



Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19

Taufik Tri Cahyono^{1*}, Citra Resita², Abdul Salam Hidayat³

¹²³Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
Email Korespondensi: 1710631070184@student.unsika.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: 31 Juli 2021 Direvisi: 28 Agustus 2021 Diterbitkan: 1 September 2021

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran dalam Pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19 di Sekolah Menengah Kejuruan Se-Kota Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei angket dengan instrumen dalam bentuk kuesioner. *Subyek* dalam penelitian ini adalah Guru dari Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi yang berjumlah 27 Guru PJOK dengan rincian 24 guru berjenis kelamin laki laki dan 3 guru berjenis perempuan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang diberikan dalam bentuk persentase. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa ditemukan tingkat penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19 di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi masuk dalam kategori "sangat rendah" sebanyak 3,70% (1 guru), "rendah" adalah sebanyak 33,33% (9 guru), "cukup" adalah sebanyak 25,93% (7 guru), "tinggi" adalah sebanyak 37,04% (10 guru), dan "sangat tinggi" sebanyak 0,00% (0 guru). Berdasarkan skor rata-rata(mean), yaitu 18,48 termasuk dalam kategori cukup dengan frekuensi 7 Guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di masa pandemi covid-19 pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi berada di kategori cukup dengan faktor yang sering digunakan yaitu faktor *e-learning*, faktor media audio visual dan faktor media komputer.

Kata Kunci: penggunaan media; pjok; pandemi covid-19

The Use of Learning Media in Physical Education During The Covid-19 Pandemic

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out how high the level of use of learning media in PJOK Learning during the covid-19 pandemic in Vocational High Schools in Bekasi City. The method used in this study is the method of surveying questionnaires with instruments in the form of questionnaires. The subjects in this study were Teachers from The State Vocational High School in Bekasi City which amounted to 27 PJOK Teachers with details of 24 male teachers and 3 female teachers. The data analysis technique in this study uses quantitative descriptive analysis given in the form of percentages. The results in the study showed that the level of use of learning media in PJOK learning during the covid-19 pandemic at the State Vocational High School in Bekasi city falls into the category of "very low" as much as 3.70% (1 teacher), "low" is as much as 33.33% (9 teachers), "enough" is as much as 25.93% (7 teachers), "high" is as much as 37.04% (10 teachers), and "very high" as much as 0.00% (0 teachers). Based on the average score (mean), which is 18.48 belongs to the category of enough with the frequency of 7 Teachers. So it can be concluded that the level of use of learning media in learning PJOK during the covid-19 pandemic at the State Vocational High School in Bekasi city is in the category of enough with factors that are often used, namely e-



learning factors, audiovisual media factors, and computer media factors.

Keywords: *the user of media; physical education; covid-19 pandemic*

PENDAHULUAN

Di Indonesia saat ini sedang menghadapi pandemic covid-19 yang belum kunjung selesai. World Health Organization (WHO), mengatakan *Coronavirus Disease* pertama kali ditemukan di Wuhan, Tiongkok pada Desember 2019 (World Health Organization, 2020). Penularan virus ini sangat cepat hingga beberapa kasus meninggal dunia bahwa penularan virus ini diakibatkan karena keluarnya percikan air dari mulut dan hidung dari seseorang yang dengan terpapar covid-19 (World Health Organization, 2020). Akibatnya, percikan air tersebut menempel di berbagai permukaan sekitarnya, orang sakit telah menyentuh benda yang sudah terinfeksi virus covid-19. Dalam waktu kurang dari enam bulan, virus ini telah menyebar ke beberapa negara, salah satunya Indonesia. Bukan hanya di bidang ekonomi, sosiologi, dan teknologi, tetapi juga dibidang pendidikan, yang selama ini terhambat dengan adanya covid19.

Corona Virus Disease (Covid19), akibatkan sistem pembelajaran tatap muka menjajdi pembelajaran secara online. Pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk mengantisipasi penularan virus tersebut, seperti isolasi mandiri, memakai masker dan menjaga jarak, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB)(Siregar et al., 2020). Kebijakan kebijakan yang dikeluarkan untuk membantu penyebaran virus corona berdampak pada berbagai bidang, khususnya bidang Pendidikan (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau tatap muka ke pembelauaran online. Pembelajaran daring (dalam jaringan) dicapai melalui berbagai aplikasi (Suhada et al., 2020). Zoom, google meet, whatsapp, dan aplikasi serupa lainnya tersedia untuk dilihat dari jarak jauh.

Selama situasi pandemi covid-19 seperti ini, segala bentuk aktivitas di luar rumah dibatasi oleh pemerintah termasuk belajar mengajar di sekolah, perihal tersebut bertujuan agar mengurangi penularan virus covid-19 di Indonesia, khususnya Kota Bekasi. Meskipun segala bentuk kegiatan yang dibatasi tidak membuat hambatan dalam melakukan kegiatan, apalagi era "industri 4.0" bahwa semua teknologi digital dapat memudahkan kita dalam melakukan suatu kegiatan. Sehingga pembelajaran di era pandemi saat ini sangat berbeda dengan belajar saat sebelum pandemi.

Dalam penelitian ini, sebelum merebaknya wabah, guru bisa berinteraksi dengan anak didik dengan cara tatap muka di sekolah. Namun, pembelajaran pada saat ini tidak membolehkan guru serta anak didik saling berhadapan sebab jarak antara pengajar serta anak didik. Perihal ini memungkinkan pengajar serta anak didik untuk memakai jaringan internet di tempat yang berbeda. justifikasi urgensi penelitian, timbulnya permasalahan penelitian, alternatif solusi serta solusi yang dipilih. Sisi positifnya, pembelajaran online memanglah membantu menjaga kesinambungan pembelajaran di era pandemi semacam ini.

Pendidikan memiliki tujuan dalam mengembangkan karakter pada diri seseorang dan cara yang dapt dilakukan oleh (Susanto, 2013), pembelajaran yakni suatu kegiatan

untuk mendidik siswa agar dapat belajar serta memiliki karakter dengan baik. Pembelajaran adalah kegiatan dalam proses membimbing dan membantu peserta didik dalam melakukan proses belajar dalam (Dwijonagoro, 2002). Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai dan sikapnya serta ketrampilannya, dalam arti luas Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal mental, fisik, maupun emosional (Prastyo et al., 2020).

Pembelajaran adalah pandangan kata Bahasa Inggris *instruction*. Pembelajaran mencakup kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik, kata *instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas dari pada formal, pembelajaran mencakup kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri oleh guru secara fisik. Instruksi yang diberikan selama proses pembelajaran mengarah pada ide-ide yang dapat digunakan dalam manipulasi data siswa (Ismaya et al., 2020). Pembelajaran adalah untuk mengatur siswa untuk menumbuhkan dalam melakukan proses belajar. Karena itu, pembelajaran lebih disukai dua orang atau lebih, yaitu seorang siswa dan seorang guru (Maulidiyah et al., 2021).

Dalam aktivitas penerapannya, pembelajaran online bermaksud untuk menggapai standar pendidikan dengan memakai PC ataupun gadget terkait dengan persaingan antara anak didik dengan guru serta anak didik dengan dosen. (Pakpahan, 2020). Media ialah bagian dari sumber pendidikan ataupun media fisik yang bermuatan petunjuk-petunjuk siswa untuk belajar (Arsyad, 2014). Dalam pendidikan jasmani, guru harus mampu menghasilkan suasana yang menyenangkan buat mendorong anak didik mengikuti proses pembelajaran serta mempermudah memahami materi. Oleh sebab itu, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting di era pandemi saat ini.

Penggunaan media pendidikan diharapkan bisa membawa bermacam manfaat serta pengalaman nyata sehingga materi yang disajikan mudah dimengerti serta memberikan pemahaman yang baik. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014) beranggapan jika media ialah orang, materi, ataupun peristiwa yang menghasilkan situasi untuk anak didik untuk mendapatkan pengalaman dalam belajar.

Dalam penerapan pendidikan di era pandemi ini, belajar yang menyenangkan sangat diperlukan tetapi tidak melupakan tujuan utama dari pembelajaran itu sendiri. Menurut (Sardiman, 2011) menyatakan jika media pembelajaran ialah sesuatu yang bisa dipakai untuk memicu minat siswa, perasaan serta pikiran sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran. Menurut pendapat (Moore, Dickson, Gayle, 2011) Pembelajaran *online* ialah menggunakan jaringan internet serta kemampuan agar menghasilkan bermacam jenis hubungan pembelajaran..

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang menempatkan pembatasan media sebagai sistem penyampaian pesan atau informasi (Kusuma1 et al., 2015). Media juga berperan dalam pendidikan dengan mempermudah proses belajar mengajar. Proses pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Junaidi, 2019). Disebut sebagai perantara komunikasi guru-siswa karena

merupakan sarana untuk mengoptimalkan interaksi guru-siswa dalam proses pelatihan guru sekolah. Perantara juga dapat dijelaskan sebagai sistem pembelajaran, yang memainkan peran perantara dari guru ke pemimpin dalam tim yang kompleks, yang dapat disebut media. Digunakan untuk mengirimkan atau mentransmisikan informasi pendidikan.

Media visual adalah media yang mengungkapkan unsur pokok berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur (Wati, 2016). Lingkungan visual ini membutuhkan visi untuk dirasakan. Hal ini dapat disebarkan dalam bentuk gambar, garis, dan simbol yang dapat dipahami oleh penonton. Pengajaran yang umum digunakan meliputi: buku, majalah, gambar, dll. Ada dua jenis pembelajaran visual: media visual diam (tanpa proyeksi) dan media visual bergerak (proyeksi)(Wati, 2016).

Media audio merupakan media transmisi berupa suara yang dapat dirasakan oleh telinga. Menurut (Sudjana & Rivai, 2019), bahwa “Pengertian alat peraga audio dipahami sebagai bahan yang mengandung informasi dalam bentuk pendengaran (pita suara atau audio disk) yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan karakter siswa.” Jenis pelatihan audio dibagi menjadi 4 jenis: CD, siaran, laboratorium bahasa dan WAV.

Perkembangan media pembelajaran yang saat ini semakin pesat membuat semakin beragamnya media yang digunakan, termasuk media pembelajaran berbasis audio visual. Menurut Hamalik (dalam (Abdulah, Ishak dan Darmawan, 2013), bahwa “*Audio-Visual Aids (AVA)* adalah alat yang menggunakan pengenalan visual dan pendengaran”. Kombinasi elemen visual dan auditori membuat alat bantu audiovisual menjadi lebih baik. Media audiovisual adalah media yang secara komprehensif dapat mengungkapkan unsur gambar dan suara pada saat menyampaikan berita atau informasi (Wati, 2016). Dalam pelajaran audiovisual, Anda dapat mengekspresikan objek dan peristiwa sebagai situasi nyata sehingga siswa dapat memperoleh informasi.

Dalam perkembangan teknologi yang pesat ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran menggunakan *e-learning*. *E-learning (elektronik learning)* merupakan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun (Hartanto, 2016). secara sederhana e-learning dapat dipahami sebagai kegiatan pendidikan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan fasilitas telekomunikasi (Internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (audio, video, grafik)

Observasi dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Bekasi. Observasi ini dilakukan dengan beberapa wawancara singkat kepada guru guru di beberapa sekolah menengah kejuruan yang tergabung dalam anggota MGMP guru di kota Bekasi. Pada observasi ini beberapa guru menyatakan bahwa di situasi pandemi seperti ini mengharuskan pembelajaran secara daring atau jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan teknologi. Dimana guru merasa kesulitan dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik karena mata pelajaran PJOK sangat berkaitan dengan praktek atau psikomotorik.

Oleh karena itu, media pembelajaran pada pembelajaran daring dievaluasi sangat membantu serta berguna pada penjelasan materi. Tetapi, keterbatasan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran jadi salah satu pemicu pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Beberapa guru yang di wawancarai menyebutkan mereka merasa terkendala oleh pembelajaran dalam kondisi covid19 ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara *online*. Tidak hanya itu, pengajar mengungkapkan jika kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran daring. Dengan demikian, perlu diketahui tingkat penggunaan media pembelajaran pada PJOK selama pandemi covid-19 pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kota Bekasi buat mengukur kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian berupa survey. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di sekolah menengah kejuruan di kota Bekasi pada tanggal 5 april sampai dengan 30 april 2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa angket atau kuesioner melalui *google form*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang diberikan dalam bentuk persentase. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru PJOK pada Sekolah menengah kejuruan negeri di kota Bekasi. Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan Teknik *total sampling* dengan jumlah 27 guru PJOK. Berikut merupakan rincian dari sampel penelitian tercantum dalam tabel 1:

Tabel 1. Rincian sampel penelitian.

Nama Sekolah	Jumlah Guru
SMK N 1 Kota Bekasi	2
SMK N 2 Kota Bekasi	2
SMK N 3 Kota Bekasi	2
SMK N 4 Kota Bekasi	2
SMK N 5 Kota Bekasi	2
SMK N 6 Kota Bekasi	3
SMK N 7 Kota Bekasi	1
SMK N 8 Kota Bekasi	2
SMK N 9 Kota Bekasi	2
SMK N 10 Kota Bekasi	2
SMK N 11 Kota Bekasi	1
SMK N 12 Kota Bekasi	2
SMK N 13 Kota Bekasi	2
SMK N 14 Kota Bekasi	1
SMK N 15 Kota Bekasi	1
Jumlah	27

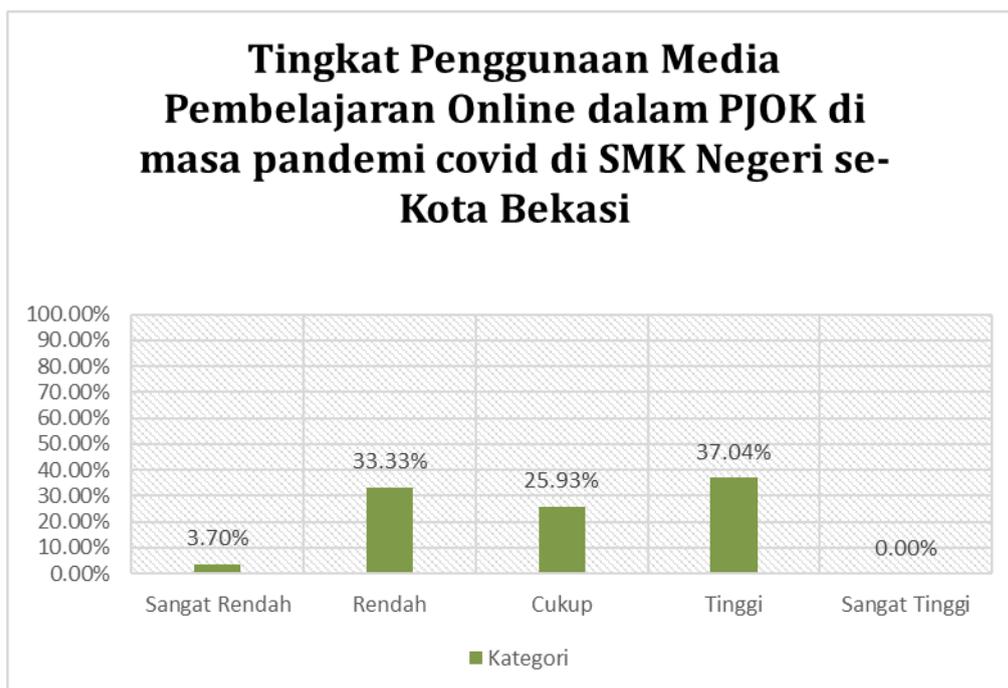
HASIL

Hasil penelitian mengenai tingkatan penggunaan media pembelajaran di bidang penjas selama pandemi covid-19 di SMKN Kota Bekasi tercantum dalam tabel 2:

Tabel 2. Penilaian tingkat penggunaan media pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19 di SMK Negeri di Kota Bekasi.

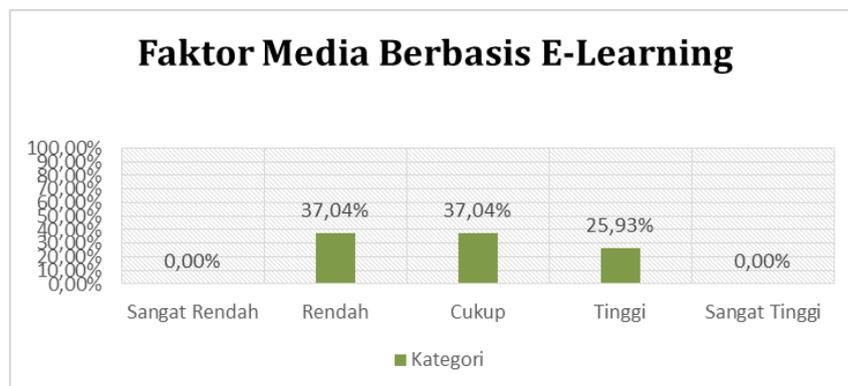
Interval.	Kategori	Frekuensi	Persentase
$25,26 < X$	Sangat Tinggi	0	0.00%
$20,74 < X \leq 25,26$	Tinggi	10	37.04%
$16,22 < X \leq 20,74$	Cukup	7	25.93%
$11,70 < X \leq 16,22$	Rendah	9	33.33%
$X \leq 11,70$	Sangat Rendah	1	3.70%
Total		27	100%

Berdasarkan tabel 1 membuktikan jika tingkatan penggunaan media pembelajaran pada olahraga penjas selama pandemi covid-19 di SMK negeri di Kota Bekasi masuk kategori "sangat rendah" sebanyak 3,70% (1 guru), "rendah" sebanyak 33,33% (9 guru), "cukup" sebanyak 25,93% (7 guru), "tinggi" sebanyak 37,04% (10 guru) , serta "sangat tinggi" sebanyak 0,00% (0 guru). Bersumber pada skor rata-rata, yakni 18,48 masuk kategori cukup dengan frekuensi 7 tenaga pendidik. Misalnya, dapat dilihat dari gambar 1.



Gambar 1. Diagram Tingkat Penggunaan Media Pembelajaran Penjas saat Pandemi Covid19 di SMKN di Kota Bekasi

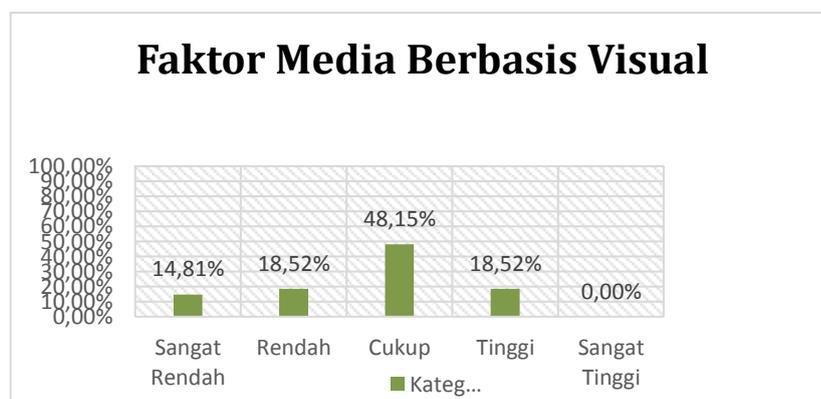
1. Penggunaan *e-Learning* dalam pembelajaran Penjas di masa Pandemi Covid19 di SMKN Kota Bekasi



Gambar 2. Diagram Batang Penggunaan e-learning pada Pembelajaran Penjas di masa Pandemi Covid19 pada SMKN di Kota Bekasi

Berdasarkan hasil analisis pada gambar 2 diatas menunjukkan tingkat penggunaan e-learning pada pembelajaran Penjas saat pandemi covid19 berdasarkan factor e-learning berada pada kategori sangat rendah sebanyak 0,00% (0 guru), rendah sebanyak 37,04% (10 guru), cukup sebanyak 37,04% (10 guru), tinggi sebanyak 25,93% (7 guru), dan sangat tinggi 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata berada pada kategori cukup.

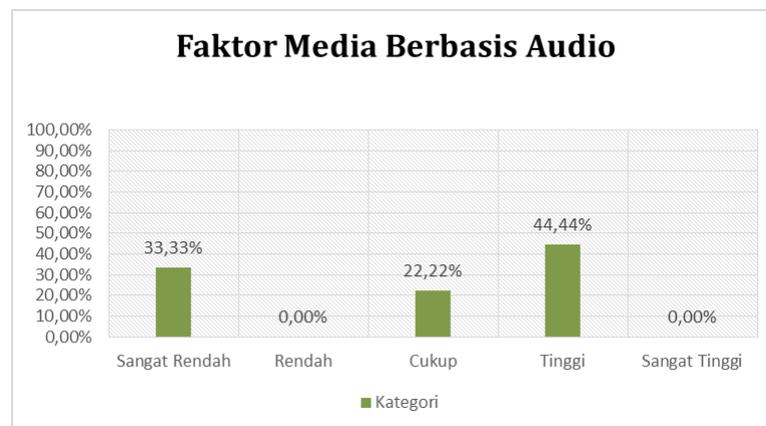
2. Pengguna Media Visual pada pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 pada SMKN di Kota Bekasi



Gambar 3. Diagram Batang Penggunaan Media Visual dalam pembelajaran Penjas dimasa pandemic covid-19 pada SMKN di Kota Bekasi

Berdasarkan hasil analisis gambar 3 diatas menunjukkan tingkat penggunaan media visual dalam pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 berdasarkan factor media visual berada pada kategori sangat rendah sebanyak 14,81 (4 guru), rendah sebanyak 18,52 (5 guru), cukup sebanyak (48,15), tinggi 18,52% (5 guru), sangat tinggi 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 2,70 berada pada kategori cukup.

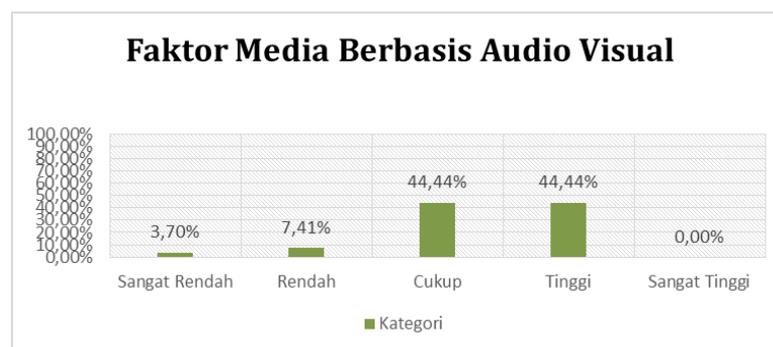
3. Penggunaan Media Audio dalam pembelajaran PJOK dimasa pandemic covid-19 pada SMKN Kota Bekasi



Gambar 4. Diagram Batang Penggunaan media audio dalam pembelajaran Penjas dimasa pandemic covid-19 pada SMKN di Kota Bekasi

Berdasar hasil analisis gambar 4 diatas menunjukkan tingkat penggunaan media audio dalam pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 berdasarkan factor media audio berada pada kategori sangat rendah sebanyak 33,33% (9 guru), rendah sebanyak 0,00% (0 guru) cukup sebanyak 22,22% (6 guru), tinggi sebanyak (12 guru), dan sangat tinggi sebanyak 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 1,96 berada pada kategori cukup.

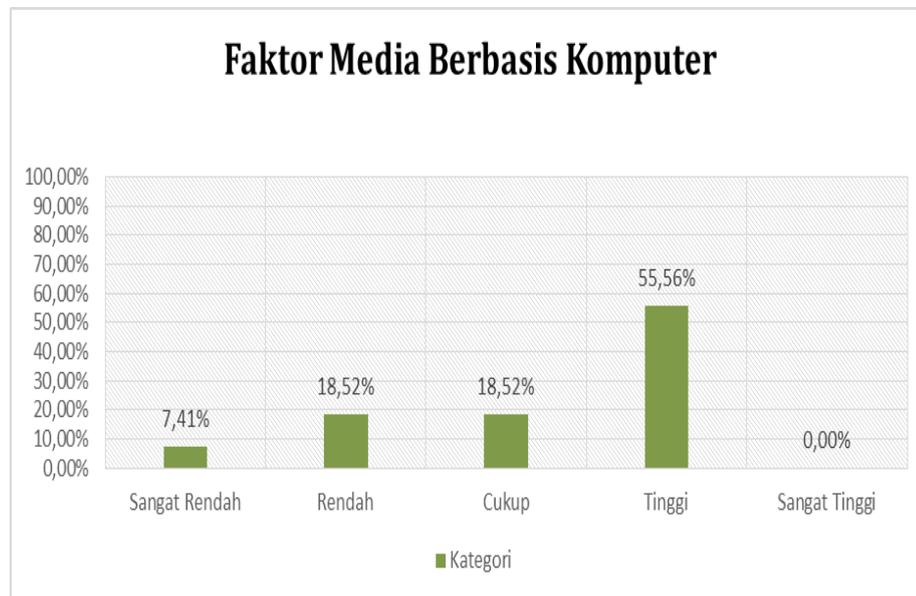
4. Penggunaan Media Audio Visual dalam pembelajaran PJOK dimasa pandemic covid-19 pada SMKN Kota Bekasi



Gambar 5. Diagram Batang Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 pada SMKN di Kota Bekasi

Berdasarkan hasil analisis gambar 5 diatas menunjukkan tingkat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 berdasarkan factor media audio visual berada pada kategori sangat rendah sebanyak 3,70% (1 guru), rendah sebanyak 7,41% (2 guru), cukup sebanyak 44,44% (12 guru), tinggi sebanyak 44,44% (12 guru), sangat tinggi 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 5,30 berada pada kategori cukup.

5. Penggunaan Media Komputer dalam pembelajaran PJOK di masa pandemic covid-19 pada SMKN Kota Bekasi



Gambar 6. Diagram Batang Penggunaan Media Komputer dalam pembelajaran Penjas di masa pandemic covid-19 pada SMKN Kota Bekasi

Berdasarkan hasil analisis gambar 6 diatas menunjukkan tingkat penggunaan media computer dalam pembelajaran penjas di masa pandemic covid-19 berdasarkan factor media computer berada pada kategori sangat rendah sebanyak 7,41% (2 guru), rendah sebanyak 18,52% (5 guru), cukup sebanyak 18,52 (5 guru), tinggi sebanyak 55,56 % (15 guru), dan sangat tinggi sebanyak 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata, yaitu 4,63 berada pada kategori cukup.

PEMBAHASAN

Berdasarkan output analisis data tingkat penggunaan media pembelajaran pada olahraga pendidikan jasmani & kesehatan selama pandemi covid-19 pada Sekolah Menengah Kejuruan negeri pada Kota Bekasi masuk kategori "sangat rendah" sebanyak 3,70%, "rendah" sebanyak 33,33%, "cukup" sebanyak 25,93%, "tinggi" sebanyak 37,04%, & "sangat tinggi" sebanyak 0,00%. Berdasarkan nilai *mean*, yaitu 18,48 berada pada kategori yg cukup. Penelitian ini bertujuan buat mengetahui tingkatan penggunaan media pembelajaran penjas selama pandemi Covid- 19 di SMKN Kota Bekasi. Hasil penelitian membuktikan jika tingkatan penggunaan media pembelajaran pada pendidikan olahraga serta kesehatan jasmani pada era pandemi COVID- 19 di SMKN Kota Bekasi termasuk dalam kategori cukup. Perihal ini diakibatkan oleh keterbatasan kemampuan guru memakai media pembelajaran, alhasil pembelajaran tidak berjalan seefektif yang seharusnya.

Keterbatasan guru diakibatkan minimnya wawasan media pembelajaran serta keterbatasan teknologi, alhasil tidak bisa diterimanya penggunaan media pembelajaran online dalam penjas. Sebagaimana (Andrianto Pangondian et al., 2019) menerangkan

jika salah satu aspek yang jadi kunci keberhasilan pembelajaran online ialah ketersediaan alat serta prasarana.

Dengan adanya pandemi COVID-19, aktivitas belajar yang awalnya dilakukan di sekolah saat ini dipakai buat belajar di rumah melalui *online*. Pembelajaran online didasarkan pada kemampuan tiap-tiap sekolah. Pembelajaran yang dicoba di SMKN Kota Bekasi pula menggunakan pembelajaran *online* melalui awasan orang tua. Anak didik yang memakai pembelajaran online mempunyai kebebasan dalam belajar serta dimana saja.

Siswa bisa menggunakan bermacam metode buat berinteraksi dengan guru, seperti *classroom*, *zoom* ataupun lewat *whatsapp* group. Keberhasilan berdasarkan media pembelajaran terkait pada karakteristik anak didik. Menurut Nakayama (Dewi, 2020) Berdasarkan literatur tentang e-learning, membuktikan tidak semua siswa bisa berhasil dalam pembelajaran online. Perihal ini disebabkan oleh karakteristik lingkungan belajar serta siswa.

1. E-Learning

Penggunaan media pembelajaran pada penjas selama pandemi COVID-19 di SMKN Kota Bekasi berdasarkan tingkat *e-learning* pada pertanyaan 1 pendidik ataupun 100,00% memakai aplikasi dalam melakukan pembelajaran online. Pertanyaan no 2 guru ataupun 100,00% memakai video *conference* untuk melakukan pembelajaran. Aplikasi pembelajaran online yang sering dipakai yakni *Google Classroom*. Pada pertanyaan nomor 2, aplikasi konferensi video online Zoom Meeting merupakan aplikasi yang paling sering digunakan, sedangkan aplikasi kedua yang disebutkan adalah *e-learning*.

Pembelajaran online didefinisikan pada jaringan pc yang tersambung pada jaringan pc lain di seluruh dunia. Aplikasi e- learning ini bisa mempromosikan proses belajar mengajar serta cara belajar mengajar formal serta informal, serta mempromosikan kegiatan serta komunitas pengguna multimedia. E-learning (pembelajaran online) melingkupi bermacam aplikasi serta cara seperti pembelajaran pc, pembelajaran online, ruang kelas virtual, sekolah virtual, serta zoom virtual. Aktivitas pembelajaran online ini dilakukan serta bukan merupakan aktivitas pembelajaran secara langsung. Terdapat sebagian kelemahan pembelajaran online, ialah: Pemakaian internet membutuhkan infrastruktur yang mencukupi, sumber daya yang besar, serta komunikasi internet mempunyai beberapa hambatan atau perlambatan (Windhiyana, 2020).

Keunggulan pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang mandiri, interaktif, dapat meningkatkan daya ingat, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik. Pesan, suara, video serta animasi dimaksudkan untuk memberikan kemudahan belajar. *Update konten*, *Upload*, siswa bisa mengirim email, berkomentar di area diskusi, dan menggunakan tautan obrolan dan konferensi video untuk komunikasi langsung (Novita & Abdul, 2015).

2. Media Visual

Berdasarkan faktor media visual, penggunaan alat peraga olahraga, olah raga dan kesehatan di SMKN Kota Bekasi selama masa pandemi COVID-19 masuk dalam kategori cukup. Itu dapat dicapai melalui tujuan. Ketika media visual dihubungkan dengan pengajaran, media visual sebagai media pengajaran akan membuat pengajaran menjadi menarik, efektif dan efisien. Media visual ialah sumber daya pembelajaran yang bermuatan informasi ataupun poin menarik yang dirancang dalam wujud kombinasi gambar, bacaan, aktivitas serta animasi, terkait pada umur siswa, siswa bisa ikut serta dalam pembelajaran, membuat pembelajaran jadi menarik serta tidak membosankan. (Syah, 2011).

Media visual (gambar serta metafora) memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media visual bisa meningkatkan memori, merangsang minat siswa, serta membangun hubungan antara subjek dan dunia nyata. Supaya efektif, efek visual ditempatkan dalam lingkungan yang bermakna, serta peserta didik perlu berinteraksi dengan penglihatan (gambar) untuk memastikan bahwa proses Informasi terjadi (Zulkifli, 2018). Dalam kegiatan mengajar, guru hendaknya dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran, agar siswa tidak membosankan dan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi mereka.

3. Media Audio

Selama masa pandemi, SMKN Kota Bekasi menggunakan alat peraga di bidang penjasorkes dan pendidikan kesehatan berdasarkan faktor media audio termasuk dalam kategori cukup. Alat bantu belajar merupakan Salah satu aspek eksternal yang bisa dipakai buat tingkatkan efisiensi pembelajaran. Perihal ini bisa dicapai sebab media ajar bisa menanggulangi sebagian kendala, antara lain: halangan komunikasi, ruang kategori terbatas, sikap anak didik yang negatif, serta observasi anak didik yang tidak konsisten, pengamatan siswa yang tidak konsisten, dan jenis mata pelajaran yang tidak terlalu spesifik, membuat pembelajaran non media menjadi tidak mungkin. , lokasi pembelajaran jarak jauh, dll.

Media audio ialah media transmisi berupa suara dapat didengar oleh telinga manusia. (Wirda Ningsih, 2016) berpendapat “Yang dimaksud dengan media audio pengajaran adalah materi yang mengandung informasi berupa pendengaran yang bisa memicu pikiran, emosi, perhatian serta karakter siswa.” Ada 4 jenis media pengajaran audio, yaitu CD, radio, lab bahasa serta WAV.

4. Media Audio Visual

Berdasarkan faktor media audio visual, penggunaan alat pembelajaran di masa pandemic covid19 pada penjas di SMKN di Bekasi termasuk dalam kategori cukup. Media pendidikan memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran karena mereka menyediakan siswa dengan informasi dari pendidik. Siswa mendapatkan banyak manfaat sebagai cara belajar. Manfaat media adalah: menarik perhatian siswa, serta

menjadi alternatif cara pembelajaran.

Menurut Anderson (Asmara, 2015), Media video ialah elektronik yang disertai suara serta gambar yang ditempatkan pada kaset *videotape*. Kemudian, gunakan peralatan untuk membuat ulang serangkaian gambar elektronik, yaitu *VCR* atau pemutar video. Hampir semua informasi di semua bidang bisa dikonversi serta ditampilkan secara digital, termasuk materi pelatihan. Situasi ini memungkinkan siswa untuk menggunakan alat TIK mereka untuk belajar mandiri terlepas dari batasan ruang dan waktu.

5. Media Komputer

Berdasarkan faktor media komputer, SMKN Kota Bekasi sudah memadai dalam menggunakan media pembelajaran *online* di bidang olahraga, olahraga dan kesehatan. Komputer merupakan produk ilmu pengetahuan, teknologi menyimpan serta menghasilkan pengolahan data. Keberadaan komputer serta aplikasi merupakan bagian dari TIK. Sistem pembelajaran komputer membuat peran di kelas tergantung tujuan pembelajaran.

Menurut (Sukiman, 2012), keuntungan menggunakan Komputer pada pembelajaran meliputi: (1) komputer bisa menampung peserta didik yang lamban di kelas, (2) komputer bisa memicu siswa agar melakukan latihan, (3) mengontrol siswa untuk mengatur kecepatan belajar sesuai dengan tingkat penguasaannya, (4) dapat memantau penggunaan program pembelajaran Kemampuan merekam aktivitas siswa pada saat yang bersamaan, dan (5) dapat mengontrol CD lain, kaset video dan peralatan lain dengan program komputer pengontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian bisa disimpulkan jika pada masa pandemic Covid-19, SMK Negeri se-Kota Bekasi menggunakan media pembelajaran untuk belajar mengenai jasmani, olahraga serta kesehatan. dengan beberapa faktor yang sudah di teliti dan di analisis sebagai berikut. 1) *e-learning*, 2) media visual, 3) media audio, 4) media audio visual, 5) media komputer , berada di kategori cukup. Dimana faktor yang paling dominan dalam penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK di masa pandemic covid-19 pada sekolah menengah kejuruan negeri se-kota Bekasi ada di faktor *e-learning*, faktor media audio visual dan media komputer dimana ada beberapa faktor yang masih harus diperbaiki dalam penggunaan media pembelajaran yaitu faktor visual dan faktor media audio sehingga pembelajaran PJOK dapat berjalan efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, Ishak dan Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156.
<https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Dwijonagoro, S. (2002). *Strategi penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Ismaya, B., Maulana, M., Hidayat, A. S., Studi, P., Jasmani, P., Keguruan, F., ... Olahraga, J. L. (2020). Minat Siswi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Senam Lantai Sman 1 Cikampek Student Interest In Learning Physical Education Gymanastic On The Floor of SMAN 1 Cikampek, 1(August), 66–76.
- Joi L. Moore, Camille Dickson, K. G. (2011). e-learning, online learning, and distance learning environments : are they the same? *School Of Information Science and Learning Technology*, 14, 129–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kusuma¹, I. J., Nurcahyo², P. J., W, B. S., & Rifqi Festiawan⁴, N. K. (2015). Potensi Pengembangan Sport Tourism Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Pengaruh Harga Diskon Dan Persepsi Produk Terhadap Nilai Belanja Serta Perilaku Pembelian Konsumen*, 7(9), 27–44.
- Maulidiyah, Y., Fajar, D., & Puspasari, D. (2021). Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 4 Juli 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337
DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8403>

- Novita, A., & Abdul, H. K. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1).
- Pakpahan. (2020). *Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Kepada Siswa Untuk Terlibat Aktif Pada Proses Pembelajaran Daring*. Universitas Pelita Harapan.
- Prastyo, G. M., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Kebugaran Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 12 Sekolah Ma Nurul Huda. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 60–65.
<https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3979>
- Sardiman. (2011). *Interaksi Dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Siregar, H. S., Sugilar, H., & Hambali, H. (2020). Merekonstruksi Alam dalam Kajian Sains dan Agama Studi Kasus pada Masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Dampak Covid-19. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., Listiawati, M., Biologi, P. P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19. *Jurnal Pembelajaran Daring*, 2019, 1–9. Diambil dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/30584/>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pendagogia Sukintaka.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Syah, M. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Windhiyana, E. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online Di Perguruan Tinggi Kristen Di Indonesia. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(1), 1–8.
<https://doi.org/10.21009/pip.341.1>
- Wirda Ningsih, M. (2016). Penerapan media audio-visual terhadap keaktifan pada materi hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan siswa kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 1–14.
- World Health Organization. (2020). Retrieved from WHO Director-General’s opening remarksat media briefing on covid-19-11 march 2020. Diambil 15 Maret 2021, dari <https://www.worldometers.info/coronavirus/>.
- Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran

Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)