Vol. 12 No. 2 Desember 2021, hlm 139-143
p-ISSN : 2355-1739 | e-ISSN : 2407-6295

MODEL PENGGUNAAN SISTEM PEMBELAJARAN JARINGAN PADA MATA KULIAH KEOLAHRAGAAN DAN KEPRAMUKAAN SEKOLAH DASAR

Khairul Usman[1], Wesly Silalahi [2], Demmu Karo – Karo[3], Winara[4]
Universitas Negeri Medan
khairulusman@unimed.ac.id[1], wesly@unimed.ac.id[2],
demmukarokaro@gmail.com[3], winara@unimed.ac.id[4]

Abstract: The purpose of this study is to produce a model of using online learning media in the Sport and Scouting Course of the Elementary School Teacher Education Study Program at the State University of Medan. The development of the concept of learning through online learning in courses can create technology sensitivity, both learning that increases the competence of physical and theoretical skills. The method that will be used is the research and development (R&D) method, which is an analysis that includes design, production, and evaluation. The study of development procedures used is the Richey and Klein level 4 method, namely carrying out research and development steps by designing products. The data obtained were then analyzed through the Forum Group Discussion (FGD). The results of]' the study obtained that the effectiveness of the product was 93% with a very good category. The conclusion of the research is that the product can be used as a reference for the development model of lectures in the network at the State University of Medan.

Keywords: Model, Learning, Course

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model penggunaan media pembelajaran dalam jaringan pada Mata Kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di lingkungan Universitas Negeri Medan. Perkembangan konsep belajar melalui pembelajaran dalam jaringan pada mata kuliah dapat menciptakan budaya peka teknologi, baik perkuliahan berorientasi pada kompetensi keterampilan fisik maupun teoritis. Metode yang akan digunakan adalah metode *research and development (R&D)* bersifat analisis yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. Kajian prosedur pengembangan yang digunakan adalah metode Richey and Klein level 4 yaitu melaksanakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan merancangan produk. Data yang diperoleh kemudian dilakukan kegiatan analisis melalui *Forum Group Discussion* (FGD). Hasil penelitian diperoleh efektivitas produk 93% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian adalah produk dapat dijadikan *rule model* pengembangan perkuliahan dalam jaringan di lingkungan Universitas Negeri Medan.

Kata Kunci: Model, Pembelajaran, Mata Kuliah

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi diperlukan terutama pada proses perkuliahan sebagai tahap awal penanaman karakter dan melatih menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Keefektifan memberian kuliah perlu dilakukan sebagai transformasi baru yakni menuju pada era modern. Ali dkk 2006 (dalam Asyhar, 2012) mengungkapkan bahwa pembelajaran tradisional dicirikan dengan adanya pertemuan antara pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Metode ini menghadapi banyak kendala ketika berhadapan dengan keterbatasan tempat dan waktu penyelenggaraan, sebagaimana kaitannya dengan semakin meningkatmya jumlah peserta didik dan aktivitas pebelajar dan pembelajar di era global maka perlu peserta didik diberikan pengalaman belajar dengan bervariasi sumber dan media belajar. Paradigma pembelajaran demikian mulai bergeser dari pembelajaran tatap muka (*face to face course*) secara langsung ke pembelajaran berbasis web (*web-based*

Diterima pada : 20 Oktober 2021**;** **Di-*review* pada:** 27 Oktober 2021; **Disetujui pada**: 6 November 2021

course) seperti *video conference* dan *e-learning*.

Perkembangan media perkuliahan yang akan dikembangakan akan menjadi referensi perkuliahan secara daring. Pembelajaran *online* pada hakikatnya memiliki kemudahan dalam penggunaannya terkhusus pada pendidikan yang dapat diakses dimanapun melalui *smartphone* atau *handphone*. Pembelajaran *online* atau daring akan memfasilitasi mahasiswa untuk dapat belajar mandiri dan meningkatkan pengetahuan dengan waktu yang tidak terbatas serta membiasakan mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini kearah yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan inovasi teknologi pada proses pendidikan umumnya sangat dibutuhkan oleh para tenaga pendidik dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga temuan-temuan baru bidang pendidikan sangat diharapkan mengingat belum banyak perkembangan inovasi teknologi pada saat ini. Kebutuhan akan teknologi dan perkembangannya sangat dibutuhkan dalam meningkatkan dan mencapai kompetensi yang harus dicapai oleh mahasiswa.

Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SIPDA) Universitas Negeri Medan merupakan media berbasis *online* yang digunakan sebagai akses komunikasi dan interaksi secara jaringan dalam melakukan perkuliahan. Sistem SIPDA dikembangkan oleh Universitas Negeri Medan (Unimed) secara mandiri berbasis *moodle* dan merupakan perbaharuan dari SIPOEL (*System Portal Elektronik Learning*) yang sebelumnya digunakan dalam pembelajaran *online*.

Pembelajaran *online* Universitas Negeri Medan (Unimed) dapat di akses melalui *website* http://sipda.unimed.ac.id dan dapat mengaksesnya sesuai fakultas masing-masing yakni untuk Fakultas Ilmu Pendidikan adalah *https://elearningfip.unimed.ac.id/*. Penggunaan Sipda sangat diwajibkan oleh seluruh Program Studi dan Mata Kuliah sebagai jejak digital pelaksanaan perkuliahan berbasis *revolusi industry 4.0*, dan sistem akreditasi sebagaimana pada pedoman IAPT 3.0 (Instrumen Akreditasi Perguruan Tinggi) serta IAPS 4.0 (Instrumen Akreditasi Program Studi). Sistem akreditasi yang berlaku pada saat ini sejak tahun 2020 adalah mengacu pada 9 kriteria standar berbasis sistem jaringan. Hal lain yang menjadi *urgensy* terkait penggunaan Sipda adalah bahwa sistem pembelajaran online merupakan sebagai salah satu kriteria penilaian meningkatkan dan mempertahankan Akreditasi yang sudah masuk pada kategori unggul agar dapat dievaluasi tanpa peninjauan khusus pada proses perpanjangan yang ditetapkan pada Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia [2].

Perkembangan lain terkait penggunaan SIPDA adalah sebagai kebutuhan perkuliahan pada situasi pendemik *Corona Virus Disease*-19 atau dikenal dengan *Covid-19* membuat suasana pembelajaran dilakukan dari rumah serta dosen melakukan tugasnya juga dari rumah. Kebijakan tersebut diterbitkan langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia dan Universitas Negeri Medan agar menonaktifkan aktivitas di dalam kampus selama masa *Covid-19* dan mengalihkan pembelajaran secara dalam jaringan (daring).Penerapan sistem pembelajaran *online* secara masal ke seluruh Dosen dan Mahasiswa di Universitas Negeri Medan ternyata banyak terjadi permasalahan diantaranya adalah masih

banyaknya dosen yang belum menggunakan SIPDA sebagai media pekuliahan, melainkan banyak para dosen lebih mengutamakan penggunaan *google classroom* dan *schoolgy* dalam menginput materi dan bahan perkuliahan. Hal ini kemudian membuat SIPDA tidak difungsikan dengan baik, dengan demikian sangat diperlukan upaya

aktulisasi penggunaan SIPDA pada setiap mata kuliah.

Perkembangan informasi terkait penggunaan SIPDA khususnya di Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Unimed disampaikan melalui Wakil Dekan I Bidang Akademik bahwa data yang diinput oleh Universitas bahwa FIP merupakan penggunaan SIPDA terendah tingkat Universitas dari seluruh Fakultas yang ada. Data lain diperoleh melalui pantauan Tim IT Fakultas bahwa hingga 4 Maret 2021 pengguna SIPDA di FIP Unimed hanya 8 Dosen dari seluruh Dosen yang berjumlah 104 Orang. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan yang minim perlu dilakukan penanganan yang serius sebagai upaya optimalisasi pembelajaran daring melalui media *online* SIPDA yang dikembangkan secara mandiri. Hal ini kemudian dilakukan pendampingan khusus *e-learning* SIPDA FIP pada 9 Maret 2021 di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan [3].

Penyesuaian mata kuliah terhadap penggunana SIPDA juga menjadi kajian yang perlu dikembangkan yakni, mata kuliah yang berbasis teori memiliki desain yang lebih mudah dibandingkan dengan mata kuliah yang berbasis praktek. Mata kuliah berbasis praktik yakni Keolahragaan dan Kepramukaan yang ada di Program Studi PGSD yang dasarnya adalah mata kuliah dengan aktivitas fisik penuh. Jika apda situasi normal maka perkuliahan ini selalu dilakukan di lapangan atau tidak di dalam ruang kelas, hal ini didasari pada kompetensi pada mata kuliah yaitu terbentuknya keterampilan dalam melakukan kegiatan fisik atau jasmani di lingkungan sekolah dasar, sehingga setiap materinya berbasis praktek atau belajar gerak. Dasar kompetensi mata kuliah ini kemudian menjadi catatan penting dilakukannya aktualisasi materi-materi perkuliahan ditransformasikan ke dalam pembelajaran *online* SIPDA tanpa mengurangi substabsi kompetensi yang harus dicapai.

Keberlanjutan penanganan dan upaya meningkatkan penggunaan SIPDA sebagai media perkuliahan daring maka sangat diperlukan model pengembangan secara aktual pada perkuliahan berbasis SIPDA khususnya pada mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Unimed. Pengembangan Desain ini kemudian dapat dijadikan sebagai *rule model* optimalisasi penerapan SIPDA pada setiap mata kuliah di lingkungan FIP Unimed.

METODE

Desain penelitian terkait model aktualisasi penggunaan SIPDA pada mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan Prodi PGSD Unimed adalah dengan menggunakan metode *research and development (R&D).* Penelitian atau *RnD* merupakan penelitian pengembangan yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan penelitian [4]. Desain yang digunakan pada merumuskan model materi secara khusus untuk penggunaan media perkuliahan daring.

Prosedur penelitian dilakukan dengan menerangkan bahwa fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi. Kajian prosedur pengembangan metode Richey and Klein yang digunakan adalah level level 4 yaitu melaksanakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan merancangan produk, validasi desain, devisi desain, pembuatan produk, uji coba terbatas, revisi produk 1, uji coba utama, revisi produk 2, uji coba lapangan operasional, revisi produk 3, dan terakhir adalah diseminasi dan implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian pengembangan produk terdapat pada indikator penilaian penampilan pembelajaran online, daya dukung materi pada pembelajaran online, dan efektivitas pengoperasian pembelajaran online. Proses penilaian dilakukan dengan responden dapat mengisi isntrumen dengan skala likert

yaitu mengisi kolom skor 5 memiliki makna sangat layak, skor 4 layak, skor 3 cukup layak, skor 2 kurang layak, dan skor 1 sangat kurang layak. Kategori penilaian dapat dilihat berdasarkan tingkat kebermaknaan produk yaitu :

Table 1. Kategori Penilaian

No	Kategori	Rentang hasil
1.	Sangat Baik	90 – 100
2.	Baik	80 – 89
3.	Cukup	70 – 79
4.	Kurang Baik	60 – 69
5.	Sangat Kurang Baik	<60

Penilaian uji produk terbatas dilakukan pada 2 (dua) kelompok dengan jumlah keseluruhan 60 orang, uji produk utama dilakukan dengan 4 (empat) kelompok dengan jumlah keseluruhan 120 orang, dan uji produk operasional dilakukan dengan 6 (enam) kelompok dengan jumlah keseluruhan 180 orang.

Hasil Penilaian terhadap uji produk operasioal diperoleh rata-rata skor pada kelompok 1 dengan jumlah responden 30 orang yaitu meraih penilaian 93% dengan kategori Sangat Baik. Penilaian pada kelompok 2 dengan responden 30 orang meraih penilaian rata-rata 93% dengan kategori Sangat Baik. Penilaian pada kelompok 3 dengan responden 30 orang meraih penilaian rata-rata 92% dengan kategori Sangat Baik. Penilaian pada kelompok 4 dengan responden 30 orang meraih penilaian rata-rata 93% dengan kategori Sanat Baik. Penilaian pada kelompok 5 dengan responden 30 orang meraih penilaian rata-rata 94% dengan kategori Sangat Baik. Penilaian pada kelompok 6 dengan responden 30 orang meraih penilaian rata-rata 92% dengan kategori Sangat Bai

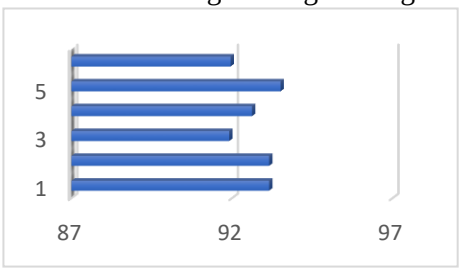

Fig. 1. Uji Coba Operasional

Hasil analisis penilaian produk diperoleh keternagan bahwa produk pengembangan SIPDA mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan SD sangat baik dalam menyajikan SIPAD yang menarik pada pengguna saat akan melakukan kegiatan perkuliahan atau pendamping belajar dari rumah. Hasil analisis selanjutnya adalah produk sangat baik dalam menguatkan unsur-unsur kurikulum Kerangka Kualifikasi Indonesia (KKNI) dalam bentuk penugasan dan sistematika susunan materi dan pengembangan media belajar yang membentuk nalar *high order thinking skill (Hots)*. Hasil analisis terakhir adalah pada aspek penilaian efektivitas, produk menunjukkan bahwa isi materi sangat kelengkapan dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Muatan Kompetensi (CPMK) perkuliahan.

Desain Produk pada SIPDA mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan kemudian didukung dengan media pendukung yakni berbasis *audio visual* yang berperan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menguasai konsep materi dan mampu menjuru pada aspek kreasi dan menciptakan yang dalam hal ini dikenal dengan konsep *High Order Thinking Skill* (HOTS). Media dukung materi pada SIPDA ini merupakan pengembangan konsep desain yang mampu memberikan stimulus pemahaman yang mapan terkhusus pada situasi belajar dalam jaringan (daring).

KESIMPULAN

Pengembangan desain produk pada sistem belajar dalam jaringan mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan memiliki unsur kelayakan sebesar 93% pada kategori sangat baik. Penilaian kategori sangat baik merupakan perwujudan dari desain persiapan yang meliputi penetapan silabus, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), Konsep Penugasan, dan Penetapan Materi-materi pada setiap pertemuan. Dukungan penilaian terdapat juga pada tahap pelaksanaan yakni dengan penerapan dan implementasi materi-materi perkuliahan yang telah disusun pada tahap persiapan.

Pelaksanaan materi ditetapkan sesuai jadwal perkuliahan yang dapat didesain dengan absensi pada setiap petermuannya.

Media pada sistem belajar dalam jaringan mata kuliah Keolahragaan dan Kepramukaan berbasis *audio visual* memiliki peran untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menguasai konsep materi dan mampu menjuru pada aspek kreasi dan menciptakan yang dalam hal ini dikenal dengan konsep *High Order Thinking Skill* (HOTS). Media dukung materi pada sistem belajar dalam jaringan ini merupakan pengembangan konsep desain yang mampu memberikan stimulus pemahaman yang mapan terkhusus pada situasi belajar dalam jaringan (daring).

DAFTAR PUSTAKA

R. Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta, 2012.

Mendikbud, *Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi*. Indonesia, 2020.

Yusnadi, *Surat Tugas*. Indonesia, 2021.

Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta, 2017.