

Keefektifan Aplikasi Sosial Media Terhadap Pembelajaran Penjas Selama Pandemi Covid-19

Algar Megadhana Pradipta

email: algarmegadhanapradipta@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

*This research is based on the development of technology and information during the COVID-19 pandemic. SMK Muhammadiyah 1 Weleri conducts online learning by utilizing social media applications. With the help of applications in learning can make it easier for students to carry out teaching and learning activities, so as to improve student learning outcomes. The purpose of the study was to determine the effectiveness of online learning using social media applications in schools and to find out the obstacles when using online learning. This research is a quantitative research. The sample in this study were students of SMK Muhammadiyah 1 Weleri, totaling 1 class. The data analysis technique used is multiple linear regression from the independent variable to the dependent. The results of the study show that there is an effect of the effectiveness of social media on physical education and physical education achievement. It is hoped that educators through this research will be able to find solutions to problems when using online learning.***Keywords:** School Environment, Learning Achievement, Self Efficacy, and Parents' Socio-Economic Conditions.

Keywords: Social media, Learning Outcomes, Covid-19

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi dan informasi pada saat pandemi covid-19. SMK Muhammadiyah 1 Weleri melakukan pembelajaran secara online dengan memanfaatkan aplikasi sosial media. Dengan bantuan aplikasi dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian guna mengetahui keefektifan pembelajaran daring menggunakan aplikasi sosial media di sekolah dan mengetahui kendala saat menggunakan pembelajaran yang bersifat daring. Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Weleri yang berjumlah 1 kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu regresi linier berganda dari variabel independen terhadap dependen. Hasil penelitian meunjukkan terdapat pengaruh keefektifan media sosial terhadap prestasi belajar penjasorkes. Diharapkan pendidik melalui penelitian ini mampu mencari solusi terhadap kendala pada saat menggunakan pembelajaran daring.

Kata Kunci: Sosial media, Hasil Belajar, Covid-19

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia pun terus berkembang seiring berkembangnya zaman, dari kebutuhan manusia tersebut salah satunya yaitu mendapatkan pendidikan. Pendidikan merupakan bagian penting untuk menciptakan generasi yang bermutu dimana bisa diketahui dari fungsi pendidikan nasional. Di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 berbunyi: Fungsi dari akademik nasional yaitu guna meningkatkan keahlian serta membentuk sifat yang berakhlak mulia.

Salah satu dalam mengerakan kemajuan sebuah bangsa dan bernegara adalah pendidikan. Pendidikan sangatlah penting bagi suatu bangsa dimana dengan adanya suatu pendidikan dapat membentuk moral dan karakteristik warga negaranya. Pendidikan nasional memiliki tujuan dalam mengembangkan potensi dari peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut diperlukan seorang pendidik yang dapat membuat peserta didik menjadi bermanfaat bagi bangsa dan negara.

Pendidik memerlukan sebuah kurikulum agar dapat bisa menyusun bagaimana caranya membentuk karakter dari peserta didik. Kurikulum disusun untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pelajaran peserta didik beraneka ragam, salah satunya aadalah pelajaran penjasorkes (olahraga). Penjasorkes adalah mata pelajaran yang berfokus pada kegiatan olahraga baik fisik maupun non fisik. Pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani peserta didik agar menjadi bugar dan sehat. Hal ini sejalan dengan Depdiknas (2007) mengemukakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan belajar kepada siswa dengan aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, dan moral.

Peserta didik sangat senang dengan mata pelajaran penjasorkes, karena dalam proses pembelajarannya biasa dilakukan di luar kelas, seperti lapangan atau halaman sekolah. Pembelajaran jasmani mencakup kegiatan fisik untuk melatih keterampilan dan pengetahuan dalam berolahraga. Selain belajar di luar kelas, pendidik menggunakan metode bermain dan praktik dalam pembelajarannya. Sehingga peserta didik senang, efektif, materi yang diajarkan mudah dipahami, dan tidak membuat murid monoton.

Tujuan dasar dalam penjasorkes adalah kebugaran dan kesehatan. Hal ini sejalan dengan Pebrianto (2020) mengemukakan tujuan dalam pendidikan jasmani dan kesehatan adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sifat positif serta kemampuan gerak dasar. Oleh karena itu mata pelajaran penjasorkes ada disekolah.

Sistem pembelajaran penjasorkes ini dilakukan secara langsung adapun metode yang digunakan adalah bermain dan praktik. Dimana pendidik menjelaskan materi yang diajarkan lalu mempraktikkan sebuah kegiatan atau gerakannya dan siswa nantinya mencoba menerapkannya. Namun, sejak adanya wabah *Covid-19* di Indonesia semua aktivitas pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi untuk sementara waktu diberhentikan. Keputusan kementerian pendidikan Indonesia ini sangat tepat dengan diberhentikannya aktivitas tersebut dapat mengurangi dampak menyebarnya wabah tersebut. Oleh sebab itu untuk sementara waktu kegiatan proses pembelajaran di Indonesia diberhentikan sampai meredanya wabah *Covid-19*.

Pandemi *covid-19* sangatlah berdampak besar bagi seluruh dunia, termasuk Indonesia. Supaya perekonomian dan pendidikan di Indonesia para legislatif dan jajarannya memberikan solusi dengan adanya PPKM, yang dimana PPKM dapat membantu warganya melakukan aktivitas kembali namun terbatas. Sementara dalam dunia pendidikan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *daring*. Metode

pembelajaran *daring* sangat tepat sekali dikala pandemi *Covid-19*. Menurut Falahudin (2014) mengemukakan dengan memanfaatkan teknologi yang telah berkembang di era globalisasi saat ini, maka kunci dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat terlaksana ialah memanfaatkan *platform* atau aplikasi untuk proses pembelajaran secara *daring*.

Media dalam proses pembelajaran *daring* dapat memanfaatkan berbagai aplikasi seperti, *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Meet*, *Facebook* dan lain-lain. Aplikasi tersebut dinilai oleh semua masyarakat sangat efektif pada pandemi. Dengan bantuan media sosial pembelajaran dapat dilaksanakan seperti biasanya.

WhatsApp adalah aplikasi yang digunakan untuk komunikasi secara online. Dimana fitur *WhatsApp* sendiri luas dan bisa digunakan, seperti berbalas pesan dengan kerabat, melakukan komunikasi suara atau *telephone*, fitur *video call* dimana kita bisa telfon dan melihat orang tersebut, fitur grup dimana bisa membuat grup yang berisikan anggota dan fitur *story* digunakan untuk berbagai aktivitas supaya kerabat kita mengetahui kegiatan kita.. Pendidik memanfaatkan *whatsapp* sebagai media komunikasi untuk memberikan informasi kepada peserta didik.

Selain itu aplikasi *whatsapp*, *google meet* juga memudahkan sekali dalam proses pembelajaran. Dimana jika menggunakan media *google meet* kita dapat membuat diskusi bersama peserta didik secara tatap muka. Fitur *google meet* sendiri sangat efektif di saat pandemi, karna bisa membuat pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung. Sehingga proses pembelajaran sangat efektif. Namun, *google meet* sendiri memerlukan kuota yang banyak dan sinyal untuk stabil agar bisa melihat satu sama lain di video dengan lancar.

Selain itu, aplikasi *facebook* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Jika

kalau pendidik tegas dalam menkondisikan para peserta didiknya. Mengkondisikan disini hanya untuk peserta didik agar tidak terlalu menjelajah fitur fitur *facebook*. Fitur-fitur *facebook* sendiri sangatlah banyak diantaranya adalah grup, *story*, pesan, siaran langsung, dan *game*. Ardi (2021) mengemukakan *facebook* sangatlah menarik karena memiliki fitur-fitur yang dapat dimaanfatkan dengan baik. Akan tetapi karakter peserta didik berbeda-beda yang dimana tidak semuanya mampu mengikuti arahan dari seorang pendidik. Khawatir dari seorang pendidik jika menggunakan aplikasi facebook untuk pembelajaran adalah peserta didik malah menggunakan fitur lainnya, seperti fitur *game*. Fitur game adalah suatu permainan yang telah disediakan oleh *facebook*. *Facebook* menyediakan fitur *game* agar penggunaanya tidak bosan dalam bermain sosial media *facebook*.

Dari latar belakang permasalahan peneliti merasa untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Keefektifan aplikasi sosial media terhadap pembelajaran penjas selama pandemi *Covid-19*.”

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian berjenis kuantitatif dengan metode survey. Peneliti menggunakan media dokumentasi dan angket dalam pengumpulan data. Populasi dalam peneliti tidak terhingga dan sampel dalam peneliti merupakan peserta didik kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Weleri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1
Hasil Uji t Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	57.954	11.130		15.207	.000
WhatsApp	.065	.071	.197	4.911	.003
GoogleMeet	.177	.148	.258	4.199	.002
Facebook	.340	.140	.524	2.423	.028

Sumber : Data Primer (2022)

1. *WhatsApp* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh *WhatsApp* terhadap hasil belajar siswa. Dimana besaran nilai t hitung sebesar 4,911 dengan Ttabel 2.10092 dan Nilai Sig sebesar 0,003. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, Artinya ada pengaruh positif *WhatsApp* terhadap Hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang telah dilakukan diatas sejalan oleh Aminah (2020) mengemukakan perkuliahan *online* berbantuan *WhatsApp Group* dapat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan aplikasi tersebut dapat memudahkan pendidik untuk menyebarkan materi ataupun tugas kepada peserta didik. Dengan begitu aplikasi *WhatsApp* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di pandemi *Covid-19*.

2. *Google Meet* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan variabel *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa. Diketahui nilai Thitung sebesar 4,199 dengan T tabel 2.10092 dan Nilai Sig

sebesar 0,002. Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima, Artinya ada pengaruh positif *Google Meet* terhadap Hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang telah dilakukan diatas sejalan oleh Aisyah dan Dwi (2021) mengemukakan dengan bantuan *platform google meet* membuat pembelajaran menjadi efektif. Dampak bantuan media *google meet* terhadap pembelajaran adalah mampu memberikan materi secara tatap muka melalui *online* sehingga peserta didik dapat berinteraksi dan bertatap muka seperti biasanya. Sehingga peserta didik dapat mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

3. *Facebook* terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian memperoleh data dimana variabel *Facebook* terhadap hasil belajar siswa. Dari data diperoleh Thitung sebesar 2,423 dengan Ttabel 2.10092 dan Nilai sig sebesar 0,028. Berdasarkan nilai sig yang lebih dari 0,005 dapat diambil kesimpulan H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh positif *Facebook* terhadap Hasil belajar siswa.

Pada penelitian yang telah dilakukukan diatas sejalan oleh Masunah (2021) mengemukakan bahwa media *platform facebook* tidak cocok dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yang dimana dalam *facebook* memiliki berbagai fitur beraneka ragam. Oleh karena itu mengingat *facebook* memiliki bberbagai macam fitur pastinya peserta didik dapat mengakses semuanya dan mereka pastinya menjelajah dalam *facebook*. Sehingga peneliti berasumsi *facebook* tidak ada pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 2
Hasil Uji F
ANOVA^a
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	42.410	3	14.137	12.214	.002 ^a
Residual	102.140	16	6.384		
Total	144.550	19			

a. Predictors: (Constant), Facebook, GoogleMeet, WhatsApp

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Data primer (2022)

Dalam data SPSS menyimpulkan hasil uji F yaitu $12,214 > 3,20$ dengan signifikasi 0,002. Sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh dalam keefektifan aplikasi sosial media terhadap pembelajaran penjas selama pandemi Covid-19.

Tabel 3

Koefiensi R²

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.891 ^a	.881	.869	2.927

a. Predictors: (Constant), Facebook, GoogleMeet, WhatsApp

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber ; Data Primer (2022)

Berdasarkan nilai R square diperoleh sebesar 0,869. Artinya Keefektifan aplikasi sosial media terhadap pembelajaran penjas selama pandemi Covid-19 berpengaruh sebesar 86,9% terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan isanya 14,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak peneliti teliti.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan hasil penelitian dari peneliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Ada pengaruh *WhatsApp* terhadap hasil belajar siswa.
2. Ada pengaruh *Google Meet* terhadap hasil belajar siswa.
3. Tidak ada pengaruh *Facebook* terhadap hasil belajar siswa.
4. Ada pengaruh keefektifan aplikasi sosial media terhadap hasil belajar.

Saran yang diberikan peneliti yaitu harapannya guru dapat memberikan kualitas terbaiknya untuk proses pembelajaran dan bisa memanfaatkan *Platform* media sosial apapun untuk proses pembelajaran di era pandemi *Covid-19*. Karena dengan memanfaatkan media sosial tersebut dapat melaksanakan proses pembelajaran dan membuat siswa tidak terlarut dalam kemalasan.