



PENGAJARAN SEPATU RODA ONLINE PANDUAN PELATIH ROLLERSKOOOL

Di masa pandemi, banyak perubahan yang terjadi di pasar. Perubahan cara pelanggan menggunakan produk atau jasa, perubahan penyediaan layanan kepada pelanggan dan bahkan jika perusahaan tidak berubah untuk mengakomodasi pergeseran ini maka akan ketinggalan atau hal paling buruk adalah hilang dari pasaran.

Selama masa pandemi Tim Rollerskool melakukan beberapa upaya untuk memastikan kelangsungan usaha Rollerskool. Salah satu caranya dengan mengadakan Kelas Sepatu Roda Online.

Module pelatihan ini bertujuan untuk memberikan para pelatih Rollerskool kesempatan untuk belajar lebih lanjut bagaimana menjadikan Kelas Online berkualitas dan tetap mengacu kepada standar pelaksanaan kelas.

Tujuan dari module Kelas Online Rollerskool ini agar para pelatih Rollerskool dapat menerapkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Mengerti standar pelaksanaan Kelas Rollerskool Online
2. Mengerti dan dapat melaksanakan komponen yang menjadikan kelas Rollerskool Online berkualitas.
3. Mengerti perbedaan utama antara pelaksanaan kelas *online* dan *offline*, terutama dari segi progresi skill berbasis kurikulum.

Agar proses ini dapat tercapai maka tahapan pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi:

1. Penyampaian Materi Teori

Sesi penyampaian materi teori bisa dilaksanakan online maupun offline. Seluruh materi ada di bagian Training Website Rollerskool.

2. Tes Teori Online

Dilakukan online oleh para pelatih.

3. Pelaksanaan Kelas Online

Dilakukan sesuai permintaan kelas dan kebutuhan usaha Rollerskool.

Dengan mengikuti pelatihan ini dan mengikuti tes yang sudah disediakan, sebagai pelatih akan memiliki keluwesan yang luar biasa dan aktif ketika mengajar di dunia daring.

Keahlian yang didapat dari mengajar online dapat diaplikasikan ke banyak aspek yang membutuhkan skill memimpin kelas online.



Perkenalan

Ketika seorang pelatih ditugaskan untuk memimpin kelas online ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika mengajar kelas tersebut:

Apa Yang Diterima Orang Tua / Peserta

Setiap peserta akan mendapatkan lembaran informasi untuk menyiapkan 3 hal. Berupa:

1. Gawai/ Perangkat Elektronik.

Karena dilaksanakan secara online, setiap peserta harus memiliki perangkat elektronik dengan layar, koneksi internet dan listrik yang memadai untuk memastikan perangkat dapat mendukung terlaksananya kelas.

2. Persiapan Area.

Gawai harus dipastikan diletakkan di area yang tepat untuk pelaksanaan kelas. Pastikan permukaan main, luas area, pencahayaan dan bebas dari distraksi suara. Hal ini juga berlaku untuk peserta Kelas Online.

3. Perlengkapan Main Tambahan.

Karena kelas Rollerskool dilaksanakan online maka tim manajemen meminta peserta kelas untuk menyiapkan perlengkapan tambahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu main di kelas. Berupa keset kaki 2 (dua) helai, gelas plastik 5 (lima) buah, sendok plastik 5 (lima) buah dan botol minum.

Kemungkinan Peserta Tidak Membaca Pemberitahuan

Banyak sekali peserta dan orang tua yang lupa atau tidak membaca informasi yang disampaikan manajemen Rollerskool sebelum kelas dimulai.

Ini bisa berakibat fatal apabila pelatih membangun harapan bahwa informasi tersebut disiapkan oleh orang tua. Sehingga sebagai pelatih sebaiknya bersiap-siap dan terlibat aktif dalam setiap kesempatan berinteraksi dengan orang tua dan peserta.

Aktif untuk bertanya kondisi main peserta, aktif memastikan peralatan yang sedang dipakai atau dipersiapkan sudah sesuai, aktif memastikan gawai yang digunakan termasuk jenis gawai, arah kamera dan sensitivitas mikrofon/ headset.

Durasi Kelas

Kelas Rollerskool online adalah 60 menit. Sehingga pelatih sebaiknya untuk masuk ke ruang meeting virtual sekitar 15 - 20 menit sebelum kelas dimulai. Ada beberapa alasan kenapa sebaiknya masuk ke *link* sebelum waktu mulainya kelas:

1. Memastikan kondisi gawai, internet dan listrik pelatih dalam keadaan siap digunakan (kondisi teknis pelatih);
2. Pelatih menyiapkan diri terlebih dahulu untuk mengenakan peralatan pelindung lengkap.
3. Peserta biasanya masuk tepat waktu dan langsung diminta untuk bersiap-siap mengenakan peralatan pelindung.

Hal ini bisa dilakukan sembari membuka obrolan dengan peserta atau orang tua tentang kondisi lokasi hari itu, **terlebih jika ada kesempatan karena waktu hanya 1 jam karena lebih difokuskan ke kelas.**

4. Jika peserta masuk lebih awal, poin ke-3 dapat dilakukan dengan leluasa.
5. Pastikan peralatan peserta kelas lengkap dan gawai siap.
6. Mengetahui apakah ada pendamping peserta saat kelas berjalan atau tidak.

Menjadi Pelatih Online

Berpindah dari pelatih *offline* menjadi pelatih *online* membutuhkan penyesuaian. Penyesuaian ini akan meningkatkan kepercayaan diri dalam menjalankan kelas dan memuluskan proses transisi kualitas Anda sebagai pelatih melalui media paling mutakhir.

Begitu banyak pelatih enggan dan luput dari proses transisi yang mulus yang menyebabkan kekecewaan di berbagai pihak sehingga proses ini sebaiknya **tidak untuk disepelekan.**

Proses Transisi

Berpindah pengajaran dari *offline* ke *online* ada beberapa yang langsung menjadi perhatian pengajar ketika memimpin kelas.

1. Keterbatasan Tempat

Karena tempat terbatas maka gerakan, permainan dan keahlian yang bisa diajarkan menjadi lebih terbatas, sehingga hal ini memaksa pelatih untuk merubah beberapa format pelatihan menjadi lebih sederhana dan simpel.

2. Bergantung kepada Gawai

Di kelas *offline*, menyuarakan sesuatu ketika peserta sedang berlatih lazim dilakukan. Namun untuk kelas *online*, ketika kelas sedang berjalan –terutama untuk kelas pertama– memastikan peserta dapat mendengar kata-kata pelatih ketika sedang memperagakan keahlian sangat tergantung kepada lokasi mikrofon dan gawai. Sehingga ketika *online*, metode komunikasi pelatih kepada peserta harus disesuaikan.

3. Bergantung kepada bantuan peserta atau pendamping peserta.

Apabila Anda terbiasa berinisiatif untuk memastikan mat sudah rapi ketika akan bermain dengan meluruskan bagian yang terlipat, di kelas *online* Anda harus menerjemahkan keinginan memperbaiki posisi alat tersebut dengan meminta tolong peserta atau pendamping peserta.

4. *Membaca bahasa tubuh peserta melalui layar.*

Banyak hal yang dapat ditangkap pelatih ketika mengajar offline, salah satunya adalah kejenuhan. Sementara menatap layar sampai menjadi jenuh di kelas merupakan hal lumrah di peserta online. Terutama bagi mereka yang memiliki rentang atensi yang pendek. Memiliki siasat mengatur kelas agar terisi dengan penjelasan pendek, kegiatan seru dan interaksi optimal merupakan komponen dalam memastikan kelas terlaksana dengan baik.

5. *Cara Apresiasi Melalui Layar*

Inti dari kelas online sebenarnya terletak di cara Anda sebagai pelatih memberikan apresiasi atas apapun usaha yang dilakukan peserta. Tidak seperti offline yang bisa tos siku atau “*fist bump*”, di Kelas Online anda harus bisa mengapresiasi peserta dengan lebih seru dan mengajak mereka berinteraksi. Karena interaksi untuk memberikan apresiasi adalah hal yang ditunggu-tunggu peserta.

Agar pelatih lebih ‘awas’ dan siap dengan transisi ini, sebaiknya pelaksanaan pelatihan kelas online dilakukan beberapa kali dimana pelatih menjadi peserta secara bergantian. Sehingga Anda dapat merasakan bagaimana jadi peserta.

Komponen Tambahan Kelas

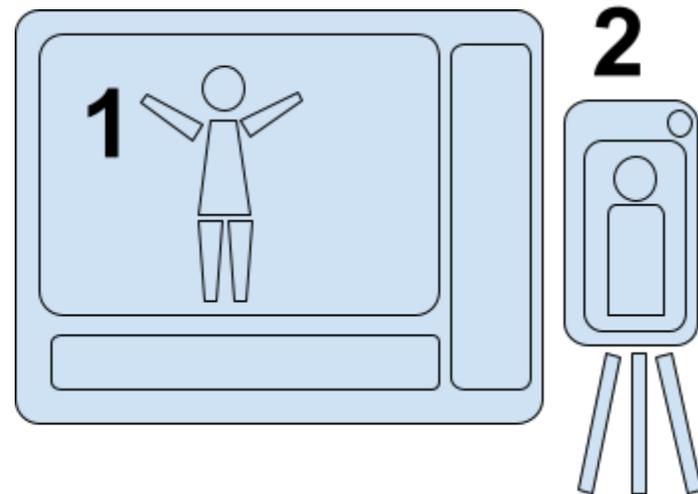
Salah satu bagian dari proses transisi adalah mengenal komponen di luar komponen kelas offline yang menjadi penting saat pelaksanaan kelas online.

Link

Memastikan link yang anda klik benar dan link yang diklik peserta benar merupakan area kendali di bawah tanggung jawab Anda. Segera bertanya kepada admin Rollerskool jika peserta belum masuk pada saat kelas sudah dimulai.

Gawai

Ada dua gambar yang anda butuh saat melaksanakan kelas online.



Gambar Pertama

Gambar pertama adalah gambar peserta. Video feed harus bisa memperlihatkan lingkungan dan pencahayaan peserta. Apabila peserta bergerak mundur, Anda bisa mengatur posisi

yang tepat bagi peserta (bisa kelihatan seluruh badan hingga sepatu roda) dan tidak sampai terlalu jauh.

Gambar Kedua

Gambar kedua adalah video feed anda kepada peserta. Ini membutuhkan dua gawai mengikuti link yang sama dengan dua akun berbeda. Dengan begitu pelatih akan mendapatkan informasi keseluruhan ketika mengajar, seperti bagaimana pelatih terlihat di layar peserta dan pelatih dapat memberikan arahan ke peserta serta cara yang mudah untuk mengamati gerakan peserta.

Laptop

Cara paling mudah mendapatkan kesempatan tersebut adalah menggunakan ponsel sebagai kamera utama ke pelatih dan laptop sebagai display utama untuk melihat peserta. Pelatih bisa men-*PIN* gambar peserta agar tidak berpindah gambar.

Tripod

Sangatlah penting untuk bisa mengatur kemiringan arah kamera saat di tengah kelas. Setiap gawai memiliki keterbatasan, sehingga tripod dapat membantu anda berkomunikasi efektif saat diperlukan. Misal anda mau menunjukkan kaki anda dengan jarak dekat. Posisi V yang benar kepada peserta. Dengan mengendalikan tripod agar mengarah ke kaki anda, anda menuntaskan masalah.

Note:

Jika tidak memiliki tripod, carilah alternatif lain seperti menggunakan meja, kursi atau alat lain yang fungsinya mendekati fungsi tripod.

Akses Internet

Salah satu faktor yang sering menjadi kendala adalah ketika internet *lemot* dan gambar jadi *freeze*. Info gangguan internet, pemadaman listrik, router bermasalah merupakan hal-hal yang bisa terjadi saat di tengah kelas. Anda harus bisa menakar mana permasalahan yang bisa segera dicari solusi dan mana yang terlalu besar diselesaikan sendiri sehingga menyebabkan kelas ditunda.

Layar

Dengan memperbesar layar, kadang ada beberapa hal yang tidak terlihat menjadi terlihat lebih jelas. Misalnya, Sepatu Roda yang tidak terikat dengan baik akan dengan mudah terlihat dengan layar besar. Melaksanakan kelas dengan menyambungkan kabel HDMI laptop ke TV menjadi alternatif supaya kelas menjadi lebih mudah untuk diperhatikan secara visual dan menjadi lebih seru.

Perangkat Audio

Mengerti kondisi sensitivitas mikrofon gawai dengan beberapa pilihan, seperti apakah lebih baik menggunakan *bluetooth earpiece* atau dengan mengatur jarak bicara ke gawai, merupakan kemawasan mengajar yang perlu ditakar dan dilatih agar kelas bisa berjalan dengan efektif.

PERBEDAAN UTAMA KELAS OFFLINE DAN ONLINE

1. Lokasi

Lokasi pelatih harus sebanding dengan lokasi peserta, baik dari luas, lebar dan permukaan. Permasalahan besar akan muncul apabila lokasi peserta lebih kecil atau sempit dibandingkan lokasi pelatih dan ini akan menjadi kendala jika pelatih mencontohkan sesuatu yang tidak mungkin bisa diikuti peserta. Mawas terhadap apa yang bisa dan tidak bisa dilakukan peserta dan apa yang mungkin dan tidak mungkin dilakukan peserta merupakan senjata pelatih memimpin kelas dengan baik.

2. Blocking Video

Blocking merupakan kesadaran akan posisi tubuh pelatih, apakah terlihat pas mengisi frame kamera atau malah menutupi kamera. Mengetahui bagaimana mengoptimalkan ruang frame agar kelas berjalan dengan baik merupakan keahlian yang perlu dilatih terus menerus.

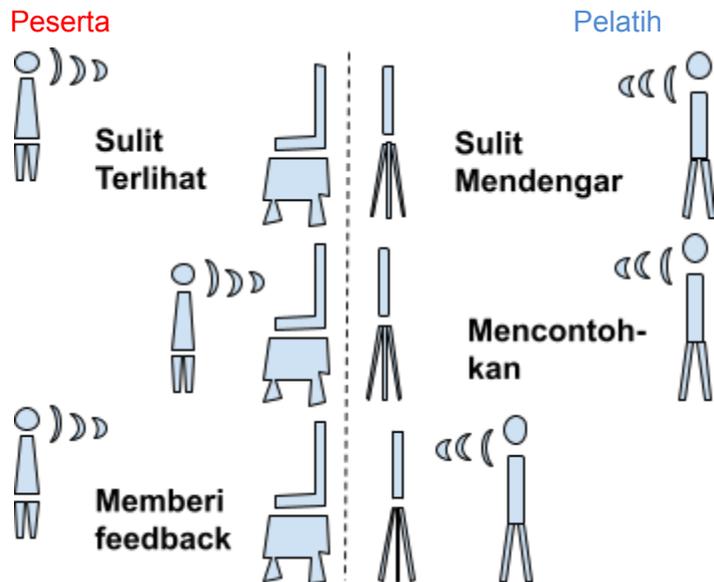
Berikut merupakan beberapa tips blocking yang bisa dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan anda memimpin kelas:

Blocking Sesuai Arah



Sering kali pelatih tidak sadar bahwa kaki, sepatu roda, bagian yang diniatkan untuk ditunjukkan malah tidak terlihat oleh peserta. Memastikan peserta dapat melihat apa yang anda ingin tunjukkan, misal pelindung tangan, tanpa visualisasi yang jelas maka peserta tidak akan dapat memahami penjelasan anda.

Blocking Sesuai Kebutuhan Atensi



Dengan pelatih sadar bahwa pemahaman peserta bisa ditingkatkan dengan memilah cara menyampaikan pesan maka kualitas kelas akan meningkat drastis. Contoh:

“Tos dulu dong dengan coach, mendekat ke layar dan kamera dan tos tangan coach di udara.”

Garis bawah beberapa hal:

1. Peserta mendengarkan,
2. Atensi peserta ada di pelatih,
3. Peserta siap untuk menerima instruksi pelatih.

3. Blocking Audio

Disiplin memilah pesan apa disampaikan kapan dan dengan cara seperti apa sangatlah berpengaruh dari segi suara. Karena MIK hanya boleh berasal dari satu sumber dan speaker hanya bisa berada di satu posisi maka sangatlah penting memastikan pesan yang diberikan kepada peserta singkat dan jelas.

Contoh: Peserta tidak akan bisa mendengar anda apabila anda berbicara tetapi tidak menghadap mik. Mengharap suara anda cukup keras untuk terdengar sampai mik merupakan usaha sia-sia. Berbicaralah menghadap mik.

Ada beberapa kemungkinan adanya *delay audio* sehingga diusahakan untuk menyampaikan instruksi dengan singkat dan semenarik mungkin.

Hindari pemakaian kalimat “1.. 2.. 3... ayam goreng!” karena apabila terjadi *delay audio*, instruksi seperti ini jadi tidak efektif digunakan.

4. Komunikasi melalui Layar

Kita tadi membahas blocking pelatih terhadap layar. Kunci kelas yang sukses juga ditentukan oleh kemampuan anda membaca semua informasi yang ada di layar. Bahasa tubuh peserta, lokasi, pencahayaan, permukaan main, tanya jawab mengenai seberapa kuat pelindung mengikat lutut merupakan informasi yang harus bisa anda tangkap untuk memastikan peserta mendapatkan kelas berkualitas.

5. Rencana Kelas

Ada 4 (empat) komponen rencana kelas seperti permainan tanpa sepatu roda, teknik, tantangan dan permainan bisa diaplikasikan ke kelas online dengan beberapa syarat:

a. Kelas pertama dilakukan untuk mengamati beberapa hal:

- Siapa yang membantu memakaikan sepatu roda, pelindung dan helm;
- Persiapan peralatan main peserta yang sebelumnya sudah diinformasikan oleh admin Rollerskool sebelum kelas dimulai.

b. Ajukan beberapa pertanyaan peserta sebelum mulai kelas atau saat kelas sedang berjalan untuk melihat hal yang dapat digunakan agar rencana kelas bisa terlaksana dengan baik.

Contoh:

- *Sudah memakai pelindung dan helm? Mat sudah ada?*
- *Peralatan mainnya sudah disiapkan? Coba kasih lihat ke coach sendok dan gelas plastiknya.*

c. Lihat kemampuan motorik peserta. Apabila peserta terlihat tidak mampu melaksanakan kegiatan yang diminta, pelatih bisa saja memiliki hambatan dalam melaksanakan kelas.

Jika hal tersebut terjadi, kembali ajarkan peserta kepada gerakan statik atau kalau masih terlalu sulit bagi peserta untuk melakukan hal tersebut, ganti rencana kelas dengan yang lebih mudah untuk

diterima peserta dan di bagian akhir kelas tutup dengan permainan tanpa sepatu roda tetapi tetap bertujuan untuk menguatkan kegiatan statik yang tidak bisa peserta lakukan tadi.

d. Diskusi dengan pelatih lain soal kemungkinan menjalankan rencana kelas berikut opsi yang ada dan bagaimana menjalankannya.

e. Mengenali gerakan dan permainan tanpa sepatu roda yang memiliki tujuan yang sama dengan keahlian yang direncanakan di dalam kelas. Gerakan ini bisa dilakukan sebagai permainan atau pemisah kegiatan apabila peserta mengalami kesulitan melakukan teknik atau tantangan di dalam kelas.

f. Ada beberapa jenis permainan yang bisa diterapkan untuk situasi kelas online. Inilah kesempatan pelatih untuk menjadi kreatif dan bereksperimen menentukan permainan mana yang menjadi andalan untuk masing-masing skill/ keahlian.

g. Istirahat, minum dan tos merupakan pemisah kegiatan satu dan yang lain yang efektif. Mengetahui kapan memacu rencana kelas dan kapan melepas gas merupakan keahlian yang harus dijelajahi.

h. Dari beberapa hal di atas, maka secara *timeline*, kelas bisa dibagi menjadi beberapa bagian berikut (total waktu kelas berjalan adalah 60 menit):



- Kondisi peserta sudah mengenakan peralatan pelindung karena sudah diinfokan oleh admin di awal sebelum kelas dimulai.
- 2 menit: memastikan mat, botol minum dan peralatan main sudah lengkap.
- 5 menit: melakukan pemanasan.
- Untuk anak yang baru pertama kali bermain sepatu roda atau memang butuh pengulangan untuk gerakan tertentu, boleh menambahkan 10 menit tambahan untuk berlatih off-skate.
- 20 menit: berlatih dengan sepatu roda (sudah termasuk memakai sepatu roda dan istirahat minum tidak perlu terlalu lama).
- 18 menit: bermain game (sudah termasuk istirahat minum).
- 5 menit terakhir: copot sepatu roda & pendinginan (boleh dilebihkan 1 menit).

6. Kurikulum Keahlian

Kurikulum keahlian Rollerskool dibuat dengan tujuan agar peserta dapat meluncur, belok dan berhenti. Sedangkan di online ruangan bermain terbatas sehingga tujuan dari kurikulum mengalami perubahan signifikan.

Dengan kata lain kurikulum reguler Rollerskool tidak bisa semata-mata langsung diaplikasikan di kelas online. Sehingga perlu penyesuaian dari kurikulum Rollerskool itu sendiri. Berikut Penjelasan Singkat Kurikulum Rollerskool yang disusun khusus agar bisa dilaksanakan online:

Tujuan : Meluncur, Pivot dan Berhenti - Basic Slalom

Perbedaan:

Meluncur Rollerskool Reguler : Arah lurus percepatan

Meluncur Rollerskool Online : Mengeksplorasi arah luncur

Keunggulan :

Semua keahlian bisa dipelajari di ruang 2 x 2 m2

Pertama: Kelas Coba - coba

Harimau: Jatuh Harimau

Jalan Bebek

Rem Bebek

Belok Bebek

Berganti Arah

Zig-Zag

Jalan Kepiting

Rem Lutut

Menara: **Froggy Friends**

Mundur

Belok Rangka A

Rem Rangka A

Mini Bowl

Kepiting Mundur

Tango

Lemon

Beat Box

Pesawat: **Aero Glide**
Helikopter Glide
Kangguru
Zombie Walk
Zombie Turn
Toe Roll
Bunny Hop
Tumbler
Belok Skuter
Skuter Slide
Aero Switch

Penjelasan dari setiap keahlian akan dilampirkan pada bagian lain di situs ini.

TIPS

Tips melaksanakan kelas online Rollerskool agar kualitas kelas bisa dijaga dengan baik.

Team Play

Bekerjasama dalam tim ternyata membantu pelaksanaan Rollerskool menjadi lebih berkualitas dan baik. Contoh pelaksanaan tim work adalah sebagai berikut:

Lead Coach memimpin kelas sementara Greeter membantu untuk memperhatikan kelas.





Problem utama pelaksanaan kelas

a. Masalah listrik

Pastikan baterai perangkat terisi dan kalau harus berjalan dengan satu perangkat dan memiliki paket data aktif.

b. Masalah Suara

Sulit menjalankan kelas jika terlampau berisik baik yang berasal dari pelatih ataupun peserta.

c. Masalah Cahaya

Jika sumber cahaya datangnya dari belakang, hal tersebut akan menimbulkan efek *backlight* dimana wajah dan seluruh tubuh peserta atau pelatih gelap. Kondisi pencahayaan kelas sebaiknya diperhatikan agar tidak *backlight*.

d. Masalah Distraksi

Peserta yang terdistraksi TV, orang lain berkegiatan atau suara mengganggu akan mempengaruhi kualitas kelas.

e. Masalah Peralatan

Kelas tidak bisa berjalan kalau peralatan hilang atau terbawa di mobil.

f. Masalah Minum

Pastikan minum ada di dekat peserta sebelum mulai kelas. Apabila terlihat peserta sedang memakai sepatu roda dan mengambil minum ke dapur maka aspek keselamatan yang dipertanyakan.

Penutupan

Belajar memimpin kelas online merupakan tantangan yang luar biasa. Banyak aspek yang harus diperhitungkan dan diperjelas dari awal sehingga kelancaran berjalannya kelas bisa dioptimalisasi.

Kebiasaan SMS (Sebelum, Menyesuaikan, Sesudah) tetap sebaiknya dipertahankan. Kebiasaan berdiskusi sebelum kelas, menyesuaikan saat kelas berjalan dan melakukan *debriefing* sesudah kelas merupakan esensi reflektif yang dapat membantu anda sebagai pelatih menjadi lebih baik lagi di kelas selanjutnya.

Dengan mengikuti kegiatan training ini maka diharapkan pelatih Rollerskool menjadi lebih siap dan percaya diri menjalankan kelas online.