

## PENDAMPINGAN PENYUSUNAN BAHAN AJAR PJOK BERBASIS ONLINE BAGI KKG PENJAS SD KECAMATAN HAMPARAN PERAK

Rahma Dewi<sup>1</sup>, Imran Akhmad<sup>2</sup>, Amir Supriadi<sup>3</sup>, Nurkadri<sup>2</sup>

Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

\* Rahma Dewi : [rahmadewi368@gmail.com](mailto:rahmadewi368@gmail.com)

### Abstrak

Mitra kegiatan Program Desa Binaan adalah Dinas Pendidikan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Kecamatan Hamparan Perak yang merupakan salah satu kabupaten di Deli Serdang yang difokuska pada KKG guru Penjas Sekolah Dasar. Terdapat beberapa permasalahan mitra diantaranya (1) Kurangnya pemanfaat teknologi sebagai sumber belajar. (2) Guru kurang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam merancang sebuah bahan ajar berbasis online. (3) Guru PJOK cenderung kurang menggunakan teknologi dalam merancang sebuah pembelajaran dikarenakan tidak mampu menggunakan teknologi. Dari ketiga permasalahan utama tersebut tidaklah memungkinkan untuk diselesaikan ketiga permasalahan tersebut maka pada kegiatan Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas kali ini ditentukan permasalahan prioritas yang akan diselesaikan bersama mitra dalam kegiatan ini adalah: 1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra tentang pembuatan bahan ajar berbasis online, 2) menyediakan fasilitas penyusunan bahan ajar berbasis online bagi mitra, 3) melatih mitra untuk dapat menggunakan bahan ajar berbasis online dan dapat membuat bahan ajar secara mandiri. 4) Menjadikan bahan ajar berbasis online sebagai kreatifas mencari sumber belajar bagi mitra PKM. Hasil yang diharapkan dalam kegiatan PKM adalah berkembangnya tim mitra dengan meningkatnya kemampuan dalam perancangan bahan ajar berbasis online yang baru dan dapat menjadi contoh bagi daerah lain yang lain dalam hal pengembangan pembelajaran sesuai dengan era revolusi industri 4.0. dengan produk barang aplikasi berbasis onlin.

Metode yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian adalah, Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap Assesment; 3) Tahap Perencanaan Alternatif Program atau Kegiatan; 4) Tahap Pemformulasian Rencana Aksi; 5) Tahap Pelaksanaan (Implementasi) Program atau Kegiatan; 6) Tahap Evaluasi; serta 7) Tahap Terminasi. Pelaksanaan program Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini akan dilaksanakan sebagai upaya Pemberdayaan Kelompok Kerja Guru PJOK Sekolah Dasar di daerah mitra

**Kata kunci:** bahan ajar, berbasis, online,

### Abstract

The partner of the Assisted Village Program is the Education Office of the Technical Implementation Unit (UPT) of Hamparan Perak Subdistrict, which is one of the districts in Deli Serdang which is focused on the Primary School Physical Education Teacher KKG. There are several problems with partners, including (1) Lack of users of technology as a learning resource. (2) Teachers are less able to take advantage of technological developments in designing online-based teaching materials. (3) PJOK teachers tend to use less technology in designing a lesson because they are not able to use technology. Of the three main problems, it is not possible to solve the three problems, so in this KKG Physical Education Learning Quality Improvement activity, priority issues will be resolved with partners in this activity, namely: 1) increasing the knowledge and skills of partners regarding making online-based teaching materials, 2 ) provide facilities for the preparation of online-based teaching materials for partners, 3) train partners to be able to use online-based teaching materials and be able to make teaching materials independently. 4) Making online-based teaching materials as a creative way to find learning resources for PKM partners. The expected result in PKM activities is the development of a partner team with increased abilities in designing new online-based teaching materials and can be an example for other areas in terms of developing learning in accordance with the era of the industrial revolution 4.0. with online application-based product goods.

The method that will be used to achieve the goals of community service activities is, Improving the Quality of Learning KKG Physical Education is an empowerment model with the following steps: 1) Preparation stage; 2) Assessment Phase; 3) Planning Phase Alternative Programs or Activities; 4) Action Plan Formulation Phase; 5) Implementation Stage (Implementation) of Programs or Activities; 6) Evaluation Phase; and 7) Termination Stage. The implementation of the Physical Education KKG Learning Quality Improvement program will be carried out as an effort to empower the PJOK Primary School Teacher Working Group in partner areas.

**Keywords:** *teaching materials, based, online,*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat sekarang sudah tidak dapat dipungkiri lagi karena dunia sudah memasuki era Revolusi Industri 4.0. yang mana semua sudah serba “automatic”. Selain itu pemanfaatan teknologi juga saat ini sedang mengalami peningkatan yang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya terobosan-terobosan pembelajaran berbasis online khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan tonggak kehidupan bangsa. Suatu bangsa akan mengalami kemajuan yang pesat apabila didukung dengan sumber daya manusia yang tinggi dan berkualitas. Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia tersebut, dapat diwujudkan melalui pendidikan. Dimana pendidikan sebagai usaha terencana yang bertujuan untuk mengoptimalkan keterampilan manusia sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Berkenaan dengan hal tersebut pendidikan yang menyentuh langsung kepada keterampilan manusia adalah pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mengembangkan kebugaran, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani. Pembelajaran PJOK dilakukan menggunakan alat berupa tubuh manusia melalui aktivitas gerak. Aktivitas ini yang dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri atau dengan kata lain bahwa belajar melalui gerak. Setiap siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman gerak yang seluas-luasnya sebagai bekal untuk menjalankan aktivitas sehari-hari dengan penuh semangat, aktif, kreatif dan produktif. Pada pembelajaran Pendidikan jssmani, Olahraga dan kesehatan setiap siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman gerak yang seluas-luasnya sebagai bekal untuk menjalankan aktivitas sehari-hari dengan penuh semangat, aktif, kreatif dan produktif. Hal ini dapat terlihat dari pembelajaran penjas yang masih didominasi sistem konvensional.

Dengan pemanfaatan teknologi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru untuk berpikir kritis melalui strategi-strategi pembelajaran

yang dilakukan, penyusunan bahan ajar berbasis online ini diharapkan mampu menambah pembendaharaan guru PJOK dalam merancang bahan ajar untuk pembelajaran di era digitalisasi seperti sekarang ini. Pembaharuan bahan ajar berbasis digital ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran KKG penjas secara menyeluruh. Yang menjadi permasalahan mitra selama ini adalah.

1. Kurangnya pemanfaat teknologi sebagai sumber belajar
2. Guru kurang mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam merancang sebuah bahan ajar berbasis online.
3. Guru PJOK cenderung kurang menggunakan teknologi dalam merancang sebuah pembelajaran dikarenakan tidak mampu menggunakan teknologi.

Hal ini merupakan salah satu faktor yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran tersebut, misalnya: penggunaan media gambar, penggunaan media audio visual. Saat ini penyusunan bahan ajar berbasis online sangat dibutuhkan oleh guru khususnya guru PJOK. Melalui perumusan bahan ajar yang di rancang di rasa dapat mampu dalam meningkatkan kemampuan pembelajaran di era digitalisasi 4.0 tersebut.

Dengan memberikan pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis online pada Program Kemitraan Masyarakat (PKM) bagi Kelompok Kerja Guru (KKG) PJOK bertujuan untuk: 1) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mitra tentang pembuatan bahan ajar berbasis online, 2) menyediakan fasilitas penyusunan bahan ajar berbasis online bagi mitra, 3) melatih mitra untuk dapat menggunakan bahan ajar berbasis online dan dapat membuat bahan ajar secara mandiri. 4) Menjadikan bahan ajar berbasis online sebagai kreatifas mencari sumber belajar bagi mitra PKM. Hasil yang diharapkan dalam kegiatan PKM adalah berkembangnya tim mitra dengan meningkatnya kemampuan dalam perancangan bahan ajar berbasis online yang baru dan dapat menjadi contoh bagi daerah lain yang lain dalam hal pengembangan pembelajaran sesuai dengan era revolusi industri 4.0.

## 2. BAHAN DAN METODE

Berdasarkan permasalahan yang telah di kemukakan, maka dalam kegiatan Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini metode pendekatan yang ditawarkan realisasi program Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini adalah model pemberdayaan dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Tahap Persiapan; 2) Tahap Assesment; 3) Tahap Perencanaan Alternatif Program atau Kegiatan; 4) Tahap Pemformulasian Rencana Aksi; 5) Tahap Pelaksanaan (*Implementasi*) Program atau Kegiatan; 6) Tahap Evaluasi; serta 7) Tahap Terminasi.

Pelaksanaan program Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini akan dilaksanakan sebagai upaya Pemberdayaan Kelompok Kerja Guru PJOK Sekolah Dasar di daerah mitra. **menitik beratkan kepada pendampingan bahan ajar PJOK berbasis online bagi KKG penjas SD Kecamatan Hamparan Perak.** Metode pelaksanaan program yang akan dilakukan adalah : (1) Pembuatan bahan ajar berbasis online, (2) Pelatihan penggunaan aplikasi bahan ajar berbasis online, (3) Pelatihan penggunaan, (4) pendampingan. Semua metode ini merupakan satu kesatuan dari program Peningkatan Kualitas Pembelajaran KKG Penjas ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan demi meningkatkan mutu pendidikan. Dengan majunya teknologi masih banyak proses pembelajaran disekolah masih menggunakan media pembelajaran statis seperti slide power point. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar di kecamatan hamparan perak kurang memperhatikan representasi informasi yang disampaikan via media tersebut. Representasi informasi pada media yang sering digunakan cenderung kurang menarik, kurang memotivasi siswa, dan kurang memperhatikan minat siswa sehingga informasi yang disampaikan menggunakan media tersebut kurang ditangkap dengan baik oleh siswa. Saat ini hampir seluruh sekolah sudah didukung fasilitas internet. Internet pada umumnya banyak digunakan sebagai media komunikasi, namun perkembangan berikutnya adalah bahwa internet juga ternyata sangat potensial untuk dimanfaatkan bagi kepentingan pendidikan dan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkanlah sebuah Learning Management System (LMS)

**kkgorpemdar-unimed** sebagai media pembelajaran menggunakan open source yang telah tersedia.

Diharapkan dapat menarik perhatian siswa, memberikan motivasi pada siswa, dan disesuaikan dengan minat siswa sehingga diharapkan informasi yang disampaikan melalui media tersebut dapat ditangkap oleh siswa dan diujicobakan pada proses belajar mengajar untuk melihat kepraktisan penggunaan Learning Management System (LMS). Adapun **kkgorpemdar-unimed** mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, penilaian, monitoring, dan komunikasi. Materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, sound) yang ada dalam LMS akan mempercepat (akselerasi) penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

### Langkah-langkah kegiatan pengabdian

- **Pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis online.**

Pendampingan pembuatan bahan ajar dilakukan agar guru mampu secara mandiri membuat bahan ajar sehingga pembelajaran di kelas dapat berjalan dua arah seperti yang dikehendaki dalam Kurikulum 2013. Pada perkembangan teknologi saat ini, salah satu fasilitas untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran berupa bahan ajar yang dapat memuat secara utuh antara teks dan media, dapat ditemukan dalam bentuk e-learning atau dengan kata lain berbasis online.

Bahan ajar online yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam jaringan . Bahan ajar sebagai materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Bahan ajar e-learning disebut juga sebagai bahan ajar berbasis internet atau web. Selain itu, bahan ajar e-learning juga disebut sebagai bahan ajar online. Hal ini karena karakteristik bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan secara online. Bahan ajar merupakan elemen penting dalam pembelajaran online karena memiliki peran dan termasuk inti dari pembelajaran online. Untuk itu, kemampuan seorang guru dalam mengembangkan bahan ajar online menjadi sangat penting guna menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Tabell. Dari hasil pendampingan penggunaan bahan ajar

No	Indikator	Jumlah Skor	Jumlah Maksimum	Persentase
1	Relevansi	25	30	83.33 %
2	Keakuratan	20	20	100 %
3	Kelengkapan sajian	25	35	71.4%
4	Konsep dasar materi	15	15	100%
5	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	20	25	80%

• **Pendampingan Pembuatan media pembelajaran menggunakan komputer**

Pada tahap ini kegiatan dimulai dengan pemberian materi oleh tim pengabdian yaitu antara lain:

1. Materi pertama diberikan oleh Dr Rahma Dewi M.Pd tentang pembuatan media pembelajaran PJOK
2. Materi ke-dua diberikan oleh Dr.Amir Supriadi M.Pd tentang pembuatan video animasi pembelajaran PJOK
3. Materi ke-tiga diberikan oleh Dr.Imran Akhmad M.Pd tentang pembuatan video tutorial pembelajaran PJOK

Tabel 2. Pendampingan pembuatan video animasi

No	Indikator	Jumlah Skor	Jumlah Maksimum	Persentase
1	Relevansi	30	30	100 %
2	Kemudahan	20	25	80 %
3	Kelengkapan sajian	25	30	83,33%
4	Interaktif	15	20	75%
5	Memotivasi siswa	20	20	100%

• **Pendampingan penggunaan aplikasi e pembelajaran kkgorpemdar-unimed dan penyerahan secara simbolis aplikasi dan buku manual prosedur kkgorpemdar-unimed**

1. Penggunaan aplikasi e pembelajaran kkgorpemdar-unimed disampaikan oleh Dr.Rahma Dewi M.Pd.
2. Penyerahan secara simbolis aplikasi e pembelajaran kkgorpemdar-unimed dari tim pengabdian yang dengan ketua Dr.Rahma Dewi M.PD dan anggota Dr.Amir Supriadi M.Pd, dan DR.Imran Akhmad M.Pd kepada pihak mitra yaitu KKG guru SD PJOK Sekecamatan Hampan Perak.

Tabel 3. Pendampingan penggunaan aplikasi kkgorpemdar-unimed

No	Indikator	Jumlah Skor	Jumlah Maksimum	Persentase
1	Kelengkapan isi aplikasi	35	35	100 %
2	Kemudahan mengakses aplikasi	20	25	80 %
3	Tampilan media	25	30	83,33%

**4. KESIMPULAN**

Hasil laporan kemajuan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan telah mencapai kurang lebih 70 %. Sedangkan 30 % selebihnya akan diselesaikan sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati.

Pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis online ini diharapkan dapat membantu KKG PJOK Kecamatan Hampan Perak dalam proses pembelajaran sehingga kompetensi pembelajaran dapat tercapai yang menunjang pada pencapaian era digitalisasi.

Selanjutnya bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari web aplikasi pembelajaran (E-Pembelajaran) memberikan kemudahan KKG PJOK Kecamatan Hampan Perak dalam merancang pembelajaran online, dimana melalui aplikasi pembelajaran E-Pembelajaran <http://kkgorpemdar-unimed.com/>

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada mitra-mitra yang terlibat dalam pengabdian kepada masyarakat ini baik yang berhubungan dengan materi,moral,serta moril, ucapan terimakasih juga kami ucapkan kepada:

1. LPPM Universitas Negeri Medan sebagai pemberi dana pengabdian
2. Mitra UPT Pendidikan Kec.Hampan Perak
3. KKG PJOK Kec. Hampan Perak
4. Anggota pengabdian dan semua pihak yang terlibat didalam pengabdian.

**Daftar Pustaka**

- Annisa Ratnasari.2014.*Peningkatan Prestasi Belajar Dan Kemampuan Group-Work Melalui Kombinasi pembelajaran Peer Learning dan Blended Learning*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia.Vol.XII No 1 h.106-119.
- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Barbara B.Sells,Rita C.Richey, *Teknologi Pembelajaran* ,AECT,1994.
- Carman, J.A. 2005. *Blended learning Design: Five Key Ingredients*. (Online). (<http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended-Learning-Design.pdf/> diakses tanggal 7 Mei 2020).
- Cerika Rismayanthi. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak melalui Aktivitas Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Inodesia. Vol 9, No 1, h 64-72. <https://www.unimed.ac.id/2018/12/21/sikapi-perkembangan-teknologi-unimed-perbaharui-sistem-e-learning/>.
- Ketut Widiara.2018. *Blended Learning Sebagai Pembelajaran di Era Digital*. Jurnal Purwadita. ISSN 2549-7928 Vol 2, No.2, September 2018.h:50-56.
- Khoriah. 2017 .*Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan.P-ISSN 1979-9594. E-ISNN 2541-5492.h1-1