

**PEMBUATAN BAHAN AJAR UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE
KEPADA GURU-GURU PENDIDIKAN JASMANI SE-KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI**

Dupri¹, Raffly Henjilito, Oki Candra², Merlina Sari⁴, Andre Eha Nusa⁵, M.Zulhairi⁶

Universitas Islam Riau

Email: dupri@edu.uir.ac.id, rafflyhenjilito@edu.uir.ac.id, okicandra@edu.uir.ac.id,
merlinasari@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan terhadap guru – guru pendidikan jasmani kabupaten Kuantan Singingi dalam hal pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran online yang merupakan tantangan para guru Pendidikan jasmani pada masa pandemic ini. Maka dari itu diharapkan dengan adanya pelatihan ini para guru mampu menciptakan pembelajaran yang efektif tetap seperti biasanya meskipun dilaksanakan secara daring. Kegiatan meliputi pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran online kepada guru Pendidikan Jasmani Se-Kabupaten Kuantan Singingi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2021 di SMA Pintar Kabupaten Kuantan Singingi. Kegiatan diikuti oleh 25 orang guru penjas SMA di Kabutapan Kuantan Singingi. Dari kegiatan ini guru merasakan sangat terbantu dalam mengembangkan bahan ajar dalam menghadapi tantangan pandemic covid 19 yang mengharuskan belajar dari rumah dan pembuatan bahan ajar ini akan digunakan untuk pembelejaran online

Kata Kunci : *Bahan ajar online*

ABSTRACT

The purpose of this activity is to provide training for physical education teachers in Kuantan Singingi district in terms of making teaching materials for online learning which is a challenge for physical education teachers during this pandemic. Therefore, it is hoped that with this training, teachers are able to create effective learning that remains as usual even though it is carried out boldly. Activities include making teaching materials for online learning for Physical Education teachers throughout Kuantan Singingi Regency. This activity was held on January 10, 2021 at SMA Pintar Kuantan Singingi Regency. The activity was attended by 25 high school physical education teachers in Kuantan Singingi Regency. From this activity, teachers feel very helpful in developing teaching materials in facing the challenges of the COVID-19 pandemic which requires learning from home and the manufacture of these teaching materials will be used for online learning.

Keyword : Online teaching materials

Received Mei 2021* Accepted Mei 2021* Publish Juni 2021, Volume 2 Nomor 3



DOI : <https://doi.org/10.25299/ceej.2021>

PENDAHULUAN

Pandemik Covid-19 yang kita alami saat ini adalah sesuatu yang tidak terduga dan tidak ada yang mengira bisa sampai sebesar ini dampak dari pandemic tersebut. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran, peserta didik dari segala usia tidak dapat bersekolah seperti biasanya dan pendidik harus mengkondisikan mereka belajar di rumah. Situasi ini mungkin berlangsung berminggu-minggu atau berbulan-bulan, untungnya Pendidikan online menawarkan sebuah solusi, tetapi teknik pengajaran yang terlibat tidak (sepenuhnya) sama dengan apa yang kita lakukan di kelas selama pembelajaran berlangsung dengan tatap muka.

Sekolah dan perguruan tinggi sampai saat ini yang masih belum bisa beroperasi sebagaimana mestinya tetap dilaksanakan secara daring yang merupakan dampak dari penyebaran virus Corona, dengan harapan bahwa saran pejabat kesehatan masyarakat tentang jarak sosial dapat membantu meratakan kurva infeksi dan mengurangi total kematian akibat penyakit tersebut. Selain Covid-19 itu sendiri sebagai ancaman umum, pembelajaran tatap muka sekolah dan kampus juga merupakan ancaman tersendiri dalam penyebaran virus corona. Teori sekuritisasi pendidik merupakan pilihan yang penting bagi pendidik untuk mengamati dan memahami fenomena darurat eLearning pada masa covid-19. Keamanan kesehatan baik pendidik dan peserta didik harus diprioritaskan, jangan sampai mereka terpapar virus tersebut yang berakibat fatal, dan yang paling berbahaya ketika pendidik maupun peserta didik menjadi orang pembawa virus dan tidak ada gejala sama sekali. Sebab dengan seperti ini maka akan meningkatkan penyebaran virus terhadap semua orang khususnya keluarganya yang memiliki kondisi orang yang lemah seperti orang tua dan anak-anak.

Penerapan *social distancing* diterapkan dalam mengatasi penyebaran covid 19 semakin meluas. Penerapan ini sangat berdampak terhadap sendi-sendi kehidupan masyarakat, karena masyarakat dibatasi gerak nya dalam menjalankan pekerjaannya dan bahkan tidak sedikit yang diberhentikan dari pekerjaannya. Bidang Pendidikan yang juga ikut terdampak dari sebuah kebijakan mengatasi penyebaran pandemic 19 harus mengubah proses pembelajaran yang dulu nya tatap muka sekarang menjadi pembelajaran secara daring. Perubahan yang mendadak secara total ini menyebabkan siswa dan guru tidak belum siap dan kesulitan dalam beradaptasi dengan system pembelajaran secara daring ini. Ketidaksiapan dari stakeholders, baik sekolah, orangtua dan siswa akan berdampak pada kompetensi siswa. Kondisi saat ini berdampak langsung pada proses pembelajaran, sehingga pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, belajar dalam jaringan (daring) adalah yang menjadi sasaran, sebagai media utama yang dipergunakan banyak orang, dan media ini jugalah menjadi faktor utama kekacauan saat ini.

Bergesernya system pembelajaran saat ini menjadi pembelajaran secara online menjadi sesuatu yang memaksa seluruh komponen untuk melaksanakan pembelajaran tetap memiliki makna seperti pembelajaran tatap muka. Namun meskipun demikian

pembelajaran yang dilakukan pada kenyataannya tidak seefektif yang kita bayangkan dan sangat banyak kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Pemanfaatan dan penggunaan teknologi sebenarnya bukan tanpa masalah banyak sekali yang menjadi factor penghambat telaksananya efektivitas pembelajaran daring. Di antaranya adalah (1) Penguasaan teknologi yang masih rendah, (2) Keterbatasan sarana prasarana, (3) Jaringan internet, (4) Biaya, (Nuryana, 2020). Peralihan ini menuntut stakeholders pendidikan harus mempersiapkan diri dengan mengikuti perkembangan zaman dengan menjadikan teknologi sebagai sarana untuk mentrasfer ilmu pengetahuan dan melakukan proses Pendidikan.

Tenaga pengajar dapat memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, teknologi sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Pemanfaatan dapat dimulai dari video-video pembelajaran, video animasi, video grafis, video tutorial, video simulasi dan link materi yang relevan, bisa dalam tampilan power point maupun tampilan Microsoft word. Tenaga pengajar dapat memodifikasi dan kemudian di rangkaiakan menjadi sebuah video utuh yang dapat digunakan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang tepat. Sehingga kesulitan tidak akan ditemui pada saat ini, sebagai tenaga pengajar materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena pada media online semua ada, mudah untuk di akses dan harus dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai sarana media pembelajaran di tengah masa pandemic covid-19 ini.

Pembelajaran yang lebih modern menjadi sebuah keharusan pada saat ini untuk dilakukan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan terpaku kepada guru atau dosen (konvensional) sekarang harus terpusat pada siswa dimana seorang guru harus mendisain pembelajaran menjadi lingkungan siswa untuk belajar bukan mengajarkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jadi seorang guru hanya menyediakan sumber belajar dan guru sebagai fasilitator dalam merancang lingkungan belajar yang mendukung untuk belajar.

Pemanfaatan sumber belajar merupakan Langkah pemecahan permasalahan dalam pembelajaran dimana peranan teknologi dalam pembelajaran dapat terjdai dengan adanya perancangan teknologi yang digunakan sebagai keperluan untuk belajar (Supriadi, 2015). Maka sumber belajar sangat erat hubungannya dengan pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga sumber belajar yang digunakan guru digunakan guru dapat berupa cetak, software, video atau berbasis online. Dengan menjadikan tenaga pengajar sebagai fasilitator, pengelola pembelajaran, pembimbing dan melihat kemajuan dalam belajar bagi peserta didik.

Jenis sumber belajar menurut stronge dalam (Supriadi, 2015) ada 6 jenis yaitu dalam bentuk orang, tempat, Teknik, alat, Pesan dan bahan. (Sujarwo et al., 2018) mengatakan bahawa Bentuk-bentuk sumber belajar elektronik terdiri dari teks, gambar, video, audio, dan bentuk lainnya. Akan tetapi bentuk teks adalah pilihan terbaik untuk dianalisis dan dipahami mengenai informasi atau pengetahuan yang terkandung di dalamnya, serta mengandung bagian yang besar dan merefleksikan informasi secara langsung.

Teknologi memberikan kemudahan kepada kita dalam mengembangkan bahan ajar dari mulai e-book, video, animasi, dan perintah timbalbalik serta simulasi tes. Pembelajaran multimedial yang interaktif menggunakan bahan ajar itu akan memebantu anak dalam

memudahkan dalam menguasai pembelajaran Pendidikan jasmani maupun ilmu olahraga lainnya. Pengembangan video interaktif ini lah masa sekarang yang sangat perlu di kuasai oleh guru dalam menyikapi tantangan Pendidikan di masa pandemic dengan tujuan pembelajaran tetap tersampaikan dan mudah dipahami oleh siswa meskipun tidak bertatap muka.

Menurut Heinich, Molenda, Russell & Smaldino mengemukakan, “multimedia interaktif merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi kedalam bentuk informasi atau program instruksi” [4]. Artinya penggabungan audio, grafik, teks, interaksi menjadi sarana dalam memberikan pembelajaran yang tepat. Multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu a) Multimedia linear dan b) Multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang di operasionalkan oleh pengguna itu sendiri (TV dan film). Sedangkan multimedia interaktif adalah seperangkat multimedia yang mana alat kendali dari multimedia ini di mainkan oleh pengguna itu sendiri dan ditentukan oleh pengguna itu sendiri, contoh game dan CD interaktif.

Adapun inovasi teknologi pembelajaran yang dilakukan antara lain, berupa; menyediakan video tutorial pembelajaran tentang aktifitas fisik/ olahraga yang baik dan di upload ke akun youtube masing-masing. Memaksimalkan penggunaan learning management system atau e-learning melalui beberapa aplikasi kekinian lainnya seperti; Schoology, Google Classroom, Whatsaap, Line, Instagram, dan Twitter. Kemudian untuk menunjang proses tatap muka digital penulis memanfaatkan aplikasi video conferencing seperti; Zoom, Skype, dan Google Meeting. Guna memudahkan para peserta didik dalam memahami materi pada setiap mata kuliahnya, untuk penyampaian materi penulis memanfaatkan aplikasi Microsoft Power Point, Google Slides, Prezi, dan Canva. Disamping itu untuk mata kuliah tertentu, penulis memanfaatkan software khusus di bidang olahraga seperti; Nutrisurvey, Aplikasi Program Periodisasi Latihan, dan Kinovea. Perancangan instruksi secara online saat ini sangat diperlukan pada masa sekarang (Lewis, 2015). Selama rangkaian proses pembelajaran daring, tingkat antusias dan respons peserta didik hingga akhir semester berdasarkan kesiapan sarana pembelajaran daring, tingkat kehadiran, ketepatan waktu, pemenuhan kesesuaian tugas-tugas, dan nilai-nilai ujian berkisar dengan rerata 92% pada setiap kelas, tingkat dan mata kuliahnya. Artinya hanya missing 8% yang menandakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam proses pembelajaran daring selama Covid-19, hal ini masih sama mirip seperti keadaan pada proses pembelajaran tatap muka berlangsung sebelum Covid-19 melanda tanah air. Kunci dan keberhasilan dari semuanya itu adalah proses interaksi dan komunikasi yang intens, walaupun jarak memisahkan namun dengan inovasi dan pemanfaatan teknologi tepat guna membuat penulis dengan mudah untuk dengan melihat perkembangan anak didik untuk tetap memperoleh pembelajaran dengan baik, terutama dalam melaksanakan aktivitas gerakannya meskipun dengan perantara media teknologi. Tidak sesuainya kondisi idela dengan yang diharapkan saat pembelajaran online (Yoo, 2014). Banyak upaya yang dilakukan peserta didik untuk belajar menggunakan bahan

ajar berbasis TIK (e-learning berupa LMS) serta sumber belajar digital (video dan e-book) guna menciptakan pengembangan kognitif, psikomotor, dan karakternya (Rahadian, 2019)

Mobile learning adalah inovasi belajar dalam bentuk gadget yang dapat dibawa peserta didik untuk memungkinkan belajar kapan saja, dan di mana saja (Rehman & Farooq, 2018:21). Penggunaan mobile learning sebagai sarana belajar dapat terealisasi dengan adanya mobile application (aplikasi dalam ponsel). “Mobile learning adalah suatu pembelajaran yang pembelajar (learner) tidak diam dalam suatu tempat atau kegiatan pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi bergerak” (O’Malley, 2003:6). Pembelajaran M-learning sangat bermamfaat dalam menyapaikan materi secara onlie. Artinya pembelajran m-learning menjadi solisi dan model pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menyapaikan pembelajaran. M-learning akan menjadi penyedia bahan ajar pada pembelajaran yang berisikan video interaktif yang menarik untuk menguasai konsep pembelajaran maupun konsep gerak yang akan dilakukan siswa.

Bahan ajar yang disediakan oleh guru harus mampu memberikan solusi kemudahan terhadap kesukaran pada mata pelajaran tersebut dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Herawan & Utami, (2019) untuk mencapai kompetensi yang diinginkan saat pembelajaran harus didukung oleh bahan ajar yang baik. Zebua, (2015) juga mengungkapkan bahan ajar harus memiliki komponen yaitu: petunjuk, kompetensi capaian, informasi, Latihan, lembaran kerja dan evaluasi. Diharapkan dengan penggunaan bahan ajar yang bagus akan mencapai target kompetensi yang diinginkan. Kreatifitas seorang guru dituntut dalam menyediakan pembelajaran yang menarik dan inovatif (Rusli et al., 2017).

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kali ini sedikit berbeda dengan yang sebelumnya yaitu dilaksanakan secara dari akibat pandemic covid 19 belum hilang maka dilaksanakanlah pengabdian ini secara daring, yang dilaksanakan pada tanggal 03 maret 2021 dan jam pelaksanaan kegiatan dilaksanakan hari rabu pada pukul 08:00 sampai selesai.

Adapun metode pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan berupa pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran online kepada guru-guru Pendidikan jasmani se-kuantan singingi.

HASIL PELAKSANAAN

Adapun hasil pengabdian kepada masyarakat dengan judul pembuatan bahan ajar untuk pembelajaran online kepada guru-guru Pendidikan jasmani se-kuantan singingi pada tanggal 03 mei 2021. Pengabdian kali ini dilakukan seara online jadi memang ada keterbatasan dalam mempraktekkan tetapi tidak mengurangi makna pengadain ini. Adapun rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan ini diawali dengan penyampaian materi tentang bahan ajar Pendidikan jasmani kepada para guru, setelah itu para guru mempraktekkan cara

pembuatan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, setelah itu dipilih salah satu untuk mempraktekkan pengajaran pembelajaran itu dengan memakai bahan ajar tersebut.

Pada pengabdian kali ini para guru sudah memahami bagaimana cara membuat bahan ajar pada mata pelajaran penjas kes secara online. Seperti membuat infografis yang menarik, penggunaan google classroom, video youtube, pola pembelajaran yang sesuai dengan tujuan Pendidikan jasmani saat pembelajaran online. Sehingga tidak mengurangi makna dari pembelajaran penjas kes disekolah meskipun secara daring. Padahal pembelajaran penjas kes ini selalu menekankan kepada gerak. Dengan online siswa diajak untuk melaksanakan tugas gerak di rumah dengan melaporkan tugas gerak setiap minggu. Tetapi untuk bisa berjalan dengan baik seorang guru juga harus membuat bahan ajar yang menarik bisa diakses secara online.

Guru-guru mereka mengaku sangat senang dan antusias yaitu mulai tim kita memberikan materi dari tentang bahan ajar secara online. Para guru memang menginginkan kemajuan dan pembaharuan bahan ajar yang dimaksud dengan cepat diterima oleh guru agar dapat berinovasi dalam memberikan pembelajaran.

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan secara online karena situasi pandemic tidak memungkinkan kita untuk melaksanakan secara tatap muka, sehingga kita tidak bisa memastikan apakah guru yang mengikuti secara online benar-benar memahami dan bisa membuat bahan ajar seperti yang kita contohkan. Maka dari itu untuk pengabdian berikut perlu dilakukan secara langsung agar kita dapat memastikan secara langsung prakteknya dilaksanakan dengan benar. Kemudian disaat itu ada juga guru yang tidak mempraktekkan karena live menggunakan HP dan tidak memiliki laptop. Maka kedepannya perlu diwajibkan kepada guru yang mengikuti membawa laptop. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pengabdian

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan pada pengabdian masyarakat ini adalah seorang guru harus mampu membuat bahan ajar yang menarik dengan bentuk seperti infografis, video youtube.

PETA LOKASI MITRA SASARAN



DAFTAR PUSTAKA

Kemenegpora. 2007. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005; Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Jakarta: Kemenegpora

Lewis, S., Whiteside, A. and Dikkers, A. (2015), "Providing Chances for Students to Recover Credit: Is Online Learning a Solution?", Exploring Pedagogies for Diverse Learners Online (Advances in Research on Teaching, Vol. 25), Emerald Group Publishing Limited, pp. 143-157. <https://doi.org/10.1108/S1479368720150000027007>

O'Malley, C, dkk. 2003. *Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment* (Online), (<http://www.mobilearn.org/download/result.pdf>), diakses pada 05 Februari 2016.

Rehman, F.K & Farooq, M. 2018. Deployment of Mobile Learning in Advanced Education Foundations. *Global Journal of Human-Social Science: Linguistics & Education*. 18(6):20-31.

Rahadian, Adi. (2019). *Technology Innovation And Learning Media In Industrial Revolution Era 4.0 (Blended Learning) In Physical Education*. International Conference And Innovation Exhibition On Global Education 2nd (ICEGE). Jakarta: UHAMKA.

Sujarwo, Santi, F. U., & Trisanti. (2018). *Pengelolaan Sumber Belajar Masyarakat*.

Supriadi. (2015). PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN. In *Lantanida Journal* (Vol. 3, Issue 2)

Yoo, S., Jeong Kim, H. and Young Kwon, S. (2014), "Between ideal and reality: A different view on online-learning interaction in a cross national context", *Journal for Multicultural Education*, Vol. 8 No. 1, pp. 13-30. <https://doi.org/10.1108/JME-04-2013-001>