

IDENTIFIKASI PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA *VIRTUAL LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PJOK SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19

Aldi Muharomil Iksan*, Nanang Indriarsa

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga
Universitas Negeri Surabaya

*aldiiksan16060464077@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Proses pembelajaran alternatif pada saat pandemi dilakukan dengan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah suatu inovasi pendidikan yang mengikutsertakan teknologi dan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring memungkinkan siswa mempunyai kebebasan waktu belajar sehingga siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Salah satu alat yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pada saat melakukan pembelajaran daring adalah menggunakan media *virtual learning*. Tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan media *virtual learning* dalam pembelajaran PJOK di SMA Dr. Soetomo Surabaya selama pandemi COVID-19. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Dr. Soetomo. Teknik penentuan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah teknik *cluster random sampling*. Total sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 175 siswa. Penerapan penggunaan media *virtual learning* yang dilakukan oleh guru PJOK di SMA Dr. Soetomo pada saat pandemi COVID-19 terbilang efektif dengan dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa yang dilakukan pada siswa yaitu sebesar 91%, tetapi ada beberapa kendala yang dialami siswa salah satunya yaitu kendala jaringan internet 44,6% (78). Pada saat melakukan pembelajaran menggunakan media *virtual learning*, kebanyakan siswa tidak mengalami keluhan psikis 43,3% (77), tetapi mereka mengalami keluhan fisik seperti kelelahan pada mata sebesar 32% (56) siswa. Jenis tugas yang kebanyakan dipilih siswa adalah pilihan ganda dengan penugasan individu.

Kata Kunci: *virtual learning*; PJOK; pandemi covid-19

Abstract

An alternative learning process during a pandemic is carried out by online learning. Online learning allows students to have freedom of study time so that students can study anytime and anywhere. One of the tools used by the teacher to deliver material when doing online learning is using virtual learning media. The aim of the researchers conducting this research was to identify the use of virtual learning media in learning PE at Senior High School of Dr. Soetomo Surabaya during the COVID-19 pandemic. The population used in this study were all high school students Dr. Soetomo. The sampling technique used by researchers is the cluster random sampling technique. The total sample used in this study amounted to 175 students. The application of the use of virtual learning media carried out by PE teachers in Senior High School of Dr. Soetomo at the time of the COVID-19 pandemic was considered effective as evidenced by the completeness of student learning outcomes carried out on students which is equal to 91%, but there were several obstacles experienced by students, one of which was the internet network constraint 44.6% (78). When doing learning using virtual learning media, most students did not experience psychological complaints 43.3% (77), but they experienced physical complaints such as eye fatigue by 32% (56) students. The type of assignment that most students choose is multiple choice with individual assignments.

Keywords: virtual learning; physical education sport and health; covid-19 pandemic

PENDAHULUAN

Pandemi yang disebabkan oleh *Corona Virus Deseas* tahun 2019 (COVID-19) telah melanda berbagai negara. Pandemi tersebut mengakibatkan kegiatan proses pembelajaran di Indonesia terganggu. Langkah yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia agar tidak terjadi penularan virus corona atau memutus rantai penularan khususnya ditempat umum adalah dengan memberhentikan kegiatan yang berada di tempat umum termasuk tempat yang menyelenggarakan kegiatan proses pembelajaran seperti sekolah dan perguruan tinggi. Sehingga pola belajar yang seharusnya dilakukan dengan secara tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh (Haerudin, dkk 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran nomor 1 tahun 2020 tentang pencegahan virus. Melalui surat edaran tersebut Kemendikbud menyarankan agar proses pembelajaran dilakukan jarak jauh. Proses pembelajaran alternatif pada saat pandemi adalah dengan melakukan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring adalah suatu inovasi pendidikan yang mengikutsertakan teknologi dalam proses pembelajaran menurut Fitriyani, dkk (2020). Berkembangnya teknologi memberikan banyak pengaruh, khususnya pada dunia pendidikan (Handarini dan Wulandari, 2020). Menurut Agustini, dkk (2018) perkembangan teknologi memberi pengaruh positif pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran daring mendorong siswa lebih mandiri, dan siswa dituntut untuk mengerti tentang penggunaan teknologi yang akan digunakan untuk mengikuti proses pembelajaran (Basilaia dan Kvavadze, 2020). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai suatu media penyampaian program pembelajaran (Orgaz, et al., 2018). Menurut Almeida dan Simoes (2019) pembelajaran daring mengikut sertakan teknologi sebagai suatu alat dan koneksi jaringan internet sebagai sistem. Pembelajaran daring memungkinkan siswa mempunyai kebebasan waktu belajar sehingga siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan guru atau pendidik melalui aplikasi seperti *google classroom*, *google hang out*, *whatsapp*, *zoom*, dan lain sebagainya (Basilaia, et. al., 2020). Salah satu alat yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi pada saat melakukan pembelajaran daring adalah menggunakan media *virtual learning*.

Menurut Fadhli (2015) media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan yang sudah direncanakan oleh pendidik. Media pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses

pembelajaran, salah satunya adalah dengan menambah motivasi dan meningkatkan minat (Tafonao, 2018). Menurut Sudjana dan Rivai (2002) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) menumbuhkan motivasi belajar; (2) mempermudah mencapai tujuan belajar; (3) pembelajaran terlihat bervariasi sehingga siswa tidak bosan. *Virtual learning* adalah suatu bentuk pengaplikasian teknologi di sektor pendidikan, atau juga bisa diartikan sebagai proses pembelajaran konvensional menjadi suatu pembelajaran yang berbentuk digital dengan perantara perkembangan teknologi (Subir, 2020). Beberapa kendala juga dialami oleh para siswa saat melakukan pembelajaran menggunakan media *virtual learning*, salah satunya adalah kendala jaringan internet. Menurut Dhawan (2020) kendala pembelajaran pada saat menggunakan media *virtual learning* menyebabkan siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dan ditentukan oleh satuan pendidikan. Menurut Williyanto, dkk (2020) diperlukan strategi dan perencanaan yang baik dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran menggunakan media *virtual learning* memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan menggunakan media *virtual learning* antara lain yaitu: (1) mahalnya harga kuota yang digunakan untuk mendapatkan akses internet; (2) tidak semua tempat mempunyai jaringan internet yang stabil; (3) kurangnya penguasaan teknik penggunaan teknologi informasi (gagap teknologi). Sedangkan kelebihan menggunakan media *virtual learning* pada saat melakukan pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja; (2) bisa melakukan pembelajaran dalam kelas besar tanpa ada pembatasan; (3) bisa mengakses lebih banyak pengetahuan. Menurut Jamal (2020) pada penelitiannya, mengemukakan bahwa kurangnya sosialisasi penggunaan media *virtual learning* juga menyebabkan kurang efektifnya pelaksanaan pembelajaran di saat pandemi.

Pembelajaran dengan media *virtual learning* bisa membuat siswa menjadi bosan dan merasakan beberapa keluhan. Keluhan-keluhan yang dialami siswa diantaranya adalah keluhan fisik dan psikis. Beberapa keluhan fisik yang dirasakan siswa antara lain adalah kelelahan pada mata, badan terasa pegal. Sedangkan keluhan psikis diantaranya adalah bosan, khawatir, ingin semuanya cepat berakhir, dll Berdasarkan pendahuluan yang dipaparkan oleh peneliti di atas maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penggunaan media *virtual learning* dalam pembelajaran PJOK di SMA Dr. Soetomo

Surabaya selama pandemi COVID-19 seperti sekarang ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei. Proses pengambilan data pada penelitian ini menggunakan sebuah instrumen yang diterapkan pada *Google Form*. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah sebuah kuesioner yang diadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Mustakim (2020) yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan data hasil belajar PJOK yang didapat dari nilai UAS Semester Ganjil untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran. Instrumen tersebut berisi beberapa pertanyaan dan pernyataan terkait dengan pembelajaran menggunakan media *virtual learning* yang dilakukan pada saat pandemi COVID-19. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Dr. Soetomo. Teknik penentuan sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 6 kelas dengan total 175 yaitu kelas X MIPA 1, X IPS 2, XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 2, dan XII MIPA 1. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data menggunakan persentase dan diinterpretasikan dengan penjelasan deskriptif. Rumus untuk menentukan persentase adalah sebagai berikut :

$$P = N/n \times 100$$

Keterangan rumus :

P : Persentase

N : Jumlah total kasus

n : Jumlah kasus

Menurut Mulyasa (2014) pembelajaran dikatakan efektif apabila ketuntasan belajar hasil belajar siswa seluruhnya atau 75% telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dipaparkan berupa tabel. Data penelitian ini didapat dari 175 siswa di SMA Dr. Soetomo Surabaya setelah mengisi kuesioner yang telah diberikan oleh peneliti.

Tabel 1. Aktivitas Siswa yang Paling Banyak Dikerjakan Siswa Pada Saat Pandemi

Aktivitas	N	Persentase
Membantu Orang Tua	19	10,9%
Mengerjakan Tugas	139	79,4 %
Bermain Hp	17	9,7%
Total	175	100%

Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa selama masa pandemi, siswa banyak memanfaatkan waktunya digunakan untuk mengerjakan tugas dari pada

melakukan aktivitas yang lain dengan persentase sebesar 79,4% atau 139 siswa.

Tabel 2. Keluhan Fisik Siswa Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Saat Pandemi

Keluhan Fisik	N	Persentase
Tidak ada keluhan	43	24,6%
Mata lelah	56	32%
Badan pegal	54	30,9%
Lain-lain	22	12,6%
Total	175	100%

Tabel 2 merupakan penjelasan terkait keluhan fisik yang dirasakan oleh siswa akibat dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa keluhan fisik yang paling banyak dirasakan adalah kelelahan pada mata, yaitu dengan persentase sebesar 32% atau 56 siswa. Tetapi sebagian tidak mengalami keluhan fisik, yaitu dengan persentase sebesar 24,6% atau sebanyak 43 siswa.

Tabel 3. Keluhan Psikis Siswa Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Virtual Learning* Saat Pandemi

Keluhan Psikis	N	Persentase
Tidak ada keluhan	76	43,4%
Bosan	39	22,3%
Khawatir	25	14,3%
Lain-lain	35	20%
Total	175	100%

Selain keluhan fisik, siswa juga mengalami beberapa keluhan psikis.

Tabel 3 merupakan penjelasan terkait keluhan psikis yang dirasakan oleh siswa akibat dari belajar di rumah yang berlebihan.

Tabel 4. Tingkat Pemahaman Siswa Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Virtual Learning* Saat Pandemi

Tingkat Pemahaman	N	Persentase
Paham	114	65,1%
Kurang Paham	54	30,9%
Tidak Paham	7	4%
Total	175	100%

Tabel 4 merupakan penjelasan terkait tingkat pemahaman siswa ketika menggunakan media *virtual learning* pada saat melakukan pembelajaran daring.

Tabel 5. Aplikasi yang Dipilih Siswa Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Virtual Learning* Saat Pandemi

Aplikasi	N	Persentase
<i>Google Classroom</i>	29	16,6%
<i>Zoom</i>	2	1,1%
<i>Google Form</i>	8	4,6%
<i>WhatsApp Group</i>	136	77,7%
Total	175	100%

Pada saat pembelajaran daring, siswa menggunakan beberapa aplikasi untuk mengikuti proses pembelajaran atau untuk mengerjakan tugas. *WhatsApp Group* adalah aplikasi yang banyak dipilih oleh siswa untuk digunakan pada proses pembelajaran daring.

Tabel 6. Penugasan Menurut Siswa yang Mudah Dilakukan Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Menggunakan Media *Virtual Learning* Saat Pandemi

Variabel	N	Persentase
Penugasan Individu	124	70,9%
Penugasan Kelompok	38	21,7%
Proyek/Karya	2	1,1%
Lain-lain (Quiz, Video)	11	6,3%
Total	175	100%

Pada tabel 6 bisa diketahui, penugasan individu menurut siswa lebih mudah dilakukan ketika menggunakan media virtual *learning* dari pada penugasan yang lainnya, seperti tugas kelompok dll.

Tabel 7. Jenis Tugas yang Dipilih Siswa Ketika Melakukan Pembelajaran Daring Saat Pandemi

Jenis Tugas	N	Persentase
Pilihan Ganda	110	62,9%
Esai	52	29,7%
Karya/Proyek	13	7,4%
Total	175	100%

Pada tabel 7 diketahui bahwa jenis tugas pilihan ganda paling banyak dipilih siswa dari pada jenis soal esai dan membuat proyek atau karya ketika menggunakan media virtual.

Tabel 8. Kendala yang Dialami Siswa Ketika Menggunakan Media *Virtual Learning* saat Melakukan Pembelajaran Daring Saat Pandemi

Kendala	N	Persentase
Tidak Ada Kendala	46	26,3%
Tugas Semakin Banyak	44	25,1%
Jaringan Internet	78	44,6%
Sulit fokus	7	4%
Total	175	100%

Pada tabel 8 diketahui bahwa kendala yang dialami siswa ketika menggunakan media virtual *learning* pada saat melakukan pembelajaran daring adalah jaringan internet yang tidak stabil sehingga mereka harus mencari titik tempat yang terdapat *Wi-Fi*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mustakim (2020) adanya akses internet sangat penting dalam pembelajaran daring, karena pembelajaran daring selalu membutuhkan akses internet.

Tabel 9. Tingkat Efektivitas Pembelajaran Daring Saat Pandemi

Nilai	N	%	Mean	Min	Max
< 70	16	9	62,81	60	65
> 70	159	91	78,99	70	90

Pada tabel 9 diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 91% (159) siswa. Menurut Mulyasa (2014) pembelajaran dikatakan efektif apabila ketuntasan belajar hasil belajar siswa seluruhnya atau 75% telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas ketika menggunakan media virtual *learning* pada saat melakukan pembelajaran daring dikatakan efektif karena sudah melebihi 75%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang didapat oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media *virtual learning* yang dilakukan oleh guru PJOK di SMA Dr. Soetomo pada saat pandemi COVID-19 terbilang efektif. Menurut siswa SMA Dr. Soetomo Surabaya pada saat peneliti melakukan survey disekolahan tersebut, Pembelajaran dengan media *virtual learning* membuat siswa jenuh dan ingin semuanya cepat berakhir. Jenis tugas yang kebanyakan dipilih siswa adalah pilihan ganda dengan penugasan individu.

Saran

Berdasarkan hasil data dan analisis penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar sampel yang digunakan lebih besar lagi.
2. Bagi sekolah yaitu bisa menggunakan media-media pembelajaran yang lebih baik lagi
3. Bagi siswa agar menambah pengetahuan di dalam proses pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S., Arsyad, M., & Yani, M. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Lab Terhadap Pemahaman Konsep Fisika pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Marioriwawo. *Artikel Seminar Nasional Fisika 2018*. Diakses pada tanggal 9 September 2020.
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Educational Technology*. 10(2):120-136.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schoolduring a SARS-CoV-

- 2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*. 5(4):1-9.
- Basilaia, G., Dgebuadze, M., Kantaria, M., & Chokhnelidze, G. (2020). Replacing The Classic Learning Form at Universities as an immediate Response to The COVID-19 Virus Infection in Georgia. *International Journal for Research in Applied Science & Engineering Technology*. 8(3):101-108.
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology*. 49(1):5-22.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1):24-28.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*. 6(2):165-175.
- Haerudin, Cahyan, A., Sitihanifah, N., Seriani, R. N., Nurhayati, S., Oktaviana, V., Sitorus, Y. I. (2020). Peran Orangtua Dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran di Rumah Sebagai Upaya Memutus COVID-19. *Universitas Singaperbangsa Karawang*. (Online) <https://www.researchgate.net/publication/341708783> . Artikel diakses pada tanggal 3 Desember 2020.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study from Home Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8(3):496-503.
- Jamal, S. (2020). Analisis Kesiapan Pembelajaran E-Learning Saat Pandemi COVID-19 di SMK Negeri 1 Tambelangan. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 8(1):16-22.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*. 2(1):1-12.
- Orgaz, F., Moral S., & Dominguez. (2018). Student's Attitude and Perception with The use of Technology in The University. *Journal of Education Psychology – Propositos y Representaciones*. 6(2):277-299.
- Subir, M. S. (2020). Fungsi Virtual Learning dalam Sistem Pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*. 13(1):20-37.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):103-114.
- Williyanto, S., Masri., Santoso, N., & Wiyanto, A. (2020). Physical Education Teachers Strategies to Improving Student Learning Outcomes Through Publication of Work Result. *Journal of Physical Education, Health and Sport*. 7(1):5-10.