

Penggunaan Aplikasi Daring Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Masa Pandemi

Muhamad Alvin Geovani^{*}, Putu Rusmiati², A. Apri Satriawan Chan³,
²Pendidikan Olahraga, STKIP Kusuma Negara
^{*}alvingeovani87@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan pada masa pandemi. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X dan XI MA Jamiat Kheir dengan sampel 54 siswa yang diperoleh melalui *kuota sampling*. Pada skripsi ini, peneliti menggunakan teknik analisis atau metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan data kualitatif berbentuk kata, skema dan gambar. Adapun proses analisis data yang dilakukan dengan cara survey menyebarkan angket dan melakukan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa-siswi lebih mudah menggunakan aplikasi daring yaitu *Google Classroom* serta mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi daring yaitu *E-learning Madrasah* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan pada masa pandemi.

Kata Kunci: penggunaan ,aplikasi daring ,pembelajaran PJOK

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang direncanakan serta bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kognitif dan emosional dalam kerangka pendidikan (Widyatmoko, 2017). Melalui PJOK yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Di tengah pandemi Covid-19 ini PJOK memiliki kontribusi, yakni meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik agar memiliki imunitas yang lebih baik. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemi ini terfokus pada meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik agar tidak mudah terserang penyakit. Kebugaran jasmani penting untuk meningkatkan imun agar tidak mudah terserang penyakit. Selain itu, tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani ini mendukung tumbuh kembang peserta didik dan memberikan motivasi belajar dalam menggunakan teknologi pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat saat pandemi seperti ini adalah media jarak jauh yakni menggunakan suatu aplikasi. Salah satu media pembelajaran jarak jauh yang diciptakan oleh Kementerian Agama untuk sekolah-sekolah Madrasah yaitu yang bernama *E-learning Madrasah*. *E-learning Madrasah* adalah sebuah aplikasi gratis produk Madrasah yang ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran di Madrasah dari mulai Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA), agar lebih terstruktur, menarik, dan interaktif. *E-learning Madrasah* memiliki 6 role akses diantaranya: Operator Madrasah, Guru mata pelajaran, Guru bimbingan konseling, Wali Kelas, Siswa, dan Supervisor (Kepala Madrasah dan jajarannya). Melalui *E-learning Madrasah*, siswa dapat melakukan *video conference* yang terintegrasi dengan guru dan stakeholder tanpa

batasan waktu dan gratis di tengah pandemi seperti ini. Dan aplikasi penilaian tugas serta ulangan yang bisa digunakan melalui CBT. Dan untuk guru bisa mengolah nilai langsung di *E-learning* Madrasah.

Harapan diterbitkan aplikasi *E-learning* Madrasah ini agar siswa mudah mengakses pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi seperti ini. Serta dapat meningkatkan kemampuan teknologi siswa terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani di tengah pandemi tidak bisa dilakukan secara tatap muka, melainkan dengan pembelajaran jarak jauh dan di *E-learning* Madrasah terdapat tempat untuk pembelajaran video, baik mengunggah tugas pendidikan jasmani yang bisa diupload siswa guna mengumpulkan tugas keterampilan, dan membagikan video pembelajaran oleh guru. Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, “*As organizations depend on a lot on their teachers*” (Utami et al., 2021). Maka dari itu Kementerian Agama menerbitkan aplikasi *E-learning* Madrasah untuk solusi pembelajaran jarak jauh bagi sekolah Madrasah agar efektif dilakukan oleh siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran.

Adapun media pembelajaran lainnya yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan *learning management system* (LMS) yang dikeluarkan oleh perusahaan google, sehingga terintegrasi dengan produk google lainnya seperti *Gmail, Drive, Meet, Hangout, Youtube, dan Calender*. *Google Classroom* ini dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar serta memberikan tes yang terintegrasi dengan penilaian. Harapan diterbitkannya aplikasi *Google Classroom* untuk memudahkan proses berbagi file antara guru dan siswa. Layanan *Google Classroom* ini merupakan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, mendistribusikan dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka dengan siswa. Guru juga dapat memantau kemajuan untuk setiap siswa, dan setelah dinilai, guru dapat kembali bekerja bersama melalui kolom komentar. Harapan orang tua dengan adanya *Google Classroom* ini yaitu membuat siswa menjadi semangat belajarnya, menambah wawasan mereka dalam pembelajaran berbasis IT.

Pada kenyataannya aplikasi *E-learning* dan *Google Classroom* digunakan untuk pembelajaran daring pada masa pandemi. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi Daring Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas X Dan Xi Ma Jamiat Kheir Jakarta Pada Masa Pandemi”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini populasi adalah siswa MA Jamiat Kheir Jakarta yaitu berjumlah 54 orang siswa. Besarnya sampel dalam penelitian ini adalah kurang dari 100% dari jumlah populasi yaitu sebanyak 54 orang siswa kelas X dan XI semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di MA Jamiat Kheir Jakarta. Dengan teknik Kuota Sampling adalah teknik untuk menentukan sampel dari poulasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Jadi data yang diambil yaitu sesuai dengan sampel. Penelitian ini menggunakan angket tipe pilihan yaitu siswa memberikan jawaban dengan cara memilih salah satu jawaban yang sudah tersedia sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Selanjutnya data yang terkumpul diolah dengan menggunakan teknik skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal
Penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas X dan XI MA Jamiat Kheir Jakarta Pada Masa Pandemi	1. Pemahaman tentang <i>E-learning</i> Madrasah dan <i>Google Classroom</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	2. Kemampuan dalam menggunakan <i>E-learning</i> Madrasah dalam proses pembelajaran PJOK	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
	3. Kemampuan dalam menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam proses pembelajaran PJOK	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30

Pada penelitian ini, keabsahan untuk memvalidasi angket yaitu dengan menggunakan validitas internal.

1. Validitas Instrumen

Analisis validitas yang digunakan pada angket penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran PJOK adalah analisis butir. Formula yang digunakan dalam pengujian ini adalah formula product moment dari Pearson sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum X \cdot Y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- rx_y = koefisien korelasi antara X dan Y
- N = banyaknya subjek
- X = nilai hasil uji coba
- Y = nilai rata-rata

Kriterianya adalah butir soal dianggap valid, apabila harga r_{xy} atau rhitung lebih besar daripada rtabel (rhitung > rtabel) yang diperoleh dari daftar r product moment, dengan derajat bebas (db) = n-2 pada tingkat kepercayaan 95% atau kekeliruan $\alpha = 0,05$. Butir soal yang valid dipakai dalam penelitian

sedangkan yang tidak valid di buang (drop) dan tidak digunakan dalam penelitian. Adapun perhitungan validitas dari hasil uji coba instrumen angket penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran PJOK adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Uji Validitas Angket

Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan	Butir Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,7304	0,444	Valid	21	0,3681	0,444	Tidak Valid
2	0,5002	0,444	Valid	22	0,7167	0,444	Valid
3	0,8299	0,444	Valid	23	0,4349	0,444	Tidak Valid
4	0,5056	0,444	Valid	24	0,4858	0,444	Valid
5	0,5596	0,444	Valid	25	0,6866	0,444	Valid
6	0,4846	0,444	Valid	26	0,3909	0,444	Tidak Valid
7	0,4686	0,444	Valid	27	0,5641	0,444	Valid
8	0,4630	0,444	Valid	28	0,3801	0,444	Tidak Valid
9	0,4611	0,444	Valid	29	0,5090	0,444	Valid
10	0,6126	0,444	Valid	30	0,6164	0,444	Valid
11	0,8910	0,444	Valid	31	0,3317	0,444	Tidak Valid
12	0,7747	0,444	Valid	32	0,4803	0,444	Valid
13	0,7430	0,444	Valid	33	0,6616	0,444	Valid
14	0,8788	0,444	Valid	34	0,4943	0,444	Valid
15	0,4583	0,444	Valid	35	0,6616	0,444	Valid
16	0,4337	0,444	Tidak Valid	36	0,1858	0,444	Tidak Valid
17	0,5375	0,444	Valid	37	0,6164	0,444	Valid
18	0,4002	0,444	Tidak Valid	38	0,6866	0,444	Valid
19	0,4592	0,444	Valid				
20	0,8399	0,444	Valid				

Berdasarkan perhitungan tersebut terdapat 30 butir soal yang valid dan 8 butir soal yang gugur yaitu no. 16, 18, 21, 23, 26, 28, 31, dan 36. Butir soal yang gugur dibuang (drop) atau tidak digunakan. Selanjutnya dilakukan perhitungan reliabilitas untuk mengetahui tingkat kereliabelan angket. Dalam menghitung reliabilitas angket yang dipakai hanya butir soal yang valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas pada tes minat belajar dilakukan sesudah terdapat butir soal yang gugur. Untuk menguji reliabilitas angket penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran PJOK digunakan rumus Alpha Cronbanch.:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 n = banyaknya jumlah soal
 s_i^2 = jumlah varians skor tiap-tiap item
 s_t^2 = varians total

Tabel 3. Kriteria Pengujian Reliabilitas

Hasil Pengujian	Kriteria
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Tinggi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Dalam menghitung reliabilitas instrumen yang dipakai hanya butir soal yang valid. Dari tiap butir soal dihitung variansnya dan dijumlahkan, selanjutnya menghitung varians total. Dari perhitungan reliabilitas angket penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran PJOK diperoleh $r_{hitung} = 1,062$ dan r_{tabel} untuk $n = 20$ dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 0,444. Jadi, $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga instrumen penelitian reliabel. Dari perhitungan di atas menunjukkan r termasuk dalam kategori (0,800 – 0,1000) yang berarti instrumen memiliki reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian minat belajar dapat digunakan sebagai instrumen penelitian karena telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas dengan tidak memakai (membuang) 8 item soal yang tidak valid. Sehingga terdapat 30 item soal yang dapat dipakai sebagai instrumen penelitian karena telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Selanjutnya dilakukan wawancara terhadap siswa untuk meyakinkan atas jawaban yang diberikan. Dan tujuan wawancara adalah menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

Prosedur penganalisaan data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis variabel yang terkait dengan penelitian.
2. Menyusun butir-butir angket dari indikator yang telah ditentukan.
3. Menyusun butir-butir wawancara untuk lebih memastikan data dalam penelitian.
4. Melakukan pengambilan data melalui angket yang dibagikan ke siswa.
5. Memeriksa hasil jawaban-jawaban responden melalui angket.
6. Mengelola data hasil angket yang telah diberikan.
7. Melakukan wawancara kepada siswa.
8. Mengelola data hasil wawancara yang telah diberikan.

9. Data yang sudah ditabulasi, selanjutnya dilakukan perhitungan analisis data dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi

N = Populasi

10. Hasil data yang sudah dihitung, kemudian dihitung berapa % dalam penggunaan *E-learning* Madrasah dan *Google Classroom* dalam proses pembelajaran PJOK.
11. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada temuan penelitian ini, peneliti mengetahui siswa pada penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemi siswa kelas X dan XI Madrasah Aliyah Jamiat Kheir Jakarta tahun pelajaran 2020/2021 dapat dilihat dari hasil survey menggunakan angket sebanyak 30 item yang terbagi menjadi 3 indikator yaitu, pemahaman tentang *E-learning* Madrasah dan *Google Classroom*, pembelajaran PJOK online menggunakan *E-learning* Madrasah, pembelajaran PJOK online menggunakan *Google Classroom* dan wawancara sebanyak 10 butir soal.

1. Indikator Pemahaman Tentang Aplikasi Daring

Berdasarkan indikator pemahaman tentang Aplikasi Daring baik *E-learning* dan *Google Classroom* dengan keterangan sebagai berikut:

- a. Jumlah seluruh siswa yang paham tentang Aplikasi Daring dengan skor persentase tertinggi yaitu 59% dengan kategori cukup.

Tabel 4. Indikator Pemahaman Aplikasi Daring

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	80 - 100	Sangat Tinggi	22	41%
2	60 - 79	Cukup	32	59%
3	40 - 59	Rendah	0	0%
4	0 - 39	Sangat Rendah	0	0%
Total			54	100%

2. Indikator Pembelajaran PJOK Online Menggunakan *E-learning* Madrasah

Berdasarkan indikator pembelajaran PJOK online menggunakan *E-learning* Madrasah dengan keterangan sebagai berikut :

- a. Jumlah seluruh siswa yang pembelajaran PJOK online menggunakan *E-learning* Madrasah dengan persentase tertinggi yaitu 56% dengan kategori cukup.

Tabel 5. Indikator Kemampuan Menggunakan *E-learning* Madrasah Dalam Proses Pembelajaran PJOK

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	80 - 100	Sangat Tinggi	11	20%
2	60 - 79	Cukup	30	56%
3	40 - 59	Rendah	12	22%
4	0 - 39	Sangat Rendah	1	2%
Total			54	100%

3. Indikator Pembelajaran PJOK Online Menggunakan *Google Classroom*

Berdasarkan indikator pembelajaran PJOK online menggunakan *Google Classroom* dengan keterangan sebagai berikut :

- a. Jumlah seluruh siswa yang pembelajaran PJOK online menggunakan *Google Classroom* dengan persentase tertinggi yaitu 63% dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 6. Indikator Kemampuan Menggunakan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran PJOK

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	80 - 100	Sangat Tinggi	34	63%
2	60 - 79	Cukup	20	37%
3	40 - 59	Rendah	0	0%
4	0 - 39	Sangat Rendah	0	0%
Total			54	100%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil survey data penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian terhadap penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas X dan XI di Madrasah Aliyah Jamiat Kheir terdapat aplikasi yang efektif untuk proses pembelajaran. Perolehan perhitungan penggunaan aplikasi *E-learning* Madrasah dalam proses pembelajaran PJOK mempunyai persentase tertinggi yaitu 56%, Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam proses pembelajaran PJOK mempunyai persentase 63%.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi daring dalam proses pembelajaran PJOK yang memiliki keefektifan paling tinggi yaitu menggunakan aplikasi *Google Classroom* karena aplikasi *Google Classroom* memiliki fitur-fitur dan akses yang mudah bagi siswa dan tidak menyulitkan dalam proses pembelajaran PJOK.

REFERENSI

- Aji Wahyu, Fatma Dewi. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 2 No. 1. 2020.
- Arikunto, Suharsimi. Cetakan 2. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta. 2006.
- Arikunto, Suharsimi. Cetakan 15. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta. 2014.
- Darmawan, Deni. *Pengembangan E-learning teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Hani, Abdul. *Strategi Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Agriwidya. Vol. 1 No.3. 2020.
- Herma, Widya. *Google Classroom Ruang Kelas di Dunia Maya*. 2014.
- Hikmah, Shofaul. *Pemanfaatan E-Learning Madrasah Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi Di Min 1 Rembang*. Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan. Vol. 4. No. 2. 2020.
- Ivan Gunawan, Fransiskus dan Stefani Geima Sunarman. *“Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran”*. Mahasiswa Pendidikan Matematika, Fkip, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. 2010.
- Nursalam dan Ferry Efendi. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika. 2008.
- Prasojo, Lantip Diat & Riyanto. *Teknologi pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media. 2011.
- Rosdiani, Dini. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Yogyakarta: UNY Press. 2013.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Kualitatif. Sulawesi Selatan*: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia. 2019.
- Sabara, Edy dan Shabran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar “Diseminasi Hasil Penelitian melalui Optimalisasi Sinta dan Hak Kekayaan Intelektual” Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran*. ISBN: 978-602-5554-71-1. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar
- Saputra, Surya Adi. *Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Kediri: CV Dhaha Pustaka. 2017.
- Sartinah. *Peran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dalam Perkembangan Gerak Dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Diterbitkan Oleh: Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 5. Nomor 2. 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Surjono, Herman Dwi. *Membangun Course E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press. 2011.

- Su'uga, Hisyam Surya, dkk Media E-Learning Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK". Universitas Negeri Surabaya. Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Herlyna, Ariani, A., Karyati, F., & Nurvrita, A. S. (2021). Does civil servant teachers' job satisfaction influence their absenteeism? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 854–863. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21625>
- Wahyuningsih, Dian dan Rakhmat Makmur. *E-Learning Teori dan Aplikasinya*. Bandung: Informatika. 2017.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(2).