

LEARNING MEDIA PHYSICAL EDUCATION BASED REVOLUTION 4.0 TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES THE COVID-19 PANDEMIC

Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Berbasis Revolusi 4.0 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19

Ari Mecky Prawira Ketaren

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: arimecky12@gmail.com

ABSTRACT

Education 4.0 is an education characterized by the use of digital technology in the learning process, therefore android-based learning media can improve thematic learning outcomes carried out online. Android-based learning media is an application that contains material used by students in terms of learning. Researchers collected data through interview observations, surveys and blended learning methods. This research is the fifth grade students of SD Negeri 106790 Sei Menistrim for the Academic Year 2021/2022. Sampling was done by purposive sampling technique. That is by taking two classes taught by the same teacher. The initial conditions were obtained from daily test 1 with an average value of 75.00 as the control class using powerpoint learning media. While the average value of 87.00 as an experimental class using android-based learning media. By mastering android-based learning media, elementary school teachers can present Android-based learning as attractively as possible, which is related to the material to be studied and is the best solution when learning is carried out online and in accordance with the 4.0 revolution.

Keywords: *Learning Media, Revolution 4.0, Covid-9*

ABSTRAK

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran oleh karena itu media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar tematik yang dilakukan secara daring. Media pembelajaran berbasis android adalah suatu aplikasi yang berisi materi yang digunakan siswa dalam hal belajar. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi wawancara, survei dan metode blended learning. Penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106790 Sei Mencirim Tahun Ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal diperoleh dari ulangan harian 1 dengan nilai rata-rata 75,00 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Sedangkan nilai rata-rata 87,00 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android. Dengan menguasai media pembelajaran berbasis android, guru sekolah dasar dapat menyajikan pembelajaran yang berbasis android semenarik mungkin, yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan menjadi solusi terbaik ketika pembelajaran dilakukan secara daring serta sesuai dengan revolusi 4.0.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Revolusi 4.0, Covid-19*

Pendahuluan

Media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu aplikasi yang berisi materi yang digunakan siswa dalam hal belajar. Pada masa sekarang ini banyak aplikasi yang menawarkan kegiatan belajar dengan menggunakan internet, apalagi pada saat pandemi covid'19 banyak sekolah yang menggunakan pembelajaran jarak jauh. Ada sekolah yang tidak pernah menggunakan internet menjadi harus bisa menggunakan internet dikarenakan tuntutan belajar untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Guru harus bisa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan bantuan youtube, internet dan lain sebagainya. Siswa dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga siswa mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka. Media pembelajaran berbasis android didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa dibatasi waktu.

Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (cyber system). Pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA, SMK/MAK poin ke-5 yang menyatakan bahwa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.

Hal ini dipertegas dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang menyatakan bahwa prinsip pembelajaran yang digunakan pada poin ke-13 yakni pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Cara menghadapi era 4.0 mengharuskan perubahan paradigma pendidikan. Diantaranya pendidik meminimalkan peran sebagai *learning material provider*, pendidik menjadi penginspirasi bagi tumbuhnya kreativitas peserta didik. Pendidik berperan sebagai fasilitator, tutor, penginspirasi dan pembelajar sejati yang memotivasi peserta didik untuk "Merdeka Belajar," Merdeka belajar juga dapat dimaknai dengan kebijakan strategis baik pemerintah maupun swasta dalam mendukung implementasi merdeka belajar, prosedur akreditasi yang dapat beradaptasi, sesuai kebutuhan organisasi/lembaga/sekolah, serta pendanaan pendidikan yang efektif dan akuntabel salahsatunya ditandai dengan otonomi satuan pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan.

SDM yang memiliki kompetensi maka dapat menjadi modal pembangunan, tetapi bagi yang tidak kompeten akan menjadi beban pembangunan bagi Indonesia. Oleh karena itu untuk menyiapkan sumber daya manusia unggul era revolusi Industri 4.0 menuju Masyarakat 5.0 perlu dilakukan melalui Intervensi Pendidikan, mencakup kurikulum, Pendidik dan tenaga Kependidikan, Sarana Prasarana, Pendanaan, dan pengelolaan Pendidikan.

Jika di lihat dari perbedaan proses pembelajaran, sesuai dengan zaman, dimana ; (1) era revolusi industri 1.0 pembelajaran hanya berpusat pada guru (teachers centered), dan salah satunya sumber belajar, (2) era revolusi industri 2.0 siswa menanggapi pengetahuan dan siswa "menolak" pengetahuan. Internet secara parsial mulai digunakan; (3) era revolusi industri 3.0, guru hanya fasilitator penerapan pembelajaran bersifat kolaboratif serta interaktif, social networking, project/problem/inquiry based learning digunakan, (4) era revolusi industri 4.0, dimana learners as connectors, creators, constructivist, penggunaan web sebagai kurikulum,

siswa sebagai produser konten belajar/berbasis inovasi, siswa sebagai connection-maker, informasi yang terbuka sangat luas, dan guru sebagai pemandu ke sumber daya dan konten ajar. Pembelajaran yang direncanakan, tujuannya adalah untuk dapat membentuk tahap berpikir menjadi lebih baik/berpikir kritis.

Metode

Metode penelitian menurut Sugiyono (2015) diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian mengumpulkan data melalui observasi wawancara, metode survei dan metode blended learning. Metode blended yaitu daring dan luring yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan menyebarkan kuesioner, tes, dan wawancara yang terstruktur. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106790 Sei Mencirim semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik total sampling, yaitu dengan mengambil dua kelas yang diajarkan dengan guru yang sama. Kondisi awal siswa yang relatif sama diperoleh dari nilai rata-rata ulangan harian 1. Terpilih kelas V-B dengan nilai rata-rata 75,00 sebagai kelas kontrol yaitu kelas diajar dengan menggunakan media berbasis powerpoint interaktif dan kelas V-A dengan nilai rata-rata 87,00 sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran berbasis android.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 106790 Sei Mencirim semenjak adanya virus COVID-19 yaitu menggunakan sistem pembelajaran *online*. Namun pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran *online* karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar (Hasanah dkk, 2020).

Pembelajaran daring pada saat ini menjadi hal yang paling populer karena adanya covid'19, oleh karena itu banyak sekarang yang menawarkan berbagai aplikasi untuk melakukan pembelajaran daring. Tergantung gurunya yang mengelola dan menimalisir pembelajaran sebaik mungkin dan semenarik mungkin. Media pembelajaran berbasis android sangat bagus digunakan. Dikarenakan media pembelajaran berbasis android mudah digunakan oleh siswa, siswa bisa belajar dimanapun, kapanpun tanpa terbatas oleh waktu. Media pembelajaran berbasis android di desain semenarik mungkin mulai dari warna yang menarik, suara yg jelas, serta gambar yang interaktif untuk mendorong siswa semangat dalam hal belajar. Pada era *society 4.0* disini siswa dituntut belajar mandiri. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis android sangat cocok digunakan di era *revolusi 4.0*

Jika guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak dapat beradaptasi dengan cepat dalam menindaklanjuti rintangan tersebut, prestasi akademik siswa sudah pasti akan terpengaruh bahkan kekhawatiran para ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan ancaman 'kekurangan gerak' yang dapat menimbulkan masalah kebugaran dan berbagai macam penyakit pun akan mendera anak-anak kita karan sistim imun yang lemah Tanggung jawab dan peran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan benar- benar diuji di masa pandemi sebagai tenaga profesional dapat menjawab tantangan ini.

Dalam menjawab tantangan ini, perlu kiranya kita kembali memahami bahwa cakupan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sangat luas, memungkinkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilakukan di mana saja, artinya tidak terbatas baik tempat maupun sarana prasarana yang memadai. Siapa saja bisa ikut terlibat berperan serta memberikan pendidikan jasmani. Orang tua di rumah misalnya, dapat memberikan petunjuk cara bermain reket dengan baik dan benar. Nyatanya, ide-ide pembelajaran kreatif bermunculan selama masa pandemi Covid-19.

Jarak yang dianggap sebagai kendala justru menjadi pemantik kreativitas dalam kegiatan belajar-mengajar. Tak hanya itu ulangan harian yang dilakukan di google form dan pembelajaran materi yang dilakukan dalam grup WhatsApp menjadi menarik karena materi yang dibahas juga disesuaikan dengan fenomena saat ini. Pembelajaran difokuskan dalam pembahasan mengenai Pandemic Virus Corona. hal ini penting agar peserta didik terus membuka wawasan mengenai bagaimana penyebaran dan pencegahan Covid-19, serta bagaimana menjaga imunitas dan daya tahan tubuh melalui latihan fisik, menjaga pola makan dan pola tidur yang baik. Belajar dirumah telah membantu peserta didik mengeluarkan kreativitasnya secara lebih maksimal dan peserta didik menjadi lebih memanfaatkan handphone dan sosial media kearah yang sangat positif.

Dengan kreativitas dan antusiasme yang dimiliki peserta didik. Kami meminta peserta didik untuk merekam kegiatan latihan fisik mereka. Ternyata, peserta didik tak hanya sekedar merekam, namun mereka menambahkan musik dan berbagai efek sehingga videonya terlihat lebih menarik dan dapat menjadi ajakan bagi teman-teman di sosial mediana.

Hasil penelitian menilai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android efektif (97%), sebagian mereka menilai tidak efektif (3%) dan menggunakan media pembelajaran powerpoint secara efektif (60%), sebagian mereka menilai tidak efektif (40 %).

Kesimpulan

Pada saat pandemi covid-19 pembelajaran daring dimulai dengan metode belajar online dirumah. Pada saat pandemi covid'19 membuat sebuah peluang dalam dunia pendidikan baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Walau tugas pembelajaran daring yang diberikan kepada peserta didik selayaknya menuju era *society* 5.0 tersebut. Namun ada juga disisi negatifnya karena pembelajaran online tidak mudah dilakukan. Karena banyaknya hambatan yang ada seperti koneksi internet tidak stabil, anak juga keseringan main handphone serta anak kurang bergaul dengan teman-temannya hanya berfokus pada handphone saja. Walaupun begitu guru harus terus menerus menggunakan pembelajaran daring karena adanya covid'19 dan guru harus dituntut untuk menguasai media pembelajaran berbasis android, untuk memahami pengetahuan guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Adanya pengetahuan terkait teknologi, pedagogik, dan pengetahuan konten merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru di abad 21. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran tematik, siswa merasa tertarik dan mendapatkan hasil yang memuaskan di dalam pembelajaran tematik tersebut.

Daftar Pustaka

- Apjii.or.id. (2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved September 29, 2018, from <https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETINAPJII-EDISI-22--Maret-2018>
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lutan, Rusli. (1999). Krisis Global Pendidikan Jamani; Reinterpretasi Hasil Kongres World Summit On Physical Education dan Kesan Tentang Keolahragaan Jerman. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sagitarius. (2008). Modul Teknik Dasar Karate Kata da Kumite. Bandung: UPI
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.