan tingkat pendidikan yang tinggi akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Teknologi harus ditingkatkan untuk membantu orang beroperasi lebih efisien, tetapi juga dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan dan membuat produk lebih efektif. Untuk menghasilkan peserta didik yang terdidik dan mewujudkan kehidupan bernegara sebagaimana yang disyaratkan oleh UUD 1945, teknologi pendidikan juga harus dikembangkan secara maksimal. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah (1) Mengetahui pengaruh hasil belajar mengenai E-Learning pada materi pembelajaran dribble bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk kelas IX A di SMP Negeri 30. (2) Mengetahui seberapa pengaruh E-Learning pada materi pembelajaran dribble bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan besarnya pengaruh E-Learning untuk kelas IX A di SMP Negeri 30 Surabaya. Sampel dari siswa kelas XI A sebanyak 34 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian mengenai pengaruh media video pembelajaran berbasis *E-Learning* terhadap hasil belajar *Dribble* bola basket, hasil pembelajaran berbasis *E-learning* terhadap hasil belajar kognitif pada kelas XI A SMP NEGERI 30 Surabaya hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil dari uji paired sample t test dengan nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: Hasil Pembelajaran, *Dribble* Bola Basket, *E-learning*, Kognitif

Abstract

Basketball is a sport that requires teamwork to strengthen defense and win. One of the basic skills in the game of soccer is Dribble. Dribble learning uses learning video media which can improve students' learning outcomes. Education is an important thing in the current era, it is even included in the needs of every human being because by obtaining educational knowledge, humans gain quality of life. Education is one of the factors supporting the progress of a country, with a high level of education it will produce quality human resources. Technology must be improved to help people operate more efficiently, but it can also be used to advance knowledge and make products more effective. To produce educated students and realize state life as required by the 1945 Constitution, educational technology must also be developed optimally. The objectives to be achieved in the research are (1) Knowing the influence of learning outcomes regarding E-Learning on basketball dribble learning material in Physical Education, Sports and Health subjects for class IX A at SMP Negeri 30. (2) Knowing how big the influence of E-Learning is. Learning on basketball dribble

learning material in Physical Education, Sports and Health subjects has a big influence on E-Learning for class IX A at SMP Negeri 30 Surabaya. The sample of class XI A students was 34 students. This research uses quantitative research. Research regarding the influence of E-Learning based video learning media on Dribble basketball learning outcomes, E-learning based learning outcomes on cognitive learning outcomes in class XI A SMP NEGERI 30 Surabaya, this can be proven by the results of the Paired Sample t Test with values significant $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Learning Outcomes, Basketball Dribble, E-learning, Cognitive*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan Kesehatan merupakan pertumbuhan mental dan fisik bertujuan untuk Kesehatan dan pola hidup sehat proses pembelajaran guru harus memahami dan mengetahui perkembangan pada zaman di era 4.0, Kemajuan teknologi semakin cepat. Kehidupan manusia telah dipengaruhi oleh teknologi. Untuk memanfaatkan teknologi saat ini di era 4.0 dan mengikuti kemajuan teknologi, manusia harus berpikir kritis dan kreatif. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan salah satu keunggulan yang memerlukan pengembangan berkelanjutan. Selain itu, teknologi perlu ditingkatkan di sekolah agar insentif belajar tidak hilang dan generasi muda, yang merupakan masa depan negara, memiliki kualitas setinggi mungkin. Teknologi berkembang lebih cepat, terutama dengan jejak digital yang membutuhkan individu untuk menggunakan imajinasi dan kecerdasan mereka untuk tetap menjadi yang terdepan, terutama di era 4.0 saat ini. Salah satu keunggulan adalah kemajuan teknologi, khususnya bagi peserta didik yang kreativitasnya harus dipupuk untuk mengikuti kemajuan teknologi tersebut. Pendidikan harus ditingkatkan seiring kemajuan teknologi di zaman modern; akibatnya, pendidikan harus dipraktikkan agar peserta didik termotivasi untuk belajar melalui cara-cara baru. Selain itu, sekolah sangat membutuhkan teknologi untuk memastikan bahwa peserta didik termotivasi untuk belajar.

Pendidikan ialah hal yang penting di era sekarang ini, bahkan termasuk dalam kebutuhan setiap manusia karena dengan mendapatkan ilmu pendidikan maka manusia mendapatkan kualitas hidup. Pendidikan ialah salah satu pendukung untuk kemajuan suatu negara, dengan tingkat pendidikan yang luas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Luh & Ekayani, (2021). Pendidikan adalah sikap manusia untuk memperluas atau menambah kesempatan yang didapatkan baik itu rohani maupun jasmani dengan norma-norma di masyarakat dan kebudayaan. Sehingga proses suatu bangsa tidak akan dilepaskan dengan mudah dari pendidikan, karena suatu pendidikan merupakan peran yang mempunyai kepentingan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang dapat diartikan sebagai unsur penting dalam pembangunan suatu bangsa. Upaya mencapai tujuan pendidikan, pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan dan perubahan masyarakat yang berkembang, sehingga pendidikan juga memerlukan teknologi terkini.

Teknologi harus ditingkatkan untuk membantu orang beroperasi lebih efisien, tetapi juga dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan dan membuat produk lebih efektif. Untuk menghasilkan peserta didik yang terdidik dan mewujudkan kehidupan bernegara sebagaimana yang disyaratkan oleh UUD 1945, teknologi pendidikan juga harus dikembangkan secara maksimal. Karena kurangnya kemajuan media dalam pendidikan, pembelajaran di kelas, khususnya Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK), terkadang terasa membosankan dibandingkan dengan belajar sambil bekerja begitu juga dengan pendidik yang fokus pada penyampaian materi, kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus mampu meningkatkan motivasi belajar agar tercipta suasana yang tidak membosankan sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Setiap pribadi seseorang mempunyai keinginan merubah dirinya agar menjadi lebih baik. (Oktiani, 2017) menyatakan bahwa perubahan ini dapat dicapai dengan belajar sungguh-sungguh. Maka juga dengan peserta didik disekolah, mereka mempunyai keinginan agar berubah, memiliki banyak ilmu, memiliki kompetensi untuk meraih kreativitas dan kecerdasan yang ada dalam diri mereka. Pembelajar harus mengetahui bahwa belajar memiliki beberapa tujuan, (Sardiman, 2011) menyatakan beberapa tujuan tersebut, yaitu: 1) Mengetahui suatu

keterampilan, kecerdasan, atau konsep yang belum pernah diketahui sebelumnya; 2) Dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan, baik perilaku maupun keterampilannya; 3) Mampu menggabungkan dua pengetahuan (atau lebih) menjadi satu pemahaman baru, baik keterampilan, pengetahuan, konsep maupun perilaku; dan 4) Dapat memahami atau menerapkan ilmu yang telah diperoleh. Namun dalam proses belajar peserta didik.

Selain itu, kondisi psikologis meliputi naik turunnya motivasi belajar atau motivasi untuk belajar. Berdasarkan (Oktiani, 2017) dalam motivasi adalah yang dimana kondisi sering juga disebut psikologis mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam bidang pendidikan motivasi tentunya untuk menentukan sikap pada tercapainya kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk semangat belajar. Sedangkan menurut (Febrita, 2019) dalam situasi peran guru, mengarahkan adalah pekerjaan yang dilakukan setiap guru untuk memberi motivasi, membimbing dan mendorong peserta didik agar mendapatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disepakati. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pencapaian psikologis dan motivasi yang ada dapat mendorong seseorang untuk lebih semangat dalam belajar, salah satunya pembelajaran berbasis masalah di SMP Negeri 30 Surabaya.

Hal ini, profesionalisme guru ditunjukkan dengan kemampuan instruktur dalam berkomunikasi dengan murid. Sebagai seorang guru, ia harus memahami keadaan murid-muridnya. Guru perlu mengetahui bagaimana meningkatkan motivasi peserta didik sekali lagi dan menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar. Instruktur harus dapat secara kreatif memantau kegiatan belajar untuk mempraktikkannya. Membuat pertukaran belajar mengajar sangat menyenangkan dan untuk menginspirasi peserta didik untuk berpengaruh dalam proses pembelajaran, guru inventif dapat memanfaatkan semua yang tersedia. Guru dapat menginspirasi peserta didik baik didalam ataupun di luar kelas dengan menggunakan kreativitas mereka. Misalnya, selama kelas, instruktur harus mahir berinteraksi dengan murid. Misalnya, instruktur dapat memilih strategi dan media yang tepat dari luar kelas.

Kondisi yang terjadi di SMP Negeri 30 Surabaya khususnya kelas IX pada materi pembelajaran bola basket dimana guru masih menggunakan media dalam penyampaian materi. Begitu juga dengan interaksi guru dengan peserta didik yang kurang (Sari, 2015) memperhatikan saat menjelaskan materi agar peserta didik tidak berkonsentrasi dalam belajar dan mengakibatkan hasil belajar yang dicapai kurang dari standar KKM. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini dilakukan "Pengaruh Hasil Pembelajaran Video Materi *Dribble* Bola Basket Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Peserta Didik Kelas IX Di SMP Negeri 30 Surabaya" dengan tujuan membantu memecahkan masalah yang ada. Selain itu, keberadaan *E-Learning* sebagai pendamping kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang menarik.

E-Learning sangat penting untuk suatu proses belajar yang dilaksanakan melalui web, internet. *E-learning* menjadi perubahan dalam proses belajar, dari teacher centered menjadi learner centered atau berpusat pada peserta didik. Ini adalah rancangan pembelajaran yang memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja (Sari, 2015). Pembelajaran berbasis video materi *dribble* bola basket akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam mengamati mata pelajaran. Pada dasarnya tujuan *dribbling* dalam bola basket adalah untuk melewati blok lawan dan mendekati sasaran.

METODE

Jenis Penelitian

Teknik penelitian metode yang dipakai pada pengetahuan untuk mendapatkan data untuk aplikasi dan tujuan pertama. Teknik penelitian adalah proses untuk memeriksa dan memahami item dengan menggunakan proses yang logis dan dapat diterima serta pengumpulan data yang dapat diandalkan. menurut (Sugiyono, 2016). Metode penelitian ini memakai cara dalam melakukan penelitian tersebut yakni carpenelitian eksperimen. Menyatakan, (Sugiyono, 2013) penelitian merupakan cara mengumpulkan data untuk penggunaan dan tujuan tertentu. Metode penelitian adalah prosedur untuk melihat dan memahami sesuatu sambil menggunakan prosedur yang masuk akal serta logis sbeerta peraihan data yang dapat dipercaya.

Pre-experimental *designs* dapat dipandang sebagai suatu eksperimen yang sebenarnya. Akibatnya, istilah "eksperimen semu" sering digunakan. Bentuk percobaan ini tidak mengikuti prasyarat, seperti teknik percobaan ilmiah yang mengikuti norma-norma tertentu, menurut (Ari, 2013). Pada metode penelitian eksperimen digunakan untuk meneliti pembelajaran dengan menggunakan *E-Learning video dribbling* bola basket atas siswa kelas IX A SMP Negeri 30 Surabaya. Penelitian ini, dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif ini teknik pre-experimental *design* tipe one group Prates- *Pascatest* (tes awal tes akhir kelompok tunggal). (Arikunto, 2010) menguytalam, maka one group *design* merupakan penelitian yang memberikannya tes awal (*pretest*) sebelum diberi kelakuan, sesudah diberikannya kelakuan memberikannya tes akhir (*Pascatest*). yaitu untuk mengetahui kemampuan *dribble* bolas basket pada pembelajaran dengan menggunakan model *E-Learning video dribbling* bola basket sebelum dan sesudah.

Rancangan Penelitian

Peneliti akan menggunakan penelitian kuantitatif melalui cara pre-experimental *design* tipe one group *pretest-post test* (tes awal- tes akhir kelompok tunggal).

One group *pretest-posttest design*. Satu kegiatan pembelajaran menggunakan desain *pretes-postes* kelompok dan pelaksanaan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan serta tes akhir (*posttest*) sesudah perlakuannya. Menurut Arikunto (2010: 124), pengertian ini dapat digunakan untuk menarik kesimpulan bahwa karena efek terapi dapat dibandingkan dengan keadaan yang ada sebelum pengobatan, maka dapat diketahui dengan lebih akurat. Penerapan desain tersebut diselaraskan melalui maksud yang ingin diraih yakni menilai keahlian membaca peserta didik dalam menemukan komponen kalimat efektif dalam teks eksposisi baik sebelum maupun sesudah terapi. satu kelompok *pretest-posttest* sains. Tes dilakukan dua kali dalam desain ini: sekali sebagai pre-test sebelum terapi dimulai, dan.

Tempat Dan Waktu Penelitian

SMP Negeri 30 Surabaya untuk lokasi penelitian. Lokasi pengambilan data yakni dimana keterangan dipetik namu tempat penelitian yakni lokasi dimana perkara hendak diselesaikan (aplikatif), ataupun tempat dimana konsep diujikan (mumi). Penelitian dilaksanakan pada bulan januari di SMP Negeri 30 Surabaya

Populasi

Populasi adalah seluruh kelas IX A perkumpulan unsur yang mempunyai sejumlah karakteristik umumnya, yang terdiri pada beberapa sisi guna di teliti Menurut (Nuha, 2017). Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas IX A.

Sample

Sample adalah suatu sub golongan atas populasi yang dipilah guna dipakai pada penelitian yaiu peserta didik kelas IX A yang bejumlah 34.

Variable Penelitian

Variable penelitian pada hakekatnya yakni suatu konsep atau rancangan yang mempunyai variabelitas atau keragaman yang jadi fokus penelitiannya (maksu,2018:36). Adapun variable independen dan variable dependen dalam penelian dini yakni diantaranya:

1. Variable bebas : media *E-learning*
2. Variable terikat : hasil video pembelajaran *dribble* bola basket

Teknik Pengumpulan Data

Teknik atas melakukan aktivitas penelitian perlu cara guna meraih hasil yang nagus. Supaya mendapatkan keterangan terhimpun melalui benar, peneliti akan memakai rancangan penghimpunan data diantaranya:

1. Telah Pustaka

Peneliti membaca buku untuk observasi yang akan dijadikan sampel penelitian.

2. Observasi

Observasi adalah teknik untuk mengumpulkan data yang sering dipakai guna mengevaluasi perilaku seseorang ataupun jalannya suatu aktivitas yang diawasi, baik pada pengaturan alami ataupun buatan.

3. Teknik Tes

Tes Ini mempunyai tujuan untuk menilai pengetahuan, keterampilan, dan kapasitas peserta didik. Pra-tes adalah jenis tes yang diberikan. Tujuan dari ujian ini adalah untuk menilai apakah peserta didik dapat menggunakan Web *E-Learning* untuk mengenali komponen kalimat yang kuat dalam teks.

4. Teknik Analisis

Menggunakan Web *E-Learning*, analisis menggunakan pengumpulan data tentang penyelidikan peserta didik ke dalam pembelajaran mereka untuk mengenali komponen kalimat yang berhasil dalam teks eksposisi. Metode ini dirancang untuk mengkaji mengapa peserta didik tertentu kesulitan mengenali komponen kalimat yang kuat dalam teks eksposisi..

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menggunakan instrument yang dipakai dalam penelitian guna menghimpunkan informasi . Penelitian ini menggunakan tes kognitif gerak *Dribble* menggunakan instrument penilaian tenaga pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai untuk pelaksanaan penelitian yakni diantaranya:

1. Peneliti membuat surat observasi.
2. Peneliti meminta izin kepada lembaga SMP Negeri 30 Surabaya dengan melampirkan surat observasi.
3. Peneliti meminta izin dan menjelaskan kepada tenaga pendidik PJOK atas nama Bapak Arya Prasetya Ambara, S.Pd tujuan melakukan observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara di SMP Negeri 30 Surabaya dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2023 pukul 11.00.
4. Peneliti meminta izin kepada tenaga pendidik PJOK SMP Negeri 30 Surabaya untuk mengambil dokumen berupa gambar atau rekaman suara pada saat pelaksanaan Peneliti mengamati RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) guru PJOK sebagai pedoman materi yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen.
5. Peneliti meminta data daftar nama peserta didik untuk sampel penelitian di TU (Tata Usaha) SMP Negeri 30 Surabaya.
6. Peneliti memilih kelas untuk dijadikan sebagai sampel dalam penelitian.
7. Peneliti menjelaskan ke siswa tujuan dan aksi-aksi penelitian hendak dilaksanakan.
8. Penelitian tersebut menggunakan *pre-test* dan *post-test*.
9. Setelah rancangan penelitian selesai disusun, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kepada tenaga pendidik PJOK SMP Negeri 30 Surabaya untuk melaksanakan penelitian.
10. Peneliti mengamati rancangan yang telah disusun dan dilaksanakan penelitian oleh tenaga pendidik PJOK SMP Negeri 30 Surabaya.
11. Peneliti memperoleh hasil pengamatan penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik PJOK SMP Negeri 30 Surabaya.
12. wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitiannya yakni memakai uji SPSS 26 diantaranya yakni diantaranya:

1. Statistik deskriptif

Data yang sudah diperoleh oleh peneliti kemudian dianalisis agar ditarik kesimpulan. Teknik analisis keterangan pada penelitiannya memakai cara analisis data deskriptif. Uji ini meliputi diantaranya :

a. Mean

Mean digunakan untuk menghitung rata-rata (angka) yang diraih melalui total skor dari keseluruhan total individu.

b. Standar Deviasi

Standar deviasi digunakan untuk mengetahui penyimpangan suatu nilai berdasarkan mean.

2. Statistik Inferensial

a. Uji normalitas

Uji normalitas yakni metode yang dirancang guna menemukan dan menunjukkan maka keterangan yang diraih berawal atas populasi yang berputar normal atau berdistribusi simetris (Hendikawati et al., 2019). Tes normalitas juga digunakan untuk melakukan penyatuan asumsi statistik parametrik. Penelitiannya memakai uji normalitas melalui bantuan SPSS versi 26. Ketentuan pada uji normalitas diambil berlandaskan kemungkinan yakni:

- 1) Apabila probabilitas $> 0,05$ bahwa dinyatakan berdistribusi normal
- 2) Apabila probabilitas $< 0,05$ bahwa dinyatakan tidak berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yakni Suatu cara dalam statistik yang menggunakan data sampel untuk memeriksa Suatu hipotesis tentang karakteristik populasi (Dewi, 2021). Pengujian ini menggunakan *paired sample t test* guna mendapati adakah perkembangan atau penurunan temuan belajar *dribble* bola basket setelah diberi perlakuan (*treatment*) secara signifikan. Signifikansi 5% dan perbandingan antara t hitung dengan t table. Kriteria pengujian diantaranya :

- 1) Jika signifikansi $< 0,05$ bahwa ditolak serta diterima.
- 2) Jika signifikansi $> 0,05$ bahwa diterima serta ditolak.

Teknik Analisis Penilaian Hasil Belajar

Penilaian ini guna mentaksir keahlian peserta didik yang melingkupi wawasan factual, konseptual, tata cara serta metakognitif beserta keahlian berfikir tingkatan minim sampai tinggi (Jeprianto et al., 2021). Teknik evaluasi hasil belajar yang digunakan untuk menilai satuan pendidikan yaitu dengan menggunakan tes tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan guna mendapati apakah proses meningkat belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis *E-Learning*. Hasil pada penelitian tersebut diraih atas *pretest* serta *posttest* kelas XI-A SMP Negeri 30 Surabaya. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *One GrupPretest-Posttest Design* melalui cuma 1 kelompok eksperimen untuk *pretest* kemudian diberikan perlakuan berupa media video pembelajaran setelah itu dilakukan *posttest*.

Data diperoleh dari peserta didik Kelas XI-A SMP Negeri 30 Surabaya kemudian proses mengetahui mean, Standar Deviasi (SD) dan Persentase.

Hasil Belajar *pretest* Kognitif

Dari hasil *pretest* kognitif 34 peserta didik diraih keterangan diantaranya:

Tabel 1. Analisis data *pretest* kognitif

Data	Jumlah
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	80
Mean	47,94
Standar Deviasi	17,017

Data Frekuensi Skor Prediksi Kognitif siswa Kelas XI-A SMP Negeri 30 Surabaya yakni diantaranya:

Tabel 4.2 Data Frekuensi nilai *pretest* kognitif

Skor	Frekuensi
20	4
30	4
40	6
50	9
60	5
70	4
80	2

Diagram dari data frekuensi nilai prediksi dipastikan atas gambar di bawah ini:

Hasil Belajar *Posttest* Kognitif

Dari hasil *posttest* kognitif 34 peserta didik diraih data diantaranya:

Tabel 3. Analisis data *posttest* kognitif

Data	Jumlah
Nilai Terendah	30
Nilai Tertinggi	100
Mean	67,06
Standar Deviasi	16,611

Data Frekuensi nilai *posttest* kognitif siswa Kelas XI-A SMP Negeri 30 Surabaya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Frekuensi nilai *posttest* kognitif

Skor	Frekuensi
30	1
40	3
50	3
60	8
70	8
80	6
Skor	Frekuensi
90	4
100	1

Pada uji statistik inferensial digunakan, uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat menggunakan uji normalitas serta uji hipotesis Uji *Paired Sample T-test* berpasangan digunakan.

Hasil Uji Prasyarat (Uji Normalitas)

Uji normalitas pada penelitiannya memakai perhitungan *Shapiro Wilk* melakukan

pengolahan data melalui bantuan program SPSS 26. Dalam penelitian sekarang terbukti maka keterangan berputar normal, yang berikutnya akan dipakai guna menguji asumsi, terima ataupun tolak dugaan menggunakan skor P dibandingkan melalui 0,05. Dugaan diterima apabila $P > 0,05$, sebaliknya apabila tidak memenuhi bahwa hipotesis ditolak. Hasilnya ditunjukkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Data	P	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar	<i>Pretest</i>	0,118	0,05	Normal
Kognitif	<i>Posttest</i>	0,293	0,05	Normal

Berdasarkan tabel tersebut, bisa dipandang maka *pretest-Posttest* kognitif dan keterampilan peserta didik Kelas XI-A SMP Negeri 30 Surabaya mempunyai skor $p(\text{Sig.}) > 0,05$. Jadi variabel mengikuti distribusi normal.

Hasil Uji Hipotesis (*Paired Sample T-test*)

Sesudah dilaksanakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dapat dilakukan Pengujian hipotesis dilakukan melalui memakai uji *paired sampel T-Test*. Tes ini bermaksud guna mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam sampel yang sama. Hasil uji sampel berpasangan *uji-t* ditentukan berdasarkan nilai signifikansi yang diikuti dengan keputusan yang harus diambil selama studi. dapat dikatakan memiliki Selisih pretest dan posttest jika nilai signifikansi (2 ekor) $< 0,05$. Urusan perihalnya memastikan dampak yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan untuk setiap variabel. Jika signifikan (2 ekor) $> 0,05$ bahwa tidak ada perlainan yang dignifikan diantara pretest dan *pretest posttest*. Ini menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan variasi perlakuan untuk setiap variabel. Berikut adalah hasil *uji-t* sampel berpasangan:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kognitif	47,94	34	17,017	2,918
	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kognitif	67,06	34	16,611	2,849

Pada tabel di atas, diperoleh beberapa nilai deskriptif untuk paparan masing-masing setiap variabel dalam sampel berpasangan. Nilai kognitif Pada *pretest* hasil belajar rata-rata (mean) dari 34 sampel data tersebut adalah 47,94. Distribusi data (Std. deviation) adalah 17,017 dengan Standar Error 2,918, sedangkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar kognitif *posttest* adalah 67,06 dari 34 sampel data. Distribusi data yang diperoleh (Std. Deviasi) adalah 16,611, dimana Standar Error 2,849. Hal ini menunjukkan nilai hasil belajar *posttest* kognitif lebih tinggi dari *pretest*.

Hasil *Persentase Peningkatan*

Untuk mengetahui *persentase* perbaikan setelah pemberian perhitungan persentase yang digunakan dalam pengolahan dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase peningkatan hasil belajar kognitif} &= \frac{\text{Mean Different}}{\text{Mean}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{0,9} \times 100\% = 40\% \end{aligned}$$

Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli ini untuk mengetahui berdasarkan video pembelajaran berbasis *E-Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dari segi media. Para peneliti mengirimkan permintaan kepada para ahli untuk evaluasi. Pakar media dalam penelitian ini adalah Mochamad Ridwan, S.Pd., M.Pd. dan Muchamad Arif Al Ardha, S.Pd., M.Ed., Ph.D. menghasilkan peningkatan ukuran layer berada di inti materi, meningkatkan suara media pembelajaran. Setelah mendapat masukan dari ahli, yang haru dilakukan yaitumerevisi media pembelajaran yang akan digunakan untuk penelitian.

Rumus :

$$V = \frac{T_{67}}{T_{68}} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Verifikasi ahli

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Pembahasan

Pendidikan ialah hal yang penting di era sekarang ini, bahkan termasuk dalam kebutuhan setiap manusia karena dengan mendapatkan ilmu pendidikan maka manusia mendapatkan kualitas hidup. Pendidikan ialah salah satu faktor pendukung untuk kemajuan suatu negara, dengan tingkat pendidikan yang tinggi akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas menurut (Wahyono, 2019). Teknologi harus ditingkatkan untuk membantu orang beroperasi lebih efisien, tetapi juga dapat digunakan untuk memajukan pengetahuan dan membuat produk lebih efektif. Untuk menghasilkan peserta didik yang terdidik dan mewujudkan kehidupan bernegara sebagaimana yang disyaratkan oleh UUD 1945, teknologi pendidikan juga harus dikembangkan secara maksimal.

E-Learning sangat penting untuk suatu proses belajar yang dilaksanakan melalui web, internet. *E-learning* menjadi perubahan dalam proses belajar, dari teacher centered menjadi learner centered atau berpusat pada peserta didik. Rancangan pembelajaran yang memudahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Pembelajaran melalui video akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam memahami konteks mata pelajaran. Pada dasarnya tujuan *dribbling* dalam bola basket adalah untuk melewati blok lawan dan mendekati sasaran. Kondisi yang terjadi di SMP Negeri 30 Surabaya khususnya kelas IX pada materi pembelajaran bola basket dimana guru masih menggunakan media dalam penyampaian materi. Begitu juga dengan interaksi guru dengan peserta didik yang kurang. mengakibatkan hasil belajar yang dicapai kurang dari standar KKM. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini dilakukan "Pengaruh Hasil Pembelajaran Video Materi *Dribble* Bola Basket Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Kognitif Belajar Peserta Didik Kelas IX Di SMP Negeri 30 Surabaya" dengan tujuan membantu memecahkan masalah yang ada. Selain itu, keberadaan *E-Learning* sebagai pendamping kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang menarik menurut (Sari, 2015).

SIMPULAN

Bagaimana pengaruh *E-Learning* pada materi pembelajaran *dribble* bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olaharaga dan Kesehatan untuk kelas IX di SMP Negeri 30 Surabaya bahwa adanya pengaruh video pembelajaran berbasis *E-Learning* terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan pada kelas XI-A SMP NEGERI 30 Surabaya hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil dari uji *paired sample t test* dengan nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$. Pada mata pelajaran PJOK materi *dribble* bola basket setelah diberikannya perlakuan berupa media video pembelajaran berbasis *E-Learning*. Pengaruh yang dihasilkan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus presentase yaitu sebesar 40% pada ranah kognitif dan 20% pada ranah keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah. S. (2019). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di STIA Al Gazali Barru (Suatu Studi terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline). *Meraja Journal*, 2(1), 1–12.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v1i2.101>
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arwih, M. Z. (2019). Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Pada Permainan Bola Basket Mahasiswa Jurusan Ilmu Keolahragaan Angkatan 2017 Fkip Uho. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(1), 146–153.
- Dewi, I. G. A. A. O. (2021). Mendiskusikan Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian Dalam Penyusunan Disertasi: Sebuah Kajian Teoritis. *KRISNA: Kumpulan Riset Akuntansi*, 13(1), 31–39. <https://doi.org/10.22225/kr.13.1.2021.31-39>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa, April*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019)*, 181–188.
- Haryanto, S. (2018). Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning Berbasis Schoology. *Prosiding Seminar Nasional Geotik*, 2, 106–110.
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29308/12927>
- HIKMAH MANGANNI, 2016 (universitas negeri Makasan). (2016). *Disertasi Sebagai Salah Satu syarat untuk Mencapai Derajat Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan Disusun dan Diajukan oleh HIKMAH MANGANNI kepada PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR PENGEMBANGAN BAHAN DIKLAT PADA MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN*. 156–411.
- Jeprianto, J., Ubabuddin, U., & Herwani, H. (2021). Penilaian Pengetahuan Penugasan Dalam Pembelajaran di Sekolah. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 16–20. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v2i1.55>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 79–84. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1238>
- Memenuhi, U., Satu, S., Mencapai, S., Sarjana, G., & Islamiyah, P. (2022). *PENGARUH*

PEMBELAJARAN DARING TERHADAP TERJADINYA LEARNING LOSS MELALUI KEPUASAN SISWA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (Studi Kasus pada Siswa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan).

- Nugroho, M. A. (2022). *PELATIHAN E-LEARNING DASAR BAGI GURU* *Pendahuluan*. 2(1), 173–178.
- Nuha, A. (2017). Populasi Dan Sampel. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 44.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/728>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pusvyta Sari. (2015). Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning. *Ummul Quro*, 6(Jurnal Ummul Qura Vol VI, No 2, September 2015), 20–35. <http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qura/issue/view/531>
- Putri, N. I., & Umar, A. (2020). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket Atlet Putra Klub Genta Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Dan Olahraga*, 3(4), 15–21.
- Qomariah, S., Pratiwi, H., & Arfyanti, I. (2014). *Membangun E-Lerning Menggunakan Moodle*. 23–28.
- Student, M. T., Kumar, R. R., Ommments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan r&d*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Ilmiah. *METODE PENELITIAN ILMIAH*, 84, 116.
- Syariah, S., & Pasar, D. I. (2022). *Pengaruh asumsi mahasiswa tentang*.
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4 . 0. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 192–201.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.