

PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Imanduddin Saitya^{1,*}

^{1,*} STKIP Harapan Bima, Indonesia

* Email: imansaitya@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi memberikan manfaat dalam belajar (memperoleh sumber belajar) dan interaksi belajar. Pada dunia pendidikan abad 21 ini penguasaan teknologi sangat diharuskan karena teknologi memberikan kemudahan dalam memperoleh sumber belajar. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani (gerak) yang memiliki makna bagi anak sehingga dalam pembelajaran yang memberikan proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif. Dalam pembelajaran yang bersifat kognitif atau teoritis guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan media E-Learning dalam proses pembelajaran terkait materi yang akan disampaikan dan siswa mendapatkan kemudahan belajar dimanapun dan kapanpun yang terpenting terakses dengan jaringan internet.

Kata Kunci: *E-learning, Pendidikan Jasmani*

Abstract

Advances in technology provide benefits in learning (obtaining learning resources) and learning interactions. In the world of education in the 21st century, mastery of technology is indispensable because technology provides results in obtaining learning resources. Physical education is education that utilizes physical activity (motion) which has meaning for children so that learning provides proportional and adequate learning domains, namely psychomotor, cognitive, and effective. Learning that is cognitive or theoretical, physical education teachers can take advantage of E-Learning media in the learning process related to the material to be delivered and students get from learning wherever and whenever the most important is accessed by the internet network.

Keywords: *E-learning, Physical Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang makin pesat telah membawa perubahan di sektor kehidupan manusia. Karenanya penguasaan IPTEK merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia dalam mewujudkan manusia yang berkualitas. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi memberikan manfaat dalam belajar (memperoleh sumber belajar). Pada dunia pendidikan sumber belajar memiliki pengaruh yang sangat besar. Sumber belajar pada

dasarnya sebuah bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah tujuan dan proses pembelajaran tersebut berlangsung. Sumber belajar dibuat agar dapat mendorong proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta menarik agar pebelajar semangat dalam belajar. Sumber belajar dipahami sebagai seperangkat, bahan/materi, peralatan, pengaturan dan orang dimana pebelajar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Januszewski dan Molenda, 2008:213). Sumber belajar dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar dan

sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.

Media memiliki pengaruh yang sangat besar. Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan agar dapat diterima oleh penerima informasi sepenuhnya (Dwiyogo, 2010:229). Sedangkan media pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah tujuan dan proses pembelajaran tersebut berlangsung. Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran adalah media, alat, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Latuheru, 1988:14).

Arsyad (2003:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi melalui media internet, maka munculah inovasi baru dalam pembelajaran berbasis komputer. Inovasi tersebut sekarang dikenal dengan nama E-Learning. Istilah E-Learning merupakan gabungan dari dua kata yaitu E yang merupakan singkatan dari Electronic (Elektronik) dan Learning (Belajar). Jadi E-learning adalah Belajar dengan menggunakan bantuan alat Elektronik. Lebih jelasnya E-learning adalah suatu proses belajar mengajar antara pengajar dengan muridnya tanpa harus bertatap muka satu sama lain. Hal itu dikarenakan bantuan alat elektronik yang terkoneksi dengan Internet sehingga siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus datang ke kampus atau ke sekolah. E-learning atau proses pembelajaran dengan

media elektronik terutama internet, saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi siswa yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap perkuliahan atau pembelajaran. Namun siswa tersebut mempunyai niat untuk melakukan pembelajaran dengan baik agar dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Media pembelajaran seperti ini sangat penting dalam pendidikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dapat mendorong proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta menarik agar pemebelajar semangat dalam belajar dan tidak menoton dalam pembelajaran serta memberikan kemudahan dalam memperoleh sumber belajar sehingga belajar itu bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Oleh sebab itu media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan, salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian *E-Learning*

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E learning* mempunyai ciri-ciri, antara lain (Clark & Mayer 2008: 10): 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Sedangkan menurut

(Munir, 2009: 169) *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli tersebut, *e-learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan elektronik yang dapat digunakan dengan jarak jauh oleh penggunanya.

2. Perancangan Pembelajaran *E-Learning*

Menurut Daniswara (2011:2), dalam proses pembelajaran konten memegang peranan penting karena langsung berhubungan dengan proses pembelajaran peserta (siswa). Konten merupakan obyek pembelajaran yang menjadi salah satu parameter keberhasilan *e-learning* melalui jenis, isi dan bobot konten. Sistem *e-learning* harus dapat: 1) Menyediakan konten yang bersifat *teacher-centered* yaitu konten instruksional yang bersifat prosedural, deklaratif serta terdefinisi dengan baik dan jelas; 2) Menyediakan konten yang bersifat *learner-centered* yaitu konten yang menyajikan hasil (*outcomes*) dari instruksional yang terfokus pada pengembangan kreatifitas dan memaksimalkan ke-mandirian; 3) Menyediakan contoh kerja (*work example*) pada material konten untuk mempermudah pemahaman dan memberikan kesempatan untuk berlatih; 4) Menambahkan konten berupa *games* edukatif sebagai media berlatih alat bantu pembuatan pertanyaan.

Beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau *website elearning* menurut Munir (2009: 191) antara lain: 1) Merumuskan tujuan pembelajaran; 2) Mengenalkan materi pembelajaran; 3) Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari

materi pembelajaran; 4) Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas; 5) Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar; 6) Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya; 7) Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah di-pahami, diserap, dan dipraktekkan langsung oleh pembelajar; 8) Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi; 9) Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (*feedback*) dari pembelajar.

3. Kelebihan Dan Kekurangan *E-Learning*

➤ Kelebihan

- Tersedianya fasilitas *e-moderating*, dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas tersebut kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukannya tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
- Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.
- Peserta didik dapat belajar tentang bahan ajar setiap saat dan di manapun kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di internet secara lebih mudah.

- e) Baik pendidik maupun peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.
 - f) Berubahnya peran peserta didik dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
 - g) Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari sekolah.
- **Kekurangan:**
- a) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar.
 - b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.

4. Pendidikan Jasmani

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (2006:512) menjelaskan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dauer dan Pangrazi (1992) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara

yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut Widijoto (2011:3), "Pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif serta perilaku sosial". Jadi pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani (gerak) yang memiliki makna bagi anak sehingga dalam pembelajaran yang memberikan proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif. Dalam pelaksanaannya atas dasar pengetahuan (kognitif).

5. Tahapan Belajar Gerak

Ada tiga tahapan belajar yang harus dilalui oleh siswa untuk dapat mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan. Ketiga tahapan itu adalah tahap kognisi, afeksi, otomatisasi. Jadi sebelum gerakan itu otomatisasi harus dimulai dengan 2 tahap sebelumnya. Tahap Kognisi adalah menerima informasi, jadi individu masih memikirkan gerakan yang akan dilakukan. Sebagai seorang guru pada tahap ini yang harus dilakukan adalah memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa. Setelah siswa memperoleh informasi tentang cara melakukan aktivitas gerak yang akan dipelajari diharapkan di dalam benak siswa telah terbentuk motorplan, yaitu keterampilan intelektual dalam merencanakan cara melakukan keterampilan gerak.

Tahap Asosiasi adalah tahap untuk mencoba gerakan. Jadi seorang individu pada

tahap ini individu sudah mulai mencoba melakukan gerakan yang dipelajari pada tahap kognisi. Tahap ini juga sering disebut sebagai tahap latihan. Pada tahap latihan ini siswa diharapkan mampu mempraktekkan apa yang hendak dikuasai dengan cara mengulang-ulang sesuai dengan karakteristik gerak yang dipelajari. Tahap Otomatisasi adalah tahap dimana individu sudah dapat melakukan aktivitas secara terampil, karena individu telah memasuki tahap gerakan otomatis, artinya siswa dapat merespon secara cepat dan tepat gerakan yang individu pelajari. Dari penjelasannya di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum ketahapan otomatisasi harus melauai dulu tahap kognisi dan asosiasi setelah itu gerakan dapat dilakukan dengan sempurna.

Dalam pembelajaran yang bersifat kognitif atau teoritis guru dapat memanfaatkan media *E-Learning* dalam proses pembelajaran terkait materi yang akan disampaikan dan siswa mendapatkan kemudahan belajar dimanapun dan kapanpun (*mobile Learning*). Sage (2005:1) dalam bukunya *the future of phisycal education* mengatakan bahwa pendidikan jasmani meliputi pembahasan tentang kesehatan, pengembangan keterampilan, karakter, dan menyenangkan. Oleh karenanya diperlukan pemanfaatan multimedia interaktif pada pendidikan jasmani olahraga dalam hal ini multimedia interaktif dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri, dapat diulang sampai siswa mengerti yang sudah dipelajari, dengan rancangan multimedia yang baik akan dapat memotivasi siswa untuk belajar, dapat mengukur kemampuan pengetahuan siswa pada materi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan adanya soal evaluasi, pengguna mempunyai keleluasaan untuk mengontrol multimedia

KESIMPULAN

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta memudahkan bagi para penggunaanya dalam hal pembelajaran, karena dapat digunakan dengan jarak jauh tanpa harus bertatap muka dengan guru atau teman sebaya. Hal ini dapat membiasakan siswa untuk belajar secara mandiri dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Clark, R.C. & Mayer, R.E. (2008). *E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, second edition*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.
- Dick dan Carey. (2009). *The systematic design of instruction*. New Jersey: Pearson. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dwiyogo, Wasis. D. (2011). *Merancang Pembelajaran dengan Mind Manager Pro 7*. Malang: UM Press.
- Husdarta. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung. Alfabeta Irianto.
- Kamarga, Hany. (2002). *Belajar Sejarah Melalui E-learning*. Jakarta: PT. Intimedia
- Siedentop, D. (1994). *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. California: Mayfield Publishing Company.
- Raj, S. (2011). An academic Approach to Physical Education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*. 2 (1): 95.
- Reid, A. (2013). Physical Education, Cognition and Agency. *Journal Educational Philosophy and Theory*. 45(9): 921-933