

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI YOUTUBE SEBAGAI PLATFORM PEMENUH TUGAS PRAKTIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PANDEMI COVID-19

Anisa Nur Rahmawati, Maruful Kahri, Akhmad Amirudin
Pendidikan Jasmani JPOK FKIP
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru
nisnuurrr210@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuh tugas praktik terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK saat pandemi covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-eksperimen, metode tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi youtube sebagai wadah pengunggah video gerak siswa terhadap hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif dan terutama psikomotorik yang ditekankan dalam pembelajaran PJOK. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa : terdapat pengaruh yang positif dari perlakuan yang diberikan, yakni penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuh tugas praktik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK saat pandemi covid-19 dengan kriteria pengujian nilai t hitung nilai pretest dan posttest kelompok eksperimen sesi 1 dan sesi 2 lebih besar dari t tabel yaitu sebesar $12,383 > 1,739$ dan $8,657 > 1,739$.

Kata kunci : Aplikasi youtube, tugas praktik, hasil belajar siswa, pembelajaran era pandemi covid-19.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using the youtube application as a platform to fulfill practical tasks on student learning outcomes in PJOK learning during the covid-19 pandemic. The method used in this research is the pre-experimental method, the pre-experimental method is used to determine the effect of using the youtube application as a tasks-fulfilling platform on a student learning outcomes which include cognitive, affective and especially psychomotor in PJOK. The result of the research analysis shows that : there is a positive influence from the treatment given, namely use of the youtube application as a platform to fulfill practical tasks on student learning outcomes in PJOK learning during the covid-19 pandemic with the criteria testing the t-count value of pretest and posttest experimental groups in session 1 and session 2 is greater than the t-table, namely $12,383 > 1,739$ and $8,657 > 1,739$.

Keywords : youtube application, practical assignments, student learning outcomes, learning in the era of the covid-19 pandemic.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, dunia masih dilanda pandemi hebat bernama *corona virus disease (covid-19)* tidak terkecuali Indonesia. Karena penyebaran virus ini yang tinggi dari individu ke individu lainnya menyebabkan pembatasan sosial skala besar. Salah satu implementasi pembatasan yang dilakukan pemerintah yaitu menetapkan kebijakan di berbagai sektor demi keselamatan masyarakat dari virus covid-19 tidak terkecuali sektor pendidikan berupa kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Intrekasi langsung yang lumrah dilakukan antara peserta didik dengan guru di dalam kelas ditiadakan akibat pandemi. Pandemi covid-19 juga menimbulkan perubahan tata cara pembelajaran konvensional menuju metode pembelajaran dalam jaringan (*daring*) dimana seluruh siswa dan guru dapat berkomunikasi dengan baik melalui media online untuk mengurangi tingkat peningkatan virus.

Perubahan metode belajar jelas menimbulkan tantangan sendiri bagi pendidik dan peserta didik. Tantangan berbeda dihadapi guru pjok, karena identitas pembelajaran pjok dilakukan bersama melalui interaksi antar siswa dalam rangka pendidikan afektif, serta berkecenderungan karena penggunaan otot-otot besar, pembelajaran *daring* dirasa tidak merepresentasikan hakikat pembelajaran pjok yang sesungguhnya. Pembelajaran *daring* tidak efektif mengukur nilai psikomotorik siswa karena guru pjok perlu mengamati detail perkembangan gerak siswa untuk memberikan nilai gerak yang objektif. Aplikasi seperti *google classroom* dan *zoom cloud* sebagai media pendukung selama pembelajaran *daring* belum mampu mengatasi sepenuhnya kesulitan yang dialami guru pjok dalam menilai capaian kompetensi siswa baik kognitif, afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran pjok saat pandemi covid-19.

Observasi dan wawancara pernah dilakukan kepada beberapa guru pjok di beberapa sekolah di kota Banjarbaru provinsi Kalimantan Selatan guna mengetahui kronologi pembelajaran pjok selama pandemi. Hasil wawancara oleh seorang guru pjok menerangkan bahwa, tim guru pjok sekolah tersebut biasa meng-*upload* video pembelajaran penjas di media aplikasi youtube dan membagikan alamat link youtube tersebut kepada siswa melalui aplikasi grup WhatsApp. Hasil wawancara tersebut menyimpulkan bahwa kurang maksimalnya penggunaan platform belajar khususnya youtube oleh guru pjok sebagai media belajar siswa dalam pembelajaran pjok saat pandemi covid-19. Pernyataan oleh guru pjok tersebut juga membawa pada kesimpulan lainnya bahwa siswa belajar gerak hanya melalui unggahan video gerak yang diberikan oleh guru.

Biasanya guru juga memberikan tugas yang berkaitan dengan video gerak agar peserta didik mempelajarinya dan mendiskusikan hasil pengamatan mereka terhadap video tersebut, hal ini sebagai bentuk pemenuhan nilai pengetahuannya. Dilihat dari hasil observasi, sedikitnya guru tetap memberikan tugas tulis yang dibebankan kepada peserta didik. Namun tujuan pemberian tugas sekolah kepada peserta didik pada masa pandemi menjadi sedikit berubah yaitu karena keterbatasan waktu belajar online.

Menurut Darwyn dalam (Malikah Hr, 2017) metode pemberian tugas atau resitasi adalah penyajian bahan pelajaran dengan memberikan tugas tertentu kepada siswa yang dapat dilakukan di dalam atau di luar kelas, di laboratorium, di perpustakaan, di bengkel, atau di rumah.

pembelajaran dalam jaringan (*daring*) memberikan batasan bagi pesertanya, baik batasan waktu, batasan daya *handphone*, serta batasan kuota internet. Pembelajaran pjok yang identik dengan praktik akan sangat memakan waktu jika dilakukan melalui pertemuan virtual. Jumlah murid yang tidak sedikit dan pengamatan gerak pada murid oleh guru secara satu persatu akan sangat menguras waktu. Dengan latar belakang tersebut, akan lebih efektif apabila guru memberikan tugas gerak atau praktik kepada siswa yang bisa diunggah melalui platform yang memadai. Dengan karakteristik platform yang bisa memberikan akses tempat dan waktu tanpa batas bagi penggunaannya. Salah satunya adalah aplikasi youtube. Youtube merupakan sebuah platform berbentuk video online, dimana penggunaannya dapat mencari, menonton, dan berbagi video melalui salinan link bahkan mengunggah video mereka sendiri. Hal tersebut bisa dimanfaatkan baik bagi guru penjas dan peserta didik, yaitu guru menemukan solusi untuk menilai psikomotor yang sebelumnya terkendala dengan cara menugaskan siswa untuk melakukan tugas gerak yang di *upload* di platform tersebut, serta peserta didik dapat melakukan aktivitas gerak

untuk meningkatkan penguasaan materi serta meningkatkan produktifitas melalui pemberian tugas sekolah yang berkaitan dengan tugas gerak melalui unggahan video youtube.

pembelajaran, pemberian, tugas, dan pengadaan ujian dilakukan untuk menilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar siswa tentunya diharapkan dapat mencatat rekor yang baik bagi siswa dan dapat berpengaruh pada perubahan tingkah laku siswa ke arah yang positif. Keberhasilan belajar bergantung pada metode belajar yang digunakan, penguasaan materi guru, suasana kelas, bahan ajar. Sarana dan media belajar. Diharapkan dengan metode belajar yang berubah di era pandemi ini tetap mempertahankan profesionalitas tenaga pendidikan untuk beradaptasi bahkan berinovasi pada saat kelas berlangsung serta dapat meningkatkan keterampilan gerak siswa dengan pemberian tugas praktik melalui pengunggahan video di platform youtube.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode pre-eksperimental.

Tabel 1. Rancangan *Pretest* dan *Posttest* dalam satu kelompok

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pre-test*, pengetahuan dan keterampilan materi lari dan lompat

O₂ : *Posttest* pengetahuan dan keterampilan materi lari dan lompat

X : Pengunggahan video pembelajaran melalui aplikasi youtube

SUBJEK PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 3 Banjarbaru yang berjumlah 36 orang. Sampel yang digunakan adalah total sampel yaitu seluruh populasi dijadikan sampel yang dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok eksperimen yaitu sesi 1 dan sesi 2. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling total (Sugiyono, 2019)

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Observasi (Mania, 2008)
2. Instrument untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan materi lari dan lompat siswa dengan tes (Pujiastuti, 2014)

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Uji Normalitas Pengetahuan

Kelas	R _{hitung} (R ₀)	R _{tabel}	Hasil Uji
Sesi 1	0,038	0,05	Normal
Sesi 2	0,019	0,05	Normal

Berdasarkan hasil tes pengetahuan sesudah diberikan tugas pengunggahan video youtube (X) nilai R_{hitung} = 0,038 nilai R_{tabel} = 0,05 sehingga berdasarkan hasil tersebut nilai R_{hitung} > R_{tabel} atau 0,038 > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa H_a diterima sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Keterampilan

Kelas	R _{hitung} (R ₀)	R _{tabel}	Hasil Uji
Sesi 1	0,049	0,05	Normal

Sesi 2	0,013	0,05	Normal
---------------	-------	------	---------------

Hasil tes keterampilan sesudah diberikan tugas pengunggahan video youtube (X) nilai $R_{hitung} = 0,049$ nilai $R_{tabel} = 0,05$ sehingga berdasarkan hasil tersebut nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ atau $0,049 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa H_a diterima sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Sikap (Observasi)

Kelas	R_{hitung} (R_0)	R_{tabel}	Hasil Uji
Sesi 1	0.049	0,05	Normal
Sesi 2	0.136	0,05	Normal

Hasil observasi sikap sesudah diberikan tugas pengunggahan video youtube (X) nilai $R_{hitung} = 0,049$ nilai $R_{tabel} = 0,05$ sehingga berdasarkan hasil tersebut nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ atau $0,049 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa H_a diterima sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Kelompok	Perhitungan Hasil Belajar	Sig*	Keterangan
Sesi 1	Pre-Test	0,096	Homogen
	Post-Test	0,535	Homogen
Sesi 2	Pre-Test	0,034	Homogen
	Post-Test	0,105	Homogen

Hasil uji homogenitas data pre-test dan post-test hasil belajar siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan observasi pada kelompok sesi 1 dan sesi 2 menggunakan uji Levene SPSS for Windows Versi 23.0 diperoleh signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data pre-test dan post-test pengetahuan, keterampilan dan observasi sikap pada kelompok eksperimen sesi 1 dan sesi 2 adalah homogen..

Dari hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *youtube* sebagai platform pemenuh tugas praktik apakah dapat meningkatkan hasil belajar maka dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Sesi 1

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest sesi 1 - Posttest sesi 1	12,383	> 1,739	Ada pengaruh

Analisa statistika dengan Uji t (*Paired Samples Test*).

Kriteria pengujian: “Dari daftar distribusi t dengan $dk = (n - 1)$ dan peluang $(1 - \alpha)$. Jadi H_0 ditolak jika $t \geq t_{(1 - \alpha)(n - 1)}$ ”.

Dari hasil perhitungan dengan $n = 18$, rata-rata $\bar{X}_1 = 26.44444$ serta nilai $S = 15.69240$ diperoleh nilai $t_{hitung} = 12,383$ sedangkan nilai $t_{(1 - \alpha)(n - 1)} = 1,739$.

Sehingga sesuai dengan kriteria pengujian nilai $t_0 > t_{\text{tabel}}$ 12,383 atau $> 1,739$ dapat disimpulkan penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuh tugas praktik berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK siswa selama pandemi covid-19.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Sesi 2

Variabel	t _{hitung}		t _{tabel}	Kesimpulan
Pretest sesi 2 - Posttest sesi 2	8.657	>	1,739	Ada pengaruh

Analisa statistika dengan Uji t (*Paired Samples Test*).

Kriteria pengujian: “Dari daftar distribusi t dengan $dk = (n - 1)$ dan peluang $(1 - \alpha)$. Jadi H_0 ditolak jika $t \geq t(1 - \alpha)(n - 1)$ ”.

Dari hasil perhitungan dengan $n = 18$, rata-rata $\bar{X}_1 = 25.29630$ serta nilai $S = 21.47190$ diperoleh nilai $t_{\text{hitung}} = 8.657$ sedangkan nilai $t_{(1 - \alpha)(n-1)} = 1,739$.

Sehingga sesuai dengan kriteria pengujian nilai $t_0 > t_{\text{tabel}}$ 8.657 atau $> 1,739$ dapat disimpulkan penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuh tugas praktik berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK siswa selama pandemi covid-19.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuh tugas praktik terhadap hasil belajar pjok siswa selama pandemi covid-19. Pengolahan hasil berupa pretest dan posttest pada kedua kelas eksperimen yakni kelompok sesi 1 dan sesi 2, diperoleh hasil t_{hitung} > t_{tabel} atau 12,383 > 1,739 pada sesi 1 dan 8,657 > 1,739 pada sesi 2.

Penelitian ini melibatkan pemanfaatan aplikasi youtube sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari aplikasi youtube sebagai media belajar dinilai dapat meningkatkan pengetahuan, ketampilan dan sikap siswa apabila dilibatkan pada kegiatan belajar.

Aspek pengetahuan, youtube sebagai media sosial berbentuk audio-visual memberikan segala informasi sesuai dengan pencarian pengguna begitu juga dengan ilmu pendidikan, pernyataan tersebut selaras dengan pendapat (Anggraini, 2015) bahwa salah satu keunggulan youtube adalah Informatif yaitu youtube memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi, kebudayaan.

Aspek sikap atau afektif adalah salah satu bentuk hasil belajar yang turut dinilai dalam penelitian ini. Beberapa nilai sosial seperti repsonsif dan pro-aktif seseorang terbukti dapat dipengaruhi akibat penggunaan aplikasi media sosial youtube. Aspek keterampilan, youtube sebagai salah satu media yang menampilkan tutorial langsung tentang cara melakukan, cara penggunaan, cara mengaplikasikan dan lainnya dapat meningkatkan skill penontonnya. Pernyataan tersebut seirama dengan pendapat (Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, 2020) bahwa aplikasi youtube oleh sebagian orang sering dimanfaatkan sebagai media belajar untuk mengembangkan skill atau kemampuan dirinya sendiri secara mandiri.

Media belajar tidak hanya membantu siswa memahami materi, namun media pembelajaran juga memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi dengan sistematis dan membantu penyajian materi ajar dengan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pengolahan hasil berupa pretest dan posttest pada kedua kelas eksperimen yakni kelompok sesi 1 dan sesi 2, diperoleh hasil t_{hitung} > t_{tabel}, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian kesimpulan penelitian ini tentang penggunaan aplikasi youtube sebagai platform pemenuhan tugas praktik berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pjok selama pandemi covid-19.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai rekomendasi di masa mendatang dengan mempertimbangkan hasil temuan di lapangan dan secara teoritis ahli, maka terdapat beberapa hal yang bisa menjadi rekomendasi yakni sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Di masa pandemi ini siswa lebih banyak menghabiskan waktu dirumah, akibatnya durasi waktu bersama *gadget* dan jejalah media sosial lebih banyak daripada bersosialisasi dan bergerak tubuh. Alangkah baiknya jika siswa juga meningkatkan *skill* mereka melalui informasi yang di dapat dari media sosial yang tentunya juga diimbangi dengan olahraga saat waktu luang.

2. Bagi guru

Guru pjok identik dengan kreatifitas mengajar saat dilapangan, disamping sebagai salah satu cara unyuk memudahkan materi ajar sampai dengan baik juga bertujuan membuat peserta didik semangt bergerak. Alangkah baiknya jika kreatifitas tersebut juga dituangkan dalam pembelajaran jarak jauh saat pandemi seperti sekarang, yaitu dengan mengoptimalkan berbagai media belajar agar hasil belajar maksimal.

3. Bagi sekolah

Agar hasil belajar pjok siswa maksimal. Pihak sekolah sebaiknya mengupayakan fasilitas komputerisasi yang layak digunakan untuk proses belajar mengajar siswa, agar siswa tidak asing dengan fitur-fitur komputer denan begitu dapat meningkatkan wawasan serta keterampilan peserta didik dan menjadi bekal berguna setelah siswa menjadi lulusan pendidikan.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan faktor lain yang dapat mengembangkan komptensi belajar siswa secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. R. (2015). *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreatifitas Guru Bahasa Inggris Mts Al-Insan*.
- Malikah Hr, B. (2017). METODE RESITASI DENGAN MEDIA POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Sangkran Mataram*, 3 No.3 Sep(2355–9292).
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan*, 11, No.2(220–233).
- Pujiastuti, L. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu Pada pembelajaran Berbicara Siswa Kelas Vii SMP YAS Bandung. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–17.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). *Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa di tengah pandemi covid-19*.