

**SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
PEMBELAJARAN DARING GURU PENJASKES**

**Kamarudin<sup>1</sup>, Sasmariato<sup>2</sup>, Ricky fernando<sup>3</sup>, Zulraflia<sup>4</sup>, M Fiqri Fadillah<sup>5</sup>  
Ajeng astuti Ningrat<sup>6</sup>**

Universitas Islam Riau<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

kamarudin@edu.uir.ac.id<sup>1</sup>, sasmariato@edu.uir.ac.id<sup>2</sup>, fernandoricky@edu.uir.ac.id<sup>3</sup>,  
[zulraflia@edu.uir.ac.id](mailto:zulraflia@edu.uir.ac.id)<sup>4</sup>, fadillahfiqrii@student.uir.ac.id<sup>5</sup>, ajengastutiningrat@student.uir.ac.id<sup>6</sup>

*Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran. Di masa pandemik seperti saat ini peranan penggunaan Media dalam pembelajaran, memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Penggunaan Media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dan dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dari rumah bukanlah hal mudah bagi guru untuk dilakukan. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan antara lain, yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Berdasarkan sosialisasi penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran daring diharapkan guru-guru penjasorkes di Desa Topang mampu memanfaatkan teknologi dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.*

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa

*Socialization of the Use of Learning Media to Improve Student Learning Outcomes Through Online Learning for Physical Education Teachers*

*Learning media is one component of learning that has an important role in teaching and learning activities. The use of media should be a part that must get the attention of the teacher/facilitator in every learning activity. Therefore, teachers/facilitators need to learn how to determine learning media in order to effectively achieve learning objectives in the teaching and learning process. In fact, learning media*

## WAHANA DEDIKASI

*are still often neglected for various reasons, including: limited time to make teaching preparations, difficult to find the right media, unavailability of funds, and others. This actually doesn't need to happen if every educator/facilitator already has the knowledge and skills about learning media. In the current pandemic, the role of the use of media in learning plays an important role in achieving a learning goal. The use of learning media must be varied, attract attention, be more fun, and can provide a learning experience so that students can catch the subject matter easily. Distance learning or learning from home is not an easy thing for teachers to do. Many factors make it difficult to do, among others, namely the limited ability of teachers in the world of information and communication technology, facilities and infrastructure owned by teachers and students as well as environmental conditions that are less supportive. Physical education teachers in Topang Village are able to utilize technology in providing learning materials that are interesting and easily understood by students.*

*Keywords: Learning Media, Student Learning Outcomes*

Artikel Diterima ; 11-01-2022 Artikel disetujui tanggal:16-01-2022 Artikel Diterbitkan : 01-02-2022

Corresponden Author: Kamarudin e-mail: kamarudin@edu.uir.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7116> 

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses belajar bagi peserta didik agar dapat secara aktif mengembangkan potensi, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter, dan keterampilannya (Kemendikbud, 2014). Olahraga merupakan (Jatra, 2017) kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap orang, dengan berolahraga orang mendapatkan kebugaran jasmani, kebugaran pemikirannya dan berprestasi dalam pekerjaannya sehingga dapat meningkatkan

produktifitas kerja. Dalam pendapat diatas bahwa peserta didik harus dapat mengembangkan potensi yang ada baik di pembelajaran olahraga. Upaya yang dilakukan dalam rangka memenuhi tuntutan pendidikan tersebut adalah dengan jalan memanfaatkan Teknologi pendidikan, khususnya proses pembelajaran melalui pendekatan teknologis (Edwar et al., 2022). Penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari, apa lagi dilingkup pendidikan, sumber daya manusia (SDM), dalam hal ini guru merupakan

## WAHANA DEDIKASI

modal penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan pola pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana mengintegrasikan teknologi dalam kelas menjadi sangat penting. Sepaham dengan pendapat (Maya Maghrobi Arum et al., 2021) Pentingnya peran guru tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran dan media yang tepat di era revolusi industri 4.0.

Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia (SDM) menjadi faktor penting dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Untuk memiliki SDM yang berkualitas, diperlukan pendidikan sebagai bekal agar SDM tersebut mampu bersaing dengan ketat. Hal ini juga pada pembelajaran olahraga.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang

mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam Praktik pembelajaran mampu Menggairahkan keinginan dan kreatifitas yang lain, dampak keinginan belajar, dan membawa dampak pemikiran peserta didik (Hamalik, 1982). Senada dengan pendapat (Febri, Al Rasyid et al., 2022) Penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan agar proses belajar menjadi lebih aktif, dan efektif.

Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya

## WAHANA DEDIKASI

biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran pada masa covid ini..

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 bersakla 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.

Di masa pandemik seperti saat ini peranan penggunaan Media dalam pembelajaran, memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Penggunaan Media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dan dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah. Pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dari rumah bukanlah hal mudah bagi guru untuk dilakukan. Banyak faktor yang mengakibatkan sulit untuk dilakukan antara lain, yaitu keterbatasan kemampuan guru dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana yang dimiliki guru dan siswa serta kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Namun, hal ini tetap harus dapat kita atasi, khususnya pembelajaran walau dalam suasana dan kondisi Negara kita yang masih dalam masa pandemic covid-19.

### Hakekat Media Pembelajaran

## WAHANA DEDIKASI

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2002). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Danim, 1995) Manfaat media pembelajaran diantaranya adalah 1) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata), 2) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, 3) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, 4) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang

benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek, 5) Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa, 6) Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal, 7) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, 8) Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti, 9) Mengatasi ruang, waktu dan indera. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan di bawah ini. 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media

## WAHANA DEDIKASI

pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar. sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar

peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik. Dalam hal ini erat kaitannya fengan pembelajar daring.

Pembelajaran daring sendiri dapat diartikan sebagai sebuah sistem pembelajaran secara tidak langsung dengan memanfaatkan platfrom sebagai media untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan tanpa tatap muka (Handarini & Wulandari, 2020). Sedangkan dalam penelitiannya (Nadziroh, 2017) menyatakan bahwa *e-learning* adalah pemanfaatan teknologi informasi melalui web sebagai metode pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah sistem belajar dengan

## WAHANA DEDIKASI

memanfaatkan teknologi yang meringankan proses belajar mengajar, dengan mengikuti perkembangan zaman yang mana teknologi semakin canggih sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk sarana belajar mengajar tanpa interaksi secara langsung. Untuk mendukung ini sangat diperlukan media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi

sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

### BAHAN DAN METODE

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Topang Kecamatan Rangsang kabupaten Kepulauan Meranti, yang akan dilaksanakan pada hari Rabu Tanggal 08 Desember 2021

Metode Pelaksanaan

#### a. Metode Ceramah

Metode ini dilakukan pada saat tim memberikan penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan pemanfaatan teknologi sebagai salah satu membantu membuat materi pembelajaran serta penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

#### b. Metode Tanya Jawab

Metode ini sangat penting untuk menerima umpan balik antara tim instruktur dengan peserta guru – guru olahraga bagaimana penerapan penggunaan teknologi dalam menunjang hasil belajar siswa.

## WAHANA DEDIKASI

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat merupakan tugas wajib yang harus dilaksanakan oleh setiap Dosen, pelaksanaan tugas wajib ini dimanfaatkan oleh dosen Penjaskesrek Universitas Islam Riau Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Topang berlangsung dengan lancar dan baik, sehingga keterlibatan dan kemampuan para peserta guru – guru penjasorkes dalam mengikuti sosialisasi Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Daring Guru Penjaskes di Desa Topang Kabupaten Kepulauan Meranti, Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah MTS Syarif Hidayatullah Desa Topang. selama 1 hari, pada hari Rabu 08 Desember 2021. pengabdian ini dapat menambah wawasan kepada guru olahraga yang tujuannya untuk menciptakan guru olahraga mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan materi pembelajaran

yang diberikan kepada siswa dimasa pandemi covid-19.. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi : Rapat koordinasi antar anggota Tim kegiatan, observasi, pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran, penyuluhan bahan materi sosialisasi, yang terdiri dari alat praktik dan modul. Pada tahap akhir, para peserta diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi baik dalam membuat materi ajar maupun memperikan materi ajar kepada siswa yang lebih baik. Tim atau organisasi pelaksana pada kegiatan sosioalisai ini dilaksanakan oleh tim Dosen program Studi Penjas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. Dan di bantu oleh mahasiswa dan alumni penjas FKIP UIR.

### KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Desa Topang kecamatan Rangsang Kanupaten Kepulauan Meranti disambut antusias oleh guru – guru khususnya guru penjasorkes yang mengikuti sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran di karenakan



## WAHANA DEDIKASI

tidak pernah adanya sosialisasi seperti ini dilakukan, apa lagi Desa Topang Perbatasan dengan Provinsi Kepri. Hal inilah yang membuat peserta yang mengikuti kegiatan bersemangat mengikuti kegiatan. Dari hasil kegiatan ini guru penjasorkes mulai memahami tentang pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik di sekolah.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Danim, S. (1995). *Media komunikasi pendidikan: pelayanan profesional pembelajaran dan mutu hasil belajar*. Bumi Aksara.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., Nulhakim, L., Pendidikan, T., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP*. 4(1), 498–507.
- Febri, Al Rasyid, Primawati, Irzal, & Rifelino. (2022). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN APPLICATION OF VIDEO TUTORIAL LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN PDTM AT SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI* Abstrak. 4(1), 65–69.
- Hamalik, O. (1982). *Media Pendidikan*. Citra. Citra Aditya Bakti.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3).
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1). <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Jatra, R. (2017). Pengaruh metode latihan interval ekstensif dan fartlek wasit sepakbola kota padang. *Sport area*, 26, 79–87.
- Kemendikbud. (2014). 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. In *jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan*.
- Maya maghrobi arum, d., suryaningtyas, w., & soemantri, s. (2021). Efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran daring pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Journal of education and teaching (jet)*, 3(1), 24–36. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.127>
- Nadziroh, f. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-

## WAHANA DEDIKASI

learning. *Jurnal ilmu komputer dan desain komunikasi visual (jkdiskomvis)*, 2(1).

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*.

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.