



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4558 - 4565

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemanfaatan Media Sosial Youtube dalam Meningkatkan Keterampilan Psikomotor Siswa pada Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar

Savika Yara Yulaiha^{1✉}, Muhamad Taufik Hidayat²

Penidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: Savikayaray22@gmail.com¹, mt.hidayat@ums.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi pandemi Covid-19 yang membuat pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Dalam pelaksanaan jarak jauh ditemukan beragam masalah, diantaranya penurunan aktivitas fisik peserta didik pada mata pelajaran pendidikan jasmani, belum maksimalnya pemanfaatan sarana serta sumber belajar berbasis teknologi pada pembelajaran jarak jauh, serta belum maksimalnya fasilitas pembelajaran jarak jauh. Tujuan penelitian ini guna mengetahui proses pembuatan video, kendala, maupun hasil belajar berupa psikomotorik peserta didik di SD Ngaluran 1. Jenis penelitian ini memakai penelitian kualitatif. Subyek penelitian ini terdiri dari kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Teknik pengumpulan data memakai teknik observasi, wawancara, serta studi dokumentasi, data kemudian direduksi, disajikan, dan ditarik kesimpulan. Proses pembuatan video terdiri dari penyiapan konsep, alat, dan pengambilan video, serta proses pengeditan. Proses pengeditan tersebut menekankan pada pembuangan bagian yang tidak perlu serta sinkronisasi gambar, suara, dan teks. Kendala yang ditemui pada proses pembuatan video ialah berupa kesiapan konsep, alat, dan lingkungan yang merupakan bagian dari pengorganisasian materi pembelajaran. Serta hasil belajar psikomotorik peserta didik ketika menggunakan *platform youtube* sangat memuaskan.

Kata Kunci: *youtube*, psikomotorik

Abstract

This research was motivated by the COVID-19 pandemic, which made the implementation of learning carried out remotely. In the implementation of distance learning, various problems were found, including a decrease in the physical activity of students in physical education subjects, the utilization of technology-based learning facilities and resources in distance learning has not been maximized, and distance learning facilities have not been maximized. The purpose of this study was to determine the process of making videos, obstacles, and learning outcomes in the form of psychomotor students at SD Ngaluran 1. This type of research used qualitative research. The subjects of this study consisted of principals, teachers, and students. Data collection techniques used observation, interviews, and documentation studies, the data were then reduced, presented, and conclusions were drawn. The video creation process consists of preparing the concept, tools, and video capture, as well as the editing process. The editing process emphasizes removing unnecessary parts and synchronizing images, sound, and text. Constraints encountered in the process of making videos are in the form of the readiness of concepts, tools, and the environment which is part of organizing learning materials. And the psychomotor learning outcomes of students when using the Youtube platform are very satisfying

Keywords: *youtube*, *psychomotor*

Copyright (c) 2022 Savika Yara Yulaiha, Muhamad Taufik Hidayat

✉Corresponding author :

Email : Savikayaray22@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.12882>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kesehatan sangat penting bagi manusia, karena tanpa kesehatan yang baik, setiap manusia akan sulit melaksanakan aktivitasnya sehari-hari. Semakin padatnya aktivitas yang dilakukan seseorang banyak yang melupakan pentingnya olahraga untuk tubuh. Padahal olahraga merupakan cara sehat yang paling murah dengan hasil yang mengagumkan dalam menjaga kebugaran tubuh. Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabangsaan olahraga) (Bangun, 2016). Kegiatan olahraga dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Selain itu pentingnya olahraga juga dapat membentengi diri dari virus-virus yang dapat menyerang tubuh dan menjaga kesehatan.

Daya tahan tubuh yang kuat menjadi salah satu benteng menghadapi virus corona Covid-19. Bahayanya jika kita tidak berolahraga maka tubuh akan mudah terserang penyakit apalagi pandemic Covid yang belum berakhir ini membuat kita akan lebih mudah terpapar virus covid-19. Dimana sistem kekebalan tubuh yang rendah dan kurangnya aktivitas olahraga tubuh menjadi rentan terserang virus tersebut.

Namun pada kenyataannya bahwa selama menghadapi pandemic Covid-19 rata-rata masyarakat mengalami penurunan frekuensi aktivitas fisik, khususnya aktivitas olahraga selama menjalani karantina di rumah (Schnitzer et al., 2020) pada masa pandemi banyak orang yang mengabaikan untuk melakukan aktivitas olahraga. Padahal olahraga yang baik dan teratur dapat meningkatkan kesehatan dan aktivitas gerak bagi tubuh dan sebagai daya tahan tubuh di tengah pandemi.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Pada Masa Darurat Corona Virus Disease (Covid-19), yang menyebabkan penurunan aktivitas fisik. Untuk mencegah penularan virus corona, kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan secara jarak jauh. (Komarudin & Prabowo, 2020). Sehingga dengan berjalanya sistem pembelajaran daring tersebut diharapkan mampu memutus rantai penyebaran virus corona. Lalu di sini yang dimaksud daring yaitu sistem belajar dengan menggunakan media internet sebagai perantara yang tentunya tidak secara tatap muka secara langsung. Pembelajaran jarak jauh digunakan untuk memberikan peserta didik pengalaman bermakna dalam belajar tanpa tekanan untuk memenuhi semua persyaratan kurikulum guna kenaikan kelas dan kelulusan. Dengan adanya kebijakan tersebut, sekolah dasar di Indonesia mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh. Guru maupun peserta didik akan membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan kebijakan pembelajaran jarak jauh yang baru dan mengidentifikasi pendekatan terbaik untuk memberikan pembelajaran. Adanya pembelajaran daring secara tidak sadar membuat tiap individu mengalami penurunan aktivitas fisik atau psikomotor.

Keterampilan proses psikomotor meliputi gerak refleks, keterampilan gerak dasar, keterampilan perseptual, akurat, cangguh, ekspresif, dan interpretatif, serta komponen tubuh lainnya yang berkaitan dengan gerak fisik. (Mubarok Husni, 2019). Aspek psikomotor dalam pembelajaran PJOK berkaitan dengan keterampilan gerak dasar seorang siswa serta perkembangan mental dan tentang psikologi siswa (Amran, Suherman WS, Asmudin, 2021).

Youtube adalah *platform* media sosial pilihan mereka untuk belajar tentang peristiwa terkini. (Supratman, 2018). *Youtube* merupakan suatu situs yang memungkinkan miliaran orang menemukan, dibagi dengan target dari perusahaan (*audience*) melalui komunikasi pemasaran yang optimum dan dengan cara yang khusus dipersiapkan oleh perusahaan (Azzahrani, 2019). Mereka membagikan video mereka sendiri di *youtube* karena dapat memuat video yang berdurasi panjang. Media sosial *youtube* ini digunakan untuk mengakses berbagai informasi baik yang sudah lampau maupun yang sedang trending dapat berupa video, maupun cerita, atau bahkan konten yang dibuat seseorang untuk edukasi. Hal tersebut sejalan penelitian terdahulu yang dilakukan (Jannah & Atmojo, 2022) menyatakan bahwa media digital seperti *youtube* dapat

memberikan manfaat alam pembelajaran rta mengefektifkan tercapainya tujuan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta memberikan kemudahan memahami materi bagi peserta didik, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dapat disimpulkan media sosial adalah beberapa perkembangan teknologi komunikasi anatar individu dengan perangkat media saat ini yang sedang berkembang. Sedangkan *youtube* adalah medsos pilihan dimana berisi berita berupa video, gambar, dan konten-konten yang dibuat oleh seseorang untuk saling berbagi informasi

Youtube digunakan peneliti sebagai alternatif pemecahan masalah tersebut karena peneliti berupaya memanfaatkan media yang ada sesuai dengan kemajuan zaman. Selain itu penggunaan *youtube* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran serta secara tidak langsung juga mengurangi dampak negatif dari penggunaan *youtube* seperti menonton game, kartun, sinetron, dan lain sebagainya. Dalam hal ini, peneliti ingin menekankan fungsi edukasi paa *youtube* dengan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dimana pada *youtube* terdapat materi yang berisi praktik dalam meningkatkan aktivitas fisik peserta didik di seklah dasar.

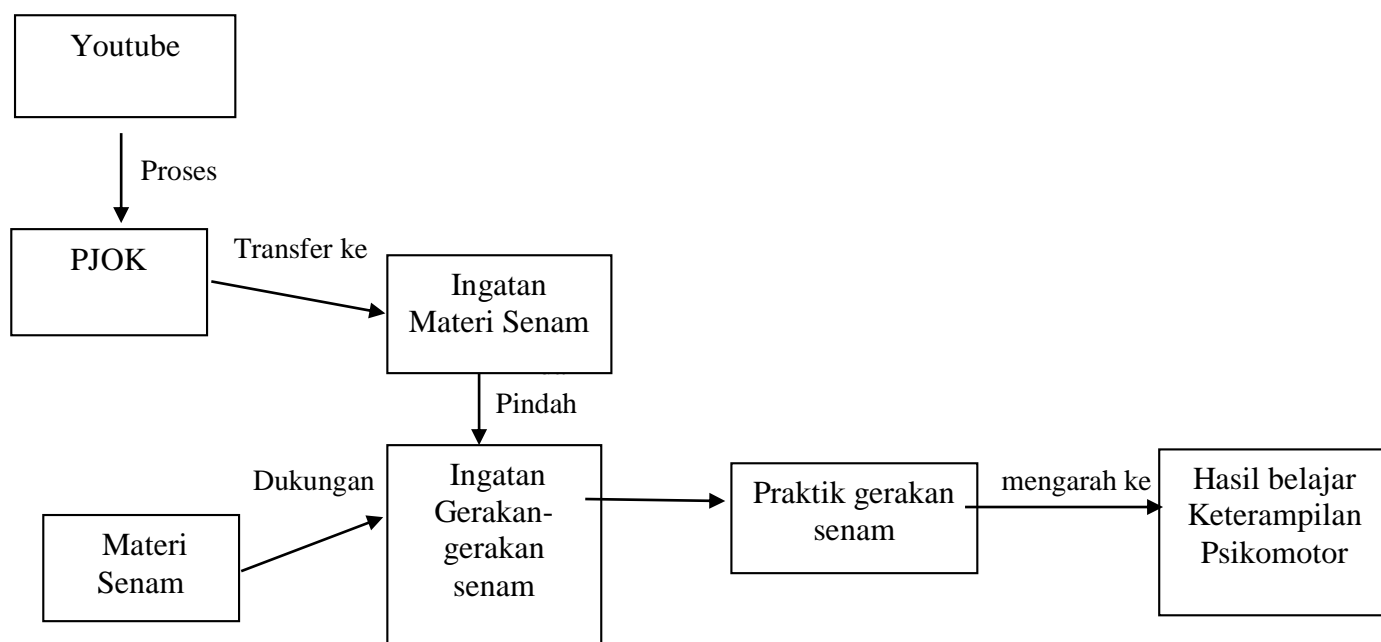
Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan meningkatkan individu secara organik, neuromuscukar, intelektual, dan emosional melalui aktivitas fisik.kata fisik atau jasmani (*physical*) menunjukkan pada tubuh atau badan (*body*). Kata fisik seringkali digunakan sebagai referensi dalam berbagai karakteristik jasmaniah, seperti kekuatan fisik (*physical strenght*), perkembangan fisik (*physical development*) kecakapan fisik (*physical prowess*), kesehatan fisik (*physical health*) (Wiaro, 2015). Pendidikan Jasmani adalah suatu pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media dalam mengembangkan potensi peserta didik baik psikomotor, kognitif, dan afektif. “Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh” dalam Riadnya, Adi,& Satyawan (2021). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjukkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rinzani & Abdillah, 2020).

Berdasar pada hasil observasi awal dan wawancara pada guru, masalah yang ditemukan peneliti di SD Ngaluran 1 Kabupaten Demak Saat pandemi ialah SD Ngaluran 1 Demak melakukan pembelajaran jarak jauh. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tersebut menurunkan aktivitas fisik peserta didik, terlebih dalam mata pelajaran olahraga yang seharusnya melibatkan aktivitas fisik. Dengan adanya permasalahan tersebut, pada dasarnya guru mengalami kendala dalam mengatasi permasalahan dalam penurunan aktivitas fisik, terlebih pada mata pelajaran olahraga. Sehingga dibutuhkan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu solusi yang diajukan peneliti atas masaalah tersebut yakni dengan memanfaatkan media *youtube*. Penelitian yang dilakukan (Kurniawan et al., 2017) menyebutkan dengan menggunakan video sebagai media pembelajran dapat mengefektifkan pembelajaran, terlebih pembelajaran olahraga yang membutuhkan aktivitas fisik dengan hasil rata-rata pretes sebesar 56,63 dan pottest sebesar 84,13 yang artinya mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan video dalam proses pembelajaran.

SD Ngaluran 1 ialah salah satu SD yang menerapkan pembelajaran jarak jauh. Dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru di SD Ngaluran 1 pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di sekolah tersebut menggunakan *platform whatsapp*, *zoom*, dan *google clasroom*. Terkhusus mata pelajaran PJOK memakai tambahan *platform youtube* dalam mempelajari praktik pembelajaran agar peserta didik dapat melihat, tertarik, dan mempraktikannya. Hal ini sesuai dengan penelitian (Situmorang et al., 2021) yang menyebutkan ketika pembelajaran menggunakan *platform youtube*, peserta didik menjadi lebih tertarik maupun paham dalam mempelajari pelajaran serta tugas yang diberikan guru melalui video pembelajaran di *youtube*.

Berdasarkan uraian dan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya Dengan adanya permasalahan seperti itu belum ada yang membahas tentang keterampilan psikomotor siswa sekolah dasar, maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian: “Pemanfaatan Media Sosial *Youtube* Dalam Meningkatkan

Keterampilan Psikomotor Siswa Pada Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar”. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang belum membahas mengenai pemanfaatan media sosial dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik peserta didik terlebih dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Manfaat berikutnya yakni menjadi masukan terhadap guru maupun instansi pendidikan dalam pemanfaatan media sosial *youtube* dalam pelaksanaan pembelajaran daring guna meningkatkan keterampilan psikomotor siswa pada pembelajaran PJOK.



Gambar Bagan Kerangka Berpikir Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Ngaluran 1 Kabupaten Demak. Subjek pada penelitian ini ialah kepala sekolah, guru mata pelajaran PJOK, guru kelas V, serta peserta didik kelas V SD Ngaluran 1. Penelitian dilaksanakan dari Januari-April 2022. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* guna mengetahui pemanfaatan media sosial *youtube* dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik siswa. *Purposive sampling* menurut (Sugiyono, 2017) ialah teknik pengambilan sampel dengan tujuan tertentu.

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dan desain penelitian ini menggunakan studi kasus guna menganalisis pemanfaatan media sosial *youtube* dalam upaya peningkatan keterampilan pembelajaran PJOK di SD. Metode penelitian kualitatif menurut (Sugiyono, 2017) ialah metode yang berlandaskan pada filsafat positivistik yang berguna untuk meneliti kondisi objek yang natural dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode triangulasi observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil dari penelitian ialah memiliki sifat dimana peneliti memahami makna, keunikan, ataupun peneliti dapat mengonstruksi keunikan fenomena, dan menemukan hipotesis.

Teknik analisis yang digunakan peneliti ialah model Miles & Huberman yang lebih lanjut dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017) tahapannya terdiri dari: 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; 3) penyajian data; 4) penarikan simpulan. Analisis data ialah proses pencarian dan perencanaan secara sistemik yang didapat dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi dengan cara menyusun pada suatu pola, melakukan pemilihan pada data yang penting serta dapat dipelajari, dan membuat simpulan agar dapat dipahami oleh peneliti maupun pembaca (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembuatan Video

Media pembelajaran terdiri dari sejumlah jenis, mulai dari audio, visual, maupun audio visual. Dari ketiganya media yang mampu membantu siswa dalam memecahkan materi ialah media video (Zendrato & Sambonwaman, 2020). Salah satu media atau *platform* penyedia video baik video umum maupun video pembelajaran ialah *youtube*.

Platform-platform media sosial seperti *youtube* perlu digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dalam artian dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di era globalisasi, terlebih saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi Covid-19. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tatap maya secara penuh, baik itu presensi, pembelajaran dan diskusi, serta tugas maupun ujian. Dampak baik dengan adanya pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dipaksa memanfaatkan kemajuan teknologi seperti ilustrasi sebelumnya dengan harapan mampu meningkatkan belajar peserta didik dengan mandiri.

Youtube menjadi *platform* media yang digemari oleh masyarakat di dunia nyata maupun maya. *Youtube* ialah *platform* berbagi video secara online yang membuat pengguna dapat berbagi ataupun mengakses berbagai video secara gratis (Sari, 2020). Pengakses *youtube* pun diketahui memiliki keragaman baik secara usia maupun gender, mulai dari anak-anak hingga manusia lanjut usia dan mulai dari laki-laki hingga perempuan. Hasil dari wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran PJOK menyebarkan *platform youtube* tidak hanya sekedar menonton video, tetapi bisa mengunggah video maupun *live streaming* dan menyediakan fitur tanya jawab di kolom komentar yang membuat *youtube* semakin menarik karena dapat menjadi media yang interaktif. Hal-hal tersebutlah yang membuat masyarakat terdorong untuk mengakses *youtube*.

Alasan digemari masyarakat merupakan salah satu alasan yang cukup mengatakan bahwa *youtube* sangat berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah, terlebih di era pandemi yang memaksa pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Tidak terbatasnya jumlah video maupun ukuran video menjadi salah satu kelebihan yang dapat digunakan atau dimanfaatkan guru maupun lembaga pendidikan dalam mengunggah video pembelajaran sebanyak mungkin dan tanpa ada durasi maksimal yang membatasinya. Salah satu tujuan pemanfaatan *platform youtube* ialah menciptakan ruang pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, interaktif, dan menarik. Adapun kelebihan lain dari penggunaan *youtube* dalam yakni peserta didik dapat mengakses video kapanpun dan dimanapun selama ada gawai ataupun laptop dan juga ada kuota. Artinya tidak terikat secara ruang dan waktu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Snelson et al., 2012) yang menyatakan kelebihan *youtube* sebagai media pembelajaran antara lain: 1) Informatif; 2) Cost Effective; 3) Potensial; 4) Praktis dan Lengkap; 5) Shareable; dan 6) Interaktif.

Adanya kelebihan tadi menjadi salah satu alasan yang diutarakan guru dalam memilih *platform youtube* sebagai media pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru, awalnya guru secara tidak sengaja membuat kanal *youtube* yang tidak pernah dipakai. Kemudian guru berinisiatif menggunakan kanal *youtube* sebagai media dalam penyampaian materi kepada peserta didik SD Ngaluran 1. Peserta didik maupun orang tua merespon dengan antusias yang baik. Dengan adanya antusias yang baik pula membuat orang tua yang berprofesi sebagai guru di sekolah lain mendapat inspirasi untuk melakukan hal yang serupa dengan guru di SD Ngaluran 1. Dengan adanya pemanfaatan *youtube* sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan uang dengan banyaknya jumlah penonton pada video yang diunggah guru. Adanya *youtube* dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi serta mempraktikkan materi jika itu materi praktik, seperti senam daripada menggunakan media lain seperti gambar yang lebih sulit dipahami dan diterima peserta didik.

Adapun proses pembuatan video pembelajaran pada materi senam yang dilakukan guru di SD Ngaluran 1 yang pertama kali dilakukan ialah menyusun konsep materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik berdasarkan buku guru maupun buku siswa, setelah menyusun konsep, guru menyiapkan peralatan yang

dibutuhkan saat membuat video senam berupa gawai, tripod, serta kondisi yang prima. Kemudian guru praktik untuk pembuatan video. Video diambil dengan berulang kali serta dari berbagai arah guna mendapat hasil maksimal serta sesuai dengan materi yang sudah disampaikan. Video juga dicek dari segi kualitas gambar dan suara dan kemudian bagian yang tidak terpakai dibuang dan tahapan terakhirnya berupa proses edit video dengan menggabungkan video yang sudah didapat. Tahap terakhir yakni mengunggah ke kanal *youtube* dan membagikan link video pada peserta didik sebagai materi pembelajaran senam. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Robert (2013:39) yang menyatakan hal yang wajib diperhatikan dalam penggunaan bahan ajar video ialah sinkronisasi gambar, suara, maupun teks yang dihasilkan yang akan berdampak pada munculnya daya tarik peserta didik saat belajar.

Kendala dalam Pembuatan Video

Kendala yang ditemui ketika pelaksanaan pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK ialah konsentrasi peserta didik dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan. Adapun kendala lain yang ditemui guru PJOK antara lain: 1) Produksi video memerlukan waktu yang lama. Perekaman video sering kali dilakukan secara berulang karena masalah teknis seperti di tengah video salah gerakan, terdapat suara bising dan lain sebagainya; 2) Produksi video membutuhkan waktu dan ruang khusus. Saat proses perekaman, dibutuhkan ruangan yang tidak terganggu oleh apapun seperti lalu lalang orang ataupun suara bising, maka dari itu guru membutuhkan waktu yang tepat guna mendapatkan fokus dan kualitas video maksimal dalam perekaman video. Hal tersebut senada dengan penelitian (Rahmawati & Atmojo, 2021) yakni kendala dalam produksi video pembelajaran diantaranya guru terkendala waktu, karena produksi video pembelajaran memerlukan waktu yang tidak sebentar. Hal tersebut membuat guru untuk kreatif dalam membuat maupun menyajikan materi melalui media sebagai faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik (Simbolon, 2014). Bentuk kreativitas guru dalam masalah ini ialah membuat video pembelajaran secara mandiri.

Adapun solusi yang dilakukan guru yakni berupa menyiapkan guru, alat, maupun lingkungan yang kondusif. Kendala tersebut termasuk dalam kendala dalam pengorganisasian materi. Kemampuan pengorganisasian materi terdiri atas dua tahap, pemilihan materi pembelajaran (Mulyasa, 2013). Ketika pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka, guru terbiasa melakukan pengorganisasian. Namun karena pembelajaran berlangsung secara daring dan guru baru pertama kali melaksanakan pembelajaran daring, guru perlu memetakan kendala yang dihadapi dan mengorganisasikan materi agar tidak menimbulkan miskonsepsi bagi peserta didik ketika menonton video dari *platform youtube*.

Hasil Belajar Psikomotor Peserta Didik

Hasil belajar psikomotorik peserta didik didapat dari hasil wawancara dengan guru. Guru mengetahui hasil praktik peserta didik dengan meminta peserta didik membuat video serupa yang dikirimkan guru sebelumnya. Kemudian untuk menilainya, guru di SD Ngaluran 1 melihat dari semangat peserta didik dalam melaksanakan praktik senam yang dikemas dalam video. Guru berharap peserta didik ketika melihat video pembelajaran senam yang dikirimkan ke *youtube* dapat memahami, menerima, serta mempraktikkan materi dengan baik dan benar dari segi teknik melakukan senam agar tidak timbul cedera pada peserta didik serta menumbuhkan semangat dalam berolahraga. Guru juga mengatakan peserta didik mengalami peningkatan yang baik dan *platform youtube* membawa dampak baik pada peningkatan keterampilan psikomotor peserta didik saat pembelajaran daring berlangsung. Hal tersebut didukung oleh penelitian Brilianing dan Hapsari (2020) yang menunjukkan *platform youtube* dapat meningkatkan minat peserta didik serta memunculkan ide kreatif dan merangsang daya pikirnya menjadi lebih kritis. Selain jasmani yang sehat, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis sebagai bekal dalam menghadapi era globalisasi yang melek teknologi.

Hasil belajar ialah keseluruhan kecakapa maupun hasil yang diraih dengan proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka atau nilai berdasar pada tes hasil belajar, sedangkan hasil belajar ialah puncak proses belajar (Chen & Wu, 2015).

Hal tersebut berhubungan dengan pendapat (Haris et al., 2019) yang menjelaskan hasil belajar dari pendidikan jasmani ialah berupa pemanfaatan aktivitas fisik guna menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental, maupun emosional Adapun pendapat lain yang mendefinisikan pendidikan jasmani ialah proses pendidikan yang cakupannya pada kegiatan jasmani dan dinilai pada tiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik yang telah disusun secara sistemik (Tejamukti, 2016), sehingga pada mata pelajaran pendidikan jasmani pembelajarannya berpusat pada gerak manusia yang dapat ditanami nilai kognitif maupun afektif. Sehingga pada implementasinya penjas sering dijumpai sebagai mata pelajaran yang bercondong pada kegiatan psikomotor, dari aktivitas psikomotor tersebutlah yang akan menambah atau mengajarkan wawasan peserta didik yang termasuk dalam aspek kognitif maupun afektif.

KESIMPULAN

Berdasar pada hasil analisis maupun pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video ialah menyiapkan konsep, alat, dan pengambilan video, serta proses pengeditan. Proses pengeditan tersebut menekankan pada pembuangan bagian yang tidak perlu serta sinkronisasi gambar, suara, dan teks. Kendala yang ditemui pada proses pembuatan video ialah berupa kesiapan konsep, alat, dan lingkungan yang merupakan bagian dari pengorganisasian materi pembelajaran. Serta hasil belajar psikomotorik peserta didik ketika menggunakan *platform youtube* sangat memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahrani, M. (2019). Strategi Komunikasi Pemasaran Kementerian Pariwisata Indonesia Dalam Pesona Indonesia Melalui *Youtube*. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.24198/jmk.v2i2.12925>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Chen, C. M., & Wu, C. H. (2015). Effects of different video lecture types on sustained attention, emotion, cognitive load, and learning performance. *Computers and Education*, 80, 108–121. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.015>
- Haris, F., Taufan, J., & Nelson, S. (2019). Peran Guru Olahraga bagi Perkembangan Pendidikan Jasmani Adaptif di Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Komarudin, & Prabowo, M. (2020). *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19*. 26(2), 56–66.
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179–188.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Refika Aditama.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

- 4565 *Pemanfaatan Media Sosial Youtube dalam Meningkatkan Keterampilan Psikomotor Siswa pada Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar – Savika Yara Yulaiha, Muhammad Taufik Hidayat*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.12882>
- Rinzani, R. M., & Abdillah, S. (2020). *Jasmani Pada Sekolah Menengah Atas Negeri Di Kota Banjarbaru Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019 / 2020*. 1(1), 19–24.
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through *Youtube* Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924–1933.
- Sari, L. (2020). Upaya Menaikan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan *Youtube* sebagai Media Ajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, 4 (1), 1074–1084.
- Schnitzer, M., Schottl, S. ., Kopp, M., & Barth, M. (2020). COVID-19 stay-at-home order in Tyrol, Austria: sports and exercise behaviour in change? *Public Health*, January.
- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Situmorang, P., Nasution, N., & Afrinaldi, R. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Pjok Melalui Media Sosial *Youtube* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karawang Barat di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1), 391–402.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5716121>
- Snelson, C., Rice, K., & Wyzard, C. (2012). Research priorities for *Youtube* and video-sharing technologies: A Delphi study. *British Journal of Educational Technology*, 43(1), 119–129.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2010.01168.x>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supratman, L. P. (2018). Penggunaan Media Sosial oleh *Digital Native*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1243>
- Tejamukti, A. G. (2016). Permainan Dalam Ranah Afektif (Kerjasama dan Tanggung Jawab) Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana UM*, 203–212.
https://node1.123dok.com/dt03pdf/123dok/002/673/2673041.pdf_file.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=7PKKQ3DUV8RG19BL%2F20211222%2F%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20211222T151257Z&X-Amz-SignedHeaders
- Wiarso, G. (2015). *Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Laksitas.
- Zendrato, J., & Sambonwaman, M. N. (2020). The Nurturant Effects of Learning Video Project in Curriculum Students Course in Primary Teacher Education of Universitas Pelita Harapan. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 624–636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.412>