

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN *CAPCUT* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 30 SURABAYA

Mohammad Wahyu Hidayatulloh*, Mochamad Ridwan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan & Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

*mohammad.19141@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Sepakbola adalah olahraga yang membutuhkan kerjasama guna memperoleh permainan yang menarik. Keterampilan dasar dalam permainan sepakbola salah satunya yakni *passing*. Pembelajaran *passing* memanfaatkan media video pembelajaran guna menaikkan hasil belajar siswa. Media *CapCut* mudah dipakai, memiliki fitur yang beragam, dalam media video *CapCut* juga didapati rmacam ragam fitur template video, music dan slowmo. Maksud dicapai penelitian adalah melihat adakah pengaruh video pembelajaran berbasis *CapCut* terhadap perolehan belajar *passing* sepakbola pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan guna kelas VIII di SMP Negeri 30 Surabaya serta melihat besarnya pengaruh video proses belajar mengajar berbasis *CapCut* terhadap perolehan belajar *passing* sepakbola pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas VIII di SMP Negeri 30 Surabaya. Penelitian ini memanfaatkan penelitian percobaan pre eksperimental dan pendekatan kuantitatif, rancangan penelitian ini memanfaatkan *One Group Pretest-Posttest Design*. Tes keterampilan gerak *passing* dengan instrument penilaian dimanfaatkan dalam penelitian. Hasil proses belajar mengajar berbasis *CapCut* terhadap perolehan belajar kognitif dan keterampilan pada kelas VIII F SMP NEGERI 30 Surabaya tersebut bisa ditunjukkan melalui perolehan dari uji paired sample t test dengan nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$, dan berbasis perhitungan memanfaatkan rumus presentase yakni sebesar 40% pada ranah kognitif dan 20% pada ranah keterampilan.

Kata Kunci: *capcut*; *passing*; sepakbola

Abstract

Physical Education, Sports and Health (PJOK) is a medium to encourage physical growth, psychological development, motor skills, knowledge and reasoning, as well as habituation of a healthy lifestyle that aims to stimulate the growth and development of balanced physical and psychological qualities. Football is a sport that requires cooperation in order to get an interesting game. One of the basic skills in the game of soccer is passing. Passing learning utilizes learning video media to improve student learning outcomes. CapCut media is easy to use, has various features, in CapCut video media also found a variety of video template features, music and slowmo. The purpose of the research is to see whether there is an influence of CapCut basidic learning videos on the acquisition of football passing learning in Sports and Health Physical Education lessons for grade VIII at SMP Negeri 30 Surabaya and see the magnitude of the influence of CapCut-based teaching and learning process videos on the acquisition of football passing learning in class VIII Sports and Health Physical Education subjects at SMP Negeri 30 Surabaya. This study utilizes pre-experimental experimental research and quantitative approaches, this research design utilizes One Group Pretest-Posttest Design. Passing skills tests with assessment instruments are used in research. The results of the CapCut-based teaching and learning process on the acquisition of cognitive learning and skills in class VIII F SMP Negeri 30 Surabaya can be shown through the acquisition of a paired sample t test with a significant value of $0.000 < 0.05$, and is calculation-based utilizing a percentage formula of 40% in the cognitive realm and 20% in the skill domain.

Keywords: *capcut*; *passing*; football

PENDAHULUAN

Pendahuluan mengandung mengenai latar belakang, landasan teori, masalah, rencana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan alat guna memacu berkembangnya psikis dan fisik, keahlian motorik, wawasan serta keterampilan bernalar, dan membiasakan pola hidup sehat yang bermaksud guna menstimulus tumbuh kembang taraf fisik dan psikis yangimbang (Kusuma et al., 2021). Aktivitas PJOK juga mempengaruhi kesehatan dalam tubuh. PJOK memiliki banyak peran penting dan oleh sebab itu diharapkan bisa memberikan kontribusi bagi perkembangan anak, bukan sekadar perkembangan kognitif serta psikomotorik dengan berolahraga, namun perkembangan karakter, utamanya dalam kaitannya dengan kepribadian. Pembentukan itu semua bisa diwujudkan melalui proses belajar mengajar PJOK (Sudirjo et al., 2019).

Proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), pendidik wajib bisa mengerti serta menerapkan sistem belajar mengajar guna pembelajaran yang optimal (Dewi et al., 2021). Membekali siswa dengan pemahaman dan pengetahuan guna menerapkan dan memberikan penghargaan guna menaikkan motivasi belajar khususnya PJOK, dengan mempelajari PJOK Kesehatan di sekolah, menaikkan imunitas tubuh sehingga mengurangi masalah psikologis bahkan konfrontasi warga (Mesgarpour et al., 2023). Selama pembelajaran PJOK di dalamnya juga didapati materi mengenai sepak bola, yang mana sudah mulai diajarkan sejak tingkatan dasar.

Sepakbola adalah olahraga tim yang membutuhkan kerjasama guna memperoleh permainan yang menarik dan kemenangan (Bayan et al., 2020). Oleh sebabnya, sukses ataupun tidaknya suatu tim bukan sekadar bergantung pada satu pemain, namun juga pada kekompakan para pemain dalam satu tim saat permainan sepak bola (Pujianto et al., 2020). Keterampilan dasar yang wajib dikuasai antara lain: keterampilan dasar sundulan, keterampilan dasar menahan bola, keterampilan dasar menggiring bola dan keterampilan dasar menendang (Francisco et al., 2021). Pertandingan sepak bola apabila kita cermati dengan cara seksama maka yang biasanya dilihat yaitu keterampilan dasar passing sebab dengan passing sebuah tim bisa menguasai permainan dan bisa menciptakan peluang guna menciptakan sebuah gol (Tarju et al., 2017).

Keterampilan dasar passing adalah upaya mengoper bola dengan tepat dari satu teman ke teman yang lain. Keterampilan dasar passing dasar bermaksud guna mengoper bola kepada teman satu tim (Suwignyo et al., 2021). Passing yang baik serta tepat target tentunya

amat mempengaruhi jalannya permainan (Rohman et al., 2021). Tentunya guna mengontrol passing diperlukan pengendalian gerakan serta keterampilan kaki guna menerapkannya. Setiap siswa pasti memiliki level bermain sepak bola yang berbeda-beda. Utamanya di SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 30 Surabaya terlihat dari akuratnya tendangan passing siswa yang kurang tepat pada target ataupun tidak mencapai rekannya serta hanya sejumlah siswa yang bisa menerapkannya dengan baik. Sehingga guna mencapai maksud pembelajaran tersebut alangkah baiknya melalui sebuah media yang memanfaatkan teknologi

Kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat, telah banyak saat ini teknologi yang diciptakan guna membantu pekerjaan manusia (Putra et al., 2019). Menaikkan kemampuan guna memahami ilmu pengetahuan serta teknologi yang mengalami perkembangan saat ini amat mempengaruhi aspek hidup keseharian (Irkham et al., 2020). Tenaga pendidik memilih aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran agar bisa membantu siswa lebih semangat, tidak jenuh dan menciptakan proses belajar mengajar seolah memasuki realita, hal ini diperkuat oleh pernyataan (Tambunan, 2020).

CapCut adalah salah satu perangkat lunak pengolah video paling populer dan dikenal dengan kerumitannya (Banerjee et al., 2023). Fasilitas yang lengkap dan kemampuan mengolah video yang layak membuat software ini sering dipakai oleh para youtuber, sebab keberadaannya memang bisa menunjang pengguna menciptakan serta mengedit beragam video ataupun video pembelajaran dengan lebih mudah (Fariska et al., 2022). Aplikasi CapCut mudah dipakai, memiliki fitur yang beragam, memiliki fitur layar hijau, dan didalam aplikasi video CapCut juga didapati bermacam ragam fitur lainnya seperti halnya template video, music dan slowmo berupa video visual lainnya (Nurmairina et al., 2022).

Berbasis perolehan observasi yang diperoleh di SMP Negeri 30 Surabaya pada hari Rabu, tanggal 21 Desember 2022 siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disebabkan media pembelajarannya yang sering diberikan oleh para tenaga pendidik hanya terpaku pada sumber belajar (buku) dan juga materi dalam bentuk power point. Maka minat dari siswa guna menerima materi kurang optimal serta dalam proses pembelajarannya menjadi kurang maksimal. Permasalahan tersebut pada jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 30 Surabaya media pembelajaran masih tergolong kurang inovatif. Maka dari itu seorang tenaga pendidik wajib pandai mencari

solusi dengan adanya pembelajaran baru, yakni dengan pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, agar bisa mencapai maksud pembelajaran yang diharapkan.

Berbasis penjabaran latar belakang, penting guna menerapkan penelitian berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis *CapCut* Terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya” sehingga bisa memecahkan permasalahan, serta siswa dan tenaga pendidik bisa mencapai maksud pembelajaran dengan maksimal.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk kuantitatif dengan pendekatan pre eksperimental. Rancangan penelitian dengan memanfaatkan *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni diberikannya pretest sebelum dilakukannya treatment kemudian dibandingkan dengan perolehan posttest yang dilakukan sesudah diberikannya treatment. Penelitian ini memanfaatkan jenis penelitian populasi dengan mengambil siswa kelas VIII dari kelas A sampai dengan kelas F dengan total 329 siswa. Penelitian ini memanfaatkan cluster random sampling, dengan memperoleh pilihan kelas dengan cara random yakni kelas VIII-F. Instrumen dalam penelitian ini memanfaatkan instrumen pengetahuan berupa soal uraian dan instrument keterampilan dengan lembar observasi berupa rubrik penilaian.

Perolehan data penelitian ini berupa angka dengan meliputi perolehan penilaian pengetahuan dan keterampilan. Uji normalitas dipakai guna melihat penelitian ini berdistribusi normal ataupun tidak, dengan

diperoleh perolehan normal maka dilakukannya uji parametrik dan jika perolehan yang tidak normal maka dilakukannya uji non parametrik. Penelitian ini berdistribusi normal dalam uji normalitas, sehingga bisa dilakukan uji parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan pretest dan posttest berupa nilai yang diperoleh siswa pada ranah pengetahuan dan keterampilan dipakai guna melihat perolehan belajar selama proses pembelajaran keterampilan dasar *passing* memanfaatkan kaki bagian dalam materi sepak bola memanfaatkan video pembelajaran berbasis *CapCut*. Data tersebut kemudian dianalisis guna mengetahui pengaruh serta keefektifan guna mengetahui pengaruh video pembelajaran berbasis *CapCut* terhadap perolehan belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar *Pretest posttest* Kognitif dan Keterampilan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

Data		P	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Pretest	0,118	0,05
	Posttest	0,293	0,05
Hasil Belajar Keterampilan	Pretest	0,196	0,05
	Posttest	0,312	0,05

Berbasis tabel tersebut, terlihat bahwasanya *Pretest-Posttest* kognitif dan keterampilan siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 30 Surabaya memiliki nilai p (Sig.) > 0,05. Jadi variabel mengikuti distribusi normal.

Tabel 2. Nilai *Pretest Posttest* Kognitif dan Keterampilan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kognitif	-19,118-	-	2,682	-	-	-7,127	33	,000
	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kognitif		15,641		24,575	13,660			
Pair 2	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Keterampilan	-2,559	2,584	,443	-	-	-	33	,000
					3,461	1,657	5,774		

Tabel di atas menunjukkan nilai hasil belajar kognitif pretest dan posttest dan nilai penting keterampilan prates-pasca-hasil belajar 0,000 ($p < 0,05$) maknanya nilai kognitif pretest posttest perolehan belajar dan keterampilan mengalami perubahan yang signifikan. Berbasis hipotesis statistik yakni antara lain:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara video pembelajaran berbasis *CapCut* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa.

H_a = Terdapat pengaruh antara video pembelajaran berbasis *CapCut* terhadap hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa.

Berbasis tabel di atas diketahui perolehan belajar kognitif pretest posttest dan keterampilan pretest-posttest skor perolehan belajar Sig. (dengan dua ekor) 0,000 dan $t > t_{0,05}$ otomatis H_0 ditolak serta H_a diterima. Bisa diambil simpulan bahwasanya pemakaian video pembelajaran berbasis CapCut mempunyai pengaruh bagi hasil belajar passing sepak bola siswa.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian mengenai pengaruh media video pembelajaran berbasis CapCut terhadap hasil belajar passing sepak bola pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 30 Surabaya ini mengperolehkan adanya pengaruh video pembelajaran berbasis CapCut terhadap hasil belajar kognitif serta keterampilan pada kelas VIII F SMP NEGERI 30 Surabaya bisa dibuktikan melalui perolehan dari uji paired sample t test bernilai signifikan $0,000 < 0,05$.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran agar proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis CapCut dapat diterapkan di SMP Negeri 30 Surabaya:

1. Bagi Guru

Karena hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat Ketika media video pembelajaran berbasis CapCut digunakan dalam pembelajaran, guru diharapkan dapat menggunakannya sebagai salah satu opsi untuk membantu peserta didik memahami dan meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pembelajaran berbasis CapCut ini, diharapkan peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan dalam belajar. Peserta didik juga dapat menggunakan teknologi untuk memperoleh pengetahuan melalui berbagai referensi tanpa harus menunggu penjelasan guru.

3. Bagi Sekolah

Penerapan video pembelajaran berbasis CapCut dapat menjadi pilihan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini juga dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mengoptimalkan kualitas belajar peserta didik agar tercapai secara maksimal.

4. Bagi Peneliti

Saat melakukan penelitian, persiapan yang lebih matang diperlukan untuk mengontrol beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar PJOK materi passing sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Banerjee et al. (2023). Analogous cognitive strategies for tactile learning in the rodent and human brain. *Progress in Neurobiology*, 222, 102401. <https://doi.org/10.1016/j.pneurobio.2023.102401>
- Dewi et al. (2021). Minat Siswa SMP Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring Pada Masa New Normal. *Physical Activity Journal*, 2(2), 205. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2021.2.2.3988>
- Fariska Deriyana et al. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07, 1–10.
- Huda Irkham et al. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar Irkham Abdaul Huda* (Vol. 2).
- Kusuma Jaya et al. (2021). Survei Ketersediaan Guru, Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.23887/ijst.v3i1.35431>
- Mesgarpour, M., Habib, R., Shadloo, M. S., & Karimi, N. (2023). A combination of large eddy simulation and physics-informed machine learning to predict pore-scale flow behaviours in fibrous porous media: A case study of transient flow passing through a surgical mask. *Engineering Analysis with Boundary Elements*, 149, 52–70. <https://doi.org/10.1016/jenganabound.2023.01.010>
- Nurmairina et al. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07(01), 1–10.
- Pujiyanto et al. (2020). Pengembangan Model Latihan Passing Sepakbola Berbasis Sasaran Teman. *Journal Coaching Education Sports*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i1.81>
- Putra et al. (2019). Rancang Bangun Alat Pembersih Lantai Berbasis Mikrokontroler Atmega 8535 Dengan Navigasi Android Disigning Of Vacuum Cleaner Based On Microcontroler ATMega 8535 By Using Android. In *36. IT Journal* (Vol. 7, Issue 1).
- Rohman et al. (2021). Survei Teknik Dasar Passing Kaki Bagian dalam Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMK Pamor Cikampek. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7, 357–366. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5632568>
- Sudirjo et al. (2019). Pendampingan Dan Pelatihan Keseimbangan Tubuh Pada Guru PJOK Sekolah

Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18, 93–101.

Suwignyo et al. (2021). Pendekatan model role play dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik passing sepak bola. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 66–77. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.14135>

Tambunan, E. (2020). *TEKNOGOGI: Model Pembelajaran Baru dan Masyarakat Kota*. <https://www.lowyinstitute.org/publications/beyond>

Tarju et al. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing dalam Permainan Sepak Bola. In *JUARA : Jurnal Olahraga* (Vol. 2, Issue 2).

Wikarta Bayan et al. (2020). *Jurnal Sportif Latihan Small Sided Games Dalam Ketepatan Passing Pada Ekstrakurikuler Sepak Bola* (Vol. 5, Issue 2). <http://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/sportif>

