

THE EFFECTIVENESS OF PENJASPEDIA APPLICATION AS AN ANDROID WEB-BASED SPORT INTRODUCTION IN THE TIME OF COVID-19 AT SMP N 6 PEKANBARU

Edi Sutomo Laiya, Ni Putu Nita Wijayanti, Aref Vai

Email: edisutomolaiya757@gmail.com, nitawijayanti987@gmail.com, arif.vai@leturer.unri.ac.id

Phone Number: +62 813-7591-3061

*Health and Recreation Physical Education Research Program
Department Of Sport Education
Faculty of Teacher Training and Education,
University of Riau*

Abstract: *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) or the Corona virus has changed the order of people's lives in the world, including Indonesia. Education is one of the sectors that makes changes to face-to-face data systems bold. This research was carried out at SMPN 6 Pekanbaru in class VII students, amounting to 435 students who became the population. The sampling in this study used a purposive sampling technique with a certain balance which revealed 220 students who were the sample. This type of qualitative descriptive research uses a survey method with a questionnaire in the form of a questionnaire conducted online. Data analysis using SPSS 25 statistical assistance by testing the validity of $R_{count} > R_{table}$ (423) was declared valid, and the results of the 8 statement items were declared valid. Furthermore, the reliability test where $RA_{pah} > 0.600$ is declared reliable, then from the 8 items the statement gets a reliable result of 0.896, and the usability test which is to determine the level of effectiveness of the Penjaspedia application then categorized using the usability level obtained from the overall percentage of respondents' answers of 56,8% "very good" so that this physical education application can be used continuously as a physical education learning medium for seventh grade students at SMPN 6 Pekanbaru. Based on the results of the Penjaspedia application with the title "Very Good" concluded that the use of smartphone media during the Covid-19 period in supporting the physical education learning process at SMPN 6 Pekanbaru was very effective and efficient.*

Key Words: *Covid-19 Pandemic, Physical Education, Effectiveness of the Penjaspedia Application.*

EFEKTIFITAS APLIKASI PENJASPEDIA SEBAGAI PENGENALAN OLAHRAGA BERBASIS WEB ANDROID PADA MASA COVID-19 DI SMP N 6 PEKANBARU

Edi Sutomo Laiya, Ni Putu Nita Wijayanti, Aref Vai

Email: edisutomolaiya757@gmail.com, nitawijayanti987@gmail.com, arif.vai@leturer.unri.ac.id

Nomor HP: +62 813-7591-3061

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) atau virus Corona telah banyak mengubah tatanan kehidupan masyarakat didunia termasuk indonesi. Pendidikan menjadi salah satu sektor terdampak sehingga mengharuskan perubahan sistem dari tatap muka menjadi jarak jauh dengan daring. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMPN 6 Pekanbaru pada siswa kelas VII yang berjumlah 435 siswa yang menjadi populasi. Penarikan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan pertimbangan tertentu yang berjumlah 220 siswa yang menjadi sampel. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menggunakan metode survei dengan kuisioner berupa angket yang di lakukan secara online. Data dianalisis menggunakan statistik dengan bantuan SPSS 25 dengan melakukan uji validitas $R_{hitung} > R_{table}$ (423) dinyatakan valid, dan hasil dari 8 butir pernyataan di nyatakan valid. Selanjutnya uji reliabilitas yang dimana $R_{Alpah} > 0,600$ di nyatakan reliable maka dari 8 butir pernyataan mendapatkan hasil reliable sebesar 0,896, dan uji usability yang di mana untuk mengetahui tingkat ke efektifitasan aplikasi pennjaspedia kemudia di katagorikan menggunakan usability level terdapat hasil dari keseluruhan persentase jawaban responden sebesar 56,8% “sangat baik” dengan demikian aplikasi penjaspedia ini dapat seterusnya digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa kelas VII di SMPN 6 Pekanbaru. Berdasarkan kelayakan hasil skor aplikasi penjaspedia dengan predikat “Sangat Baik” peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan penggunaan media smartphone pada masa Covid-19 dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 6 Pekanbaru sangat efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Pendidikan Jasmani, Efektifitas Aplikasi Penjaspedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mencapai cita-cita, karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dalam Pasal 1 Undang-Undang 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional merumuskan bahwa: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dengan dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya”. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan sama dengan halnya mata pelajaran lainnya, melalui proses pengajaran diharapkan menjadi perubahan tingkah laku pada anak didik (Rusli Lutan, dalam Bafirman,2001:1).

Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (mental,emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab 2 pasal 4 tentang dasar, fungsi dan tujuan olahraga: Keolahragaan Nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan nilai moral dan akhlak mulia, sportifitas, disiplin mempercepat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Olahraga merupakan kegiatan yang bermanfaat dan meningkatkan kesegaran jasmani. Selain memupuk watak, kepribadian, disiplin dan sportifitas juga dapat meningkatkan kemampuan daya pikir. Secara fisikologi olahraga dapat meningkatkan fungsi olahraga untuk mengembangkan kebugaran fisik, mental, emosional dan sosial melalui kegiatan fisik Rusli Lutan (2009: 30). Olahraga tidak hanya bercerita tentang pembentukan kondisi fisik seorang siswa, tetapi juga bercerita tentang psikis pembentukan karakter siswa yang di mana terdapat poin-poin yang ditekankan kepada siswa seperti pentingnya membaca, menulis, dan berhitung, olahraga juga menduduki posisi sangat penting dalam pendidikan.

Pendidikan olahraga secara tepat mampu menekan perilaku menyimpang siswa. Karena itu, pendidikan olahraga perlu mendapatkan penekanan, khususnya pada pencapaian karakter anak sesuai dengan kodratnya. Untuk mendukung hal itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini, dimulai dari keluarga, lalu lingkungan masyarakat, kemudian instansi terkait (sekolah). Semuanya perlu terlibat secara langsung dan berperan aktif. Seperti diketahui bersama, ditengah gencarnya perubahan di bagian sektor, pendidikan karakter perlu ditingkatkan sebagai upaya pembentukan generasi muda yang tangguh dan mampu bersaing pada era milenial ini. Sebab, ditengah persaingan yang mengglobal ini, mau tidak mau, suka tidak suka, kita akan bersaing. Karena itu, peningkatan karakter juga perlu dipersiapkan secara lebih matang. Untuk mewujudkan hal tersebut, pemerintah pun telah mengeluarkan peraturan pemerintahan (PP) No. 87 Tahun 2017 tentang pendidikan karakter (PPK) PP tersebut menyebutkan, Penguatan pendidikan karakter merupakan tanggung jawab suatu pendidikan (sekolah) dan masyarakat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Umumnya kegiatan belajar mengajar tersebut dilakukan di sekolah melalui bimbingan guru. Guru merupakan seseorang yang bertugas untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing hingga tingkat internasional. Khusnandar (dalam Putria, 2003: 67) menyatakan bahwa: “Guru menjadi garda

terdepan dalam penyelenggara pendidikan di Indonesia”. Keberhasilan pendidikan di tangan guru, guru akan berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting untuk membuat peserta didik berkualitas baik akademis, keahlian, kematangan emosional, moral serta sepiritual. Untuk menunjang semua itu, diperlukan sosok guru yang memiliki kualifikasi, kompetensi, serta dedikasi yang tinggi dalam jam-jam dilakukan di sekolah atau melalui Interaksi langsung tanpa media perantara apapun. Namun dalam beberapa bulan terakhir tugas guru yang disebutkan sebelumnya mengalami perubahan dalam proses pembelajarannya, Menurut UNISCO tercatat setidaknya 1,5 miliar anak usia sekolah dari 188 negara termasuk 60 juta mengalami perubahan dalam sistem pendidikan tidak terkecuali Negara Indonesia hal tersebut terjadi karena sebuah wabah yang menyerang seluruh dunia.

Wabah Pandemi COVID_19 (corona virus disease 2019) yaitu suatu virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pertama muncul diakhir tahun 2019 tepatnya di Wuhan, China. COVID_19 akibatnya hampir seluruh Negara menerapkan status Lockdown dan Antisipasi lainnya guna memutuskan mata rantai penyebaran COVID-19 (corona virus disease 2019) tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Meskipun sekolah ditutup namun kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran tidak berhenti, berdasarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh (daring). Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring sangat berbeda dengan pembelajaran seperti biasa, menurut Riyana (2019:1.4) Pembelajaran daring lebih menekankan pada ketelitian, kejelian peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi yang disajikan secara online.

Selama pembelajaran berlangsung banyak orang tua yang mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi selama peserta didik belajar di rumah, diantaranya terlalu banyak tugas yang diberikan dan guru yang belum mengoptimalkan teknologi. Disamping banyaknya keluhan orang tua mengenai pembelajaran daring, namun ternyata pembelajaran daring juga memiliki beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan dari pembelajaran daring yaitu adanya keluasaan waktu dan tempat belajar, soalnya belajar dapat dilakukan dikamar, ruang tamu dan sebagiannya, serta waktu yang disesuaikan misalnya pagi, siang, sore atau malam dan dapat mengatasi permasalahan mengenai jarak. Peserta didik tidak harus pergi ke sekolah dahulu untuk belajar, tidak ada batasan dan dapat mencakup area yang luas, disamping dari adanya kelebihan pembelajaran daring, namun pembelajaran daring juga memiliki kekurangan. Menurut Sari (2015:27-28) Kelebihan dari pembelajaran daring adalah membangun suasana belajar baru, pembelajaran daring akan membawa suasana yang baru bagi peserta didik, biasanya belajar di kelas suasana yang menumbuh antusias peserta didik dalam jam belajar.

Adapun beberapa kekurangan yang terjadi pada pembelajaran daring yaitu anak sulit untuk fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif, keterbatasan kuota internet atau paket internet atau wifi yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring serta adanya gangguan dari beberapa hal lain. Selaras dengan pendapat menurut Hadisi & Muna (2015:131) pembelajaran daring mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa bahkan antara siswa-siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini memperlambat terbentuknya values dalam proses

belajar-mengajar dan pembelajaran daring yang dilaksanakan saat ini menjadi hal baru yang dirasakan oleh guru maupun peserta didik. Namun pendidikan harus tetap berlangsung, seorang guru harus memiliki metode pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Iskandarwassid dan Sunendar (2011, hlm. 56) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan. Beberapa aplikasi yang mendukung suatu metode pembelajaran secara mandiri dirumah, seperti smartphone, laptop, ataupun tablet, yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas&Grant,2013). Penggunaan aplikasi pembelajaran online kini telah sering digunakan selaras dengan peraturan pembelajaran jarak jauh yang dihimbau oleh Kemendikbud, seperti Aplikasi Whatshapp, Zoom, Meet yang dapat di akses menggunakan android atau smartphone melalui Google Play Stor. Masih banyak aplikasi yang mendukung berjalannya metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru diantaranya aplikasi Penjaspedia yang dapat diakses menggunakan Google Play Stor pada android atau Smartphone yang dimiliki oleh guru dan siswa. Aplikasi Penjaspedia dapat di gunakan sebagai pengganti buku sebagai pengenalan olahraga. Aplikasi Penjaspedia terdapat beberapa materi pembelajaran yang terdapat di buku pengajaran penjas yang telah di sederhanakan. Sehingga guru dapat menyampaikan materi pembelajaran olahraga kepada siswa lebih sederhana dan mudah di pahami serta diakses oleh siswa karena Penjaspedia adalah sebuah aplikasi yang dapat di gunakan tanpa menggunakan data internet atau berbayar.

Dalam jurnal Hendi Marvin (2018). Pengembangan aplikasi penjas-pedia pada smartphone berbasis android sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani untuk kelas VII di SMPN 1 Bangkalan, yang baru dilakukan memperoleh hasil dengan melakukan uji kelompok kecil dengan jumlah 10 siswa kelas VII A dengan skor tertinggi yang di harapkan $=10 \times 4 \times 8 = 320$ menggunakan rumus usability terdapat hasil 0,7625 dengan katagori "Baik". Hasil uji kelompok besar dengan jumlah 23 siswa kelas VII A dengan skor tertinggi yang di harapkan $=23 \times 4 \times 8 = 736$ menggunakan rumus usability terdapat hasil 0,8097 dengan katagori "Sangat Baik". Dengan terdapatnya hasil "sangat baik" maka peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hasil yang sama pada SMPN 6 Pekanbaru dengan judul efektifitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru.

Dalam jurnal Zulfauzi (2015). Berdasarkan hasil dari aplikasi pengenalan bidang olahraga berbasis web android yang dilakukan pada Dinas Pemuda dan Olahraga di Kota Lubuklingau dengan melakukan observasi, interview, kepustakaan. Terdapat hasil dengan adanya aplikasi pengenalan olahraga berbasis android ini dapat memudahkan Masyarakat dan Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Lubuklingau dalam mengetahui informasi berkait biding olahraga yang ingin mereka ketahui. Berdasarkan hasil tersebut dengan adanya apliasih pengenalan olahraga yang berbasis android, peneliti ingin melakukan penerapan pada pendidikan, yang dimana menggunakan media aplikasi yang terdapat pada smartphone sebagai pengenalan olahraga khususnya di SMPN 6 Pekanbaru.

Setelah melakukan observasi dilapangan, peneliti menemukan masalah kurang efektifnya pembelajaran online (daring) disekolah SMPN 6 Pekanbaru yang masih menggunakan metode Google Classroom, Zoom dan Whatshap. Akibatnya banyak siswa yang mengeluh terhadap guru dan tidak mengerjakan tugas karena tidak paham akan materi dan bingung bagaimana cara mengerjakannya, karena siswa kurangnya

mendapatkan referensi materi yang di sediakan oleh sekolah, keterbatasan buku menjadi factor penghambat siswa dalam memahami dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Adapun factor yang mengakibatkan siswa tidak mendapatkan buku matapelajaran dikarenakan melunjaknya jumlah siswa yang diterima disekolah sehingga sekolah tidak dapat memberikan fasilitas secara penuh terhadap guru dan siswa untuk menunjang proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pada umumnya siswa SMP kelas VII adalah siswa baru yang mengetahui bahwa pendidikan olahraga hanya permainan dengan berbagai praktek di lapangan tanpa adanya teori yang harus mereka pahami. Sehingga masih ada siswa yang tidak mengerti bagaimana cara prosos menegrjakan tugas-tugas yang di berikan oleh guru pada kondisi saat ini (daring). Maka dari itu peneliti ingin mengenalkan Aplikasi Penjaspedia sebagai metode alternatif pengganti buku yang masih banyak sekolah yang belum mengetahui dan menggunakan apalikasi penjaspedia khususnya mata pelajaran penjas pada siswa SMPN 6 Pekanbaru

Maka dari itu peneliti ingin mengetahui keberhasilan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses membantu siswa dalam proses pemahaman materi-materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Aplikasi Penjaspedia Sebagai Pengenalan Olahraga Berbasis Web Android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPN 6 Pekanbaru pada siswa kelas VII yang tersebar di 11 kelas dengan jumlah 435 siswa sebagai populasi, pengambilan sampel secara Purposive Sampling menurut sugiyono (2010: 62) sampel di ambil berdasarkan pertimbangan tertentu dengan jumlah 220 siswa yang menjadi sampel. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan intrumen penelitian berupa angket tertutup. Menurut Suharsimi Arikunto (2006), angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memilih salah satu alternatif jawaban. Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan menggunakan model Skala yang terdiri dari skala 4 jawaban. Setiap jawaban yang di berikan oleh responden memiliki bobot nilai yang berbeda, diantaranya sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), setuju (3), dan sangat setuju (4).

HASIL PENELITIAN

Sebelum dilakukan pengumpulan data terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrument diperoleh hasil yaitu validitas instrument dan reliabilitas instrument dengan subjek ujicoba 10% dari jumlah sampel penelitian dengan 22 orang siswa kelas VII SMP Negeri 6 Pekanbaru. Berdasarkan perhitungan uji validitas menggunakan SPSS 25 dinyatakan bahwa semua pernyataan sebanyak 8 butir yaitu valid. Selanjutnya nilai reliabilitas instrument diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,896 hal ini menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrument layak untuk digunakan penelitian. Lebih lanjut hasil penelitian efektivitas

aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru. Hasil penelitian akan dideskripsikan dalam bentuk tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Deskriptif statistik tingkat efektivitas penjaspedia

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Efektivitas_Penjaspedia	220	12.00	32.00	26.7136	3.42230
Valid N (listwise)	220				

Dari data tabel 1 di atas dapat dideskripsikan efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru dengan 220 sampel penelitian didapatkan hasil mean sebesar 26,7136, standart deviasi sebesar 3,42230. Sedangkan skor tertinggi sebesar 32 dan skor terendah sebesar 12.

Setelah mendapatkan hasil validitas dan reliabilitas maka dilakukanlah uji pairit tes, Syarat melakukan uji paired sample t test data harus berdistribusi normal. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Maka untuk menguji normalitas data ini peneliti menggunakan bantuan SPSS 25. Cara yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data adalah jika Asymp. Sig > 0.05 maka data berdistribusi normal dan jika Asymp. Sig < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan data yang dilakukan dengan uji wilcoxon maka di dapat data sebagai berikut:

Table 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pembelajaran Secara Manual	.177	220	.000	.904	220	.000
Penjas Pedia	.161	220	.000	.964	220	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa kedua variabel memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji Wilcoxon ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan pembelajaran secara manual dengan memakai aplikasi penjas pedia dengan sample yang sama maka menggunakan uji t berpasangan, karena data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji non-parametrik (Uji Wilcoxon). Uji ini dilakukan untuk melihat keefektifan aplikasi penjas pedia, dan uji ini juga dilakukan untuk melihat apakah fitur-fitur dalam aplikasi penjas pedia dapat bekerja dengan baik atau tidak. Cara yang digunakan untuk melihat hasil uji wilcoxon adalah jika nilai sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran secara manual dengan

memakai aplikasi penjas pedia. Berdasarkan perhitungan data yang dilakukan dengan uji wilcoxon, maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Statistics Wilcoxon

Test Statistics ^a	
PenjasPedia - Pembelajaran Secara Manual	
Z	-9.564 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on positive ranks.	

Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tingkat efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru berdasarkan kelas setiap sampelnya. Perhitungan tersebut di sajikan dalam table 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Tingkat efektivitas penjaspedia berdasarkan kelas

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	VII 1	20	60%	Sangat Baik
2	VII 2	20	80%	Sangat Baik
3	VII 3	20	65%	Sangat Baik
4	VII 4	20	50%	Sangat Baik
5	VII 5	20	65%	Baik
6	VII 6	20	55%	Sangat Baik
7	VII 7	20	55%	Sangat Baik
8	VII 8	20	50%	Sangat Baik
9	VII 9	20	55%	Baik
10	VII 10	20	50%	Sangat Baik
11	VII 11	20	80%	Sangat Baik
TOTAL		220	56,8%	Sangat Baik

Pada penelitian yang sudah dilakukan efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru dengan jumlah seluruh peserta didik 220 siswa. Hasil presentase dari keseluruhan memperoleh hasil 56,8% berada dalam kategori sangat baik. Pada kelas VII.1 masuk dalam kategori sangat baik sebesar 60%, selanjutnya kelas VII.2 sebesar 80% berada dalam kategori sangat baik, untuk kelas VII.3 dengan nilai 65% dalam kategori sangat baik, kemudian kelas VII.4 berada dalam kategori sangat baik sebesar 50%, lebih lanjut kelas VII.5 dengan nilai 65% dengan kategori baik, pada kelas VII.6 sebesar 55% dengan kategori sangat baik, untuk kelas VII.7 berada dalam kategori sangat baik sebesar 55%, sedangkan pada kelas VII.8 sebesar 50% pada kategori sangat baik, kemudian di kelas VII.9 sebesar 55% dengan kategori baik, untuk kelas VII.10 sebesar 50% dengan kategori sangat baik, dan pada kelas VII 11 dengan kategori sangat baik

sebesar 80%. Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru tampak pada tabel distribusi frekuensi 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Efektivitas Penjaspedia

No.	Kelas Interval	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	12-14	1	0,5%
2	14-17	0	0%
3	18-20	2	0,9%
4	21-23	16	7,3%
5	24-26	101	45,9%
6	27-29	45	20,4%
7	30-32	55	25%
8	33-35	0	0%
Jumlah		220	100%

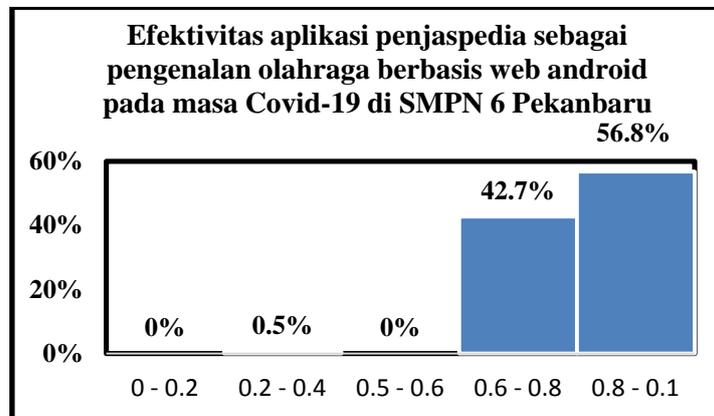
Pada data distribusi frekuensi efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru dengan jumlah seluruh peserta didik 220 siswa. Hasil presentase pada rentang nilai 12-14 dengan 1 orang siswa sebesar 0,45%, selanjutnya pada rentang nilai 14-17 sebesar 0%, untuk rentang nilai 18-20 dengan frekuensi relatif 0,91% dengan 2 orang siswa, kemudian rentang nilai 21-23 dengan 16 orang siswa sebesar 7,27%, lebih lanjut pada rentang nilai 24-26 dengan 101 orang siswa persentase sebesar 45,91%, pada rentang nilai 27-29 persentase sebesar 20,46% dengan kategori 45 orang siswa, untuk rentang nilai 30-32 terdapat 55 orang siswa dengan persentase 25%, dan tidak ada hasil yang berada pada rentang nilai 33-35. Untuk mengetahui tingkat efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Predikat Usability Efektivitas Penjaspedia

No.	Nilai unsability	Jumlah	Persentase	Predikat
1	$0 \leq x \leq 0,2$	0	0%	Sangat Buruk
2	$0,2 < x \leq 0,4$	1	0,5%	Buruk
3	$0,4 < x \leq 0,6$	0	0%	Cukup
4	$0,6 < x \leq 0,8$	94	42,7%	Baik
5	$0,8 < x \leq 1,0$	125	56,8%	Sangat Baik
Jumlah		220	100%	

Pada data tingkat efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru dengan jumlah seluruh peserta didik 220 siswa. Hasil presentase pada kategori buruk dengan 1 orang siswa sebesar 0,5%, selanjutnya pada kateogri baik sebesar 42,7% dengan 94 orang siswa, dan pada kategori sangat baik sebesar 56,8% dengan jumlah 125 orang siswa. Maka efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web

android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 56,8%. Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru tampak pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Efektivitas Penjaspedia

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan Dyah Purnama Sari dan Panggung Sutapa di SMPN 4 Pakam, kepada siswa kelas 7 dan 8 selama pandemi covid-19 yang berjumlah 237 siswa untuk mengetahui efektifitas pembelajaran jarak jauh dengan daring selama pandemi covid-19 mata pelajaran PJOK. Terdapat hasil efektif ditinjau dari pemahaman materi, penguasaan aplikasi khususnya pada aplikasi google classroom, siswa lebih tertarik belajar secara individu serta penugasan yang paling mudah di pahami adalah soal pilihan ganda. Adapun kendala yang di alami siswa selama mengikuti pembelajaran jarak jauh yaitu keterbatasan internet, kebermanfaatan secara fisik dari pembelajaran jasmani kurang dan jenis tugas yang monoton

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru. Aplikasi penjaspedia diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh menggunakan media smartphone sehingga mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di masa pandemi. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android pada masa Covid-19 di SMPN 6 Pekanbaru sangat baik sebesar 56,8%. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. kemudian berdasarkan uji wilcoxon diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata antara pembelajaran secara manual dengan memakai aplikasi penjaspedia. Ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi penjaspedia efektif dibandingkan menggunakan pembelajaran secara manual, dan juga fitur-fitur dalam platform penjaspedia dapat bekerja dengan baik pada proses pembelajaran penjaspedia di SMP Negeri 6 Pekanbaru.

Dengan adanya media, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat teori Hamalik (dalam Arsyad,

Azhar, 2011:15) yang menyatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses kegiatan belajar dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses kegiatan belajar mengajar, serta kemampuan siswa dalam belajar sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menerapkan motivasi dalam proses pembelajaran maka akan menimbulkan tanggung jawab dalam suatu pekerjaan, menimbulkan suatu umpan balik dalam proses belajar, siswa memiliki kemampuan yang baik dan menjadikan proses belajar yang menyenangkan, siswa mampu bersaing dengan menunjukkan prestasi, dan siswa lebih berkonsentrasi sehingga tidak mudah terpengaruh dengan lingkungan yang tidak baik.

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan pada zaman sekarang ini, dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android yang memberikan kebermanfaatan dengan berbagai kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara kemudahan dalam membaca materi pelajaran, membaca power point yang diberikan oleh guru, melihat video terkait dengan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, tidak hanya belajar di kelas terlebih lagi pandemi seperti saat ini yang mengharuskan belajar jarak jauh. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya membangkitkan respon siswa dengan menggunakan indera penglihatan saja, dengan adanya proses pembelajaran multimedia berbasis teknologi siswa dapat mendengar dan membangkitkan indera pendengaran serta berimajinasi dengan beberapa video atau sumber belajar yang diberikan oleh guru melalui aplikasi Penjaspedia, sehingga dapat mengenal olahraga yang dapat diakses dengan mudah. Keefektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga berbasis web android sesuai dengan data perolehan observasi studi dokumentasi yang dilakukan peneliti, dengan hasil skor aplikasi penjaspedia dengan predikat “Sangat Baik” ini peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan penggunaan media smartphone dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 6 Pekanbaru sangat efektif dan efisien.

Keunggulan aplikasi penjaspedia berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui penggunaan penjaspedia secara efektif dan efisien pada siswa SMPN 6 Pekanbaru yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja khususnya pada saat ini proses belajar mengajar dilakukan dengan jarak jauh, sehingga penggunaan penjas pedia oleh siswa dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori Munir (2015:142) yang menyatakan penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang sangat penting didalam pembelajaran. Penggunaan

media pembelajaran dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. Teknologi digunakan untuk mempermudah pembelajaran tentang pengetahuan yang menuntut penyajian visual.

Teknologi digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional. Penyampaian bahan secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, video, animasi, teks dan grafik. Selain media pembelajaran ada beberapa jenis faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran selama pandemi, tetapi hanya di golongan menjadi dua jenis saja yaitu faktor internal dan faktor eksternal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Masing-masing faktor tersebut antara lain ialah Faktor Internal ; pertama (1). Faktor jasmani (psikologi). Misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya; kedua (2). Faktor psikologi, antara lain; (a). Faktor intelektual yang meliputi: faktor potensial yaitu kecerdasan, bakat dan faktor kecakapan nyata prestasi yang telah dimiliki. (b). Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi emosi; ketiga (3). Faktor kematangan fisik maupun psikis (Ahmadi & Supriyono, 2011).

Faktor Eksternal ; Pertama (1). Faktor sosial yang terdiri atas; (a). Lingkungan keluarga, (b). Lingkungan sekolah, (c). Lingkungan masyarakat, (d). Lingkungan kelompok; Kedua (2). Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian; Ketiga (3). Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim (Ahmadi & Supriyono, 2011). Menurut Slameto dalam bukunya berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi belajar siswa terdapat beberapa jenis, tetapi hanya di golongan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian ini bahwa efektivitas aplikasi penjaspedia sebagai pengenalan olahraga pada siswa SMPN 6 Pekanbaru terdapat hasil 0,5 % buruk, 42,7% baik dan 56,8% sangat baik maka disimpulkan hasil penelitian tergolong “Sangat Baik“ yaitu dengan persentase 56.8%. Dan berdasarkan uji wilcoxon test diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nyata antara pembelajaran secara manual dengan memakai platform penjaspedia. Ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan platform penjaspedia efektif dibandingkan menggunakan waktu manual, dan juga fitur-fitur dalam platform penjaspedia dapat bekerja dengan baik pada proses pembelajaran penjaspedia di SMPN 6 Pekanbaru.

Rekomendasi

Penggunaan aplikasi penjaspedia dalam proses belajar mengajar sangat baik dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar. Keunggulan aplikasi penjaspedia sebagai media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kondusif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2013). Peran guru dalam kurikulum 2013. *Aspirasi: Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 4(1), 65-74.
- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Bafirman.2011. Peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembentukan Karakter Bangsa.Jurnal Ilmu Keolahragaan dan Pendidikan Jasmani.10 (15).
- Ghony, M. D. (2016). Metodologi penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif.
- Indonesia, D. R. (2005). Petunjuk Teknis Pengukuran Kebugaran Jasmani. Dirjen Bina Kesehatan Masyarakat.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190-199.
- Marvin, Hendy. "Pengembangan Aplikasi Penjas-pedia pada Smartphone Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Kelas VII di SMPN 1 Bangkalan." *SATRIA: Journal of Sports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis* 1.1 (2018): 28-33
- Riyana, C. (2019). Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online. *Universitas Terbuka*, 1-29.
- Sari, D. P., & Sutapa, P. (2020, August). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh dengan Daring Selama Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). In *Seminar Nasional Olahraga* (Vol. 2, No. 1).

Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1), 80391.

Zulfauzi, Z. (2015). Aplikasi Pengenalan Bidang Olahraga Berbasis Web Android. *Jurnal Teknologi Informasi MURA*, 7(1).