



PEMBELAJARAN MODEL VIRTUAL CLASS PADA MATERI YOGA ASANAS DI SMA NEGERI 3 PALU

I Made Nuhari Anta^a, I Kayan Setiawan^b

^a PGSD, imadenuharianta@gmail.com , STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah

^b PAH, kayansetiawan099@gmail.com , STAH Dharma Sentana Sulawesi Tengah

ABSTRAC

The Covid-19 pandemic has had a major impact on the world of education, so it has to adapt to doing virtual class (online) learning. Like learning yoga asanas at SMA Negeri 3 Palu, which must apply virtual class learning models with practical materials, they will find serious problems. The formulation of the problem is: 1. How is the virtual class model learning on yoga asanas at SMA Negeri 3 Palu? 2. How is the learning process through a virtual class model in learning yoga asanas at SMA Negeri 3 Palu? The method in this study is a qualitative descriptive method as an assessment of the problem in this study. The results are 1. In learning the virtual class model, the teacher uses online applications such as google meet, whatsapp group, and quizizz and is balanced with the provision of yoga asanas tutorial videos. 2. The learning process of the virtual class model consists of several stages, namely the planning or preparation stage and the implementation stage. The planning stage consists of the process of making lesson plans, Flyer invitations to enter learning, teaching materials or materials in the form of power points, and quizizz as the evaluation stage.

Keyword: Learning, Virtual Class and Yoga Asanas

ABSTRAK

Adanya pandemi Covid-19 memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan sehingga harus beradaptasi dengan melakukan pembelajaran secara virtual class (daring). Seperti halnya pembelajaran materi yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu yang harus menerapkan pembelajaran model virtual class dengan materi yang sifatnya praktik, maka akan menemukan masalah yang serius. Adapun rumusan masalah yaitu: 1. Bagaimanakah pembelajaran model virtual class pada materi yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu? 2. Bagaimanakah proses pembelajaran melalui model virtual class dalam pembelajaran yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu? Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif sebagai pengkajian masalah dalam penelitian ini. Adapun hasilnya yaitu 1. Dalam pembelajaran model virtual class, guru menggunakan aplikasi online seperti google meet, whatsapp group, dan quizizz serta diimbangi dengan pemberian video tutorial yoga asanas. 2. Proses pembelajaran model virtual class terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan atau penyusunan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan terdiri dari proses pembuatan RPP, Flyer undangan masuk pembelajaran, materi atau bahan ajar berupa power point, dan quizizz sebagai tahap evaluasi.

Kata Kunci: Pembelajaran, Virtual Class dan Yoga Asanas

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar dalam hidup sebagai prinsip yang harus dibangun dengan baik. Secara umum pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Adanya pendidikan juga dapat meningkatkan kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat umum. Tujuan utama dari pendidikan adalah



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

mengembangkan potensi dan mencerdaskan individu dengan lebih baik. Hal tersebut juga termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (SISDIKNAS. No. 20 Tahun 2003). Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, pengajar dapat meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Hal ini merupakan tugas yang sangat penting bagi seorang pengajar sebagai motor penggerak berjalannya proses pembelajaran. Tugas utama seorang pengajar adalah mengajar, mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang pengajar harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dapat dikatakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif lebih menekankan siswa untuk memperoleh keterampilan-keterampilan yang spesifik, pengetahuan dan sikap serta merupakan pembelajaran yang diminati oleh siswa. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pada kegiatan pembelajaran, pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Namun, kondisi pandemi Covid-19 saat ini memberikan pengaruh yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan harus mampu beradaptasi melakukan pembelajaran secara virtual class (daring). Proses pembelajaran secara virtual class saat ini menjelma sebagai kebutuhan penting bagi tenaga pendidik untuk memberikan berbagai fasilitas dalam mempermudah aktivitas kehidupan termasuk pada aspek pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilaksanakan secara langsung di sekolah harus mampu untuk dilaksanakan secara virtual class. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut untuk kreatif dalam penyampaian materi melalui virtual class baik dalam pembelajaran yang sifatnya hanya ceramah maupun praktik.

Dalam pembelajaran yoga asanas, materi yang diberikan sifatnya lebih mengarah kepada kegiatan praktik. Jika proses pembelajaran dilakukan secara konvensional, maka tidak akan menemukan masalah yang serius terkait dengan kegiatan praktik. Pembelajaran secara konvensional sangat memudahkan dalam kegiatan praktik karena siswa dan guru terlibat langsung dalam kegiatan praktik dan guru bisa lebih mudah dalam proses pelaksanaan dan penilaian siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan praktik guru dan siswa berada pada waktu dan tempat yang sama. Namun penyebaran virus Covid-19 berdampak pada terhentinya secara fisik (tatap muka) kegiatan belajar mengajar, proses ini menjadikan seorang pendidik harus cerdas mempertimbangkan berbagai media daring yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran model virtual class karena tidak bisa melaksanakan kegiatan praktik secara langsung. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian terkait pembelajaran model virtual class pada materi yoga asanas di masa pandemi covid-19 di SMA Negeri 3 Palu dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1). Bagaimanakah pembelajaran model virtual class pada materi yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu? 2). Bagaimanakah proses pembelajaran model virtual class dalam pembelajaran yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran model virtual class pada materi yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu dan mengetahui proses pembelajaran model virtual class dalam pembelajaran yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu. Kedua masalah tersebut di atas akan dibedah dengan menggunakan dua teori yaitu teori pendidikan jarak jauh (PJJ) dan teori fungsional struktural.



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdiqbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini memerlukan langkah-langkah pengkajian terhadap kepastakaan sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan informasi awal. Sebelumnya kajian berkaitan dengan peranan teknologi dalam pendidikan seperti ini sudah banyak dilakukan, dalam Rogantina (2017) yang menjelaskan bahwa teknologi sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan. selain itu peran teknologi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan virtual class terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. Pembelajaran daring menggunakan media online telah diterapkan di SMA Negeri 3 Palu sejak mulai diberlakukannya work from home selama masa pandemi Covid-19. Media online yang digunakan seperti youtube, whatsapp group, google classroom, dan quizzes. Materi diberikan dalam bentuk power point, video singkat, dan bahan bacaan.

Hanum (2013) menyimpulkan bahwa pembelajaran virtual class dapat dijadikan sebagai alat bantu pada pembelajaran di sekolah kejuruan yang memiliki persentase pembelajaran di sekolah kejuruan antara teori dengan persentase yang lebih sedikit dibandingkan dengan praktek. Virtual class dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan memperluas sumber materi ajar maupun menambah aktivitas belajar serta membantu guru dalam mengefisienkan waktu pembelajaran di dalam kelas. Meskipun kajian ini terlihat serupa dengan kajian sebelumnya, dengan kondisi seperti saat ini dengan adanya pandemi Covid-19 yang berpengaruh besar terhadap psikologi pembelajaran yang menjadikan kajian ini berbeda. Selain itu subjek yang berhadapan dengan teknologi ini juga berbeda, sehingga terdapat hal baru yang mendukung kajian sebelumnya. Bahwasannya Google Apps For Education (GAPE) sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran, baik untuk interaksi pembelajaran, mengerjakan tugas-tugas, dan bahkan evaluasi terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengkaji mengenai keefektifan dan proses pelaksanaan dari virtual class dalam pembelajaran yoga asanas pada masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Palu. Dalam penelitian ini menggunakan teori pendidikan jarak jauh (PJJ) dan teori fungsional struktural. Karakteristik utama dari pembelajaran jarak jauh adalah adanya keterpisahan, baik keterpisahan secara fisik, psikologis dan komunikasi antara pengajar dan peserta belajarnya. Sebagaimana yang dikemukakan Moore (1983), (dalam Ria, 2020) teori pendidikan jarak jauh adalah keterpisahan jarak antara siswa dan guru dalam Pendidikan jarak jauh tidak hanya dipandang dari segi jarak fisik dan geografis saja melainkan harus dilihat sebagai jarak komunikasi dan psikologis yang disebabkan karena keterpisahan antara siswa dan guru. Keterpisahan tersebut merupakan jarak transaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan formula untuk menjembatani batas transaksi dalam pembelajaran tersebut, karena jarak transaksi mengakibatkan perbedaan persepsi mengenai konsep yang disampaikan. Sedangkan menurut UU Perguruan Tinggi No. 12 tahun 2012, pasal 31 Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Mackenzie, Christensen, dan Rigby mengatakan pendidikan jarak jauh merupakan metode pembelajaran yang menggunakan korespondensi sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembelajar dengan pengajar. Menurut Dogmen ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar. Teori pendidikan jarak jauh ini digunakan untuk membedah permasalahan mengenai Bagaimanakah keefektifan virtual class terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yoga asanas pada masa pandemi Covid-19 di SMA Negeri 3 Palu.

Teori fungsionalisme struktural Talcot Parsons dimulai dengan empat fungsi penting untuk sistem tindakan yang disebut dengan AGIL. Melalui AGIL ini kemudian dikembangkan pemikiran mengenai struktur dan sistem. Menurut Parsons fungsi adalah kumpulan kegiatan yang ditujukan ke arah pemenuhan kebutuhan tertentu atau kebutuhan sistem. Dengan definisi ini Parsons yakin bahwa ada empat fungsi penting yang diperlukan semua sistem yang dinamakan AGIL yaitu:



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

1. Adaptation (adaptasi): sebuah sistem yang harus menanggulangi situasi eksternal yang gawat. Sistem harus menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menyesuaikan lingkungan itu dengan kebutuhan (A).
2. Goal Attainment (pencapaian tujuan): sebuah sistem harus mendefinisikan dan mencapai tujuan utamanya (G).
3. Integration (integrasi): sebuah sistem harus mengatur antar hubungan bagian-bagian yang menjadi komponennya (I).
4. Latency (latensi atau pemeliharaan pola): sebuah sistem harus memperlengkapi, memelihara, dan memperbaiki baik dari motivasi individu maupun pola-pola multikultural yang menciptakan dan menopang motivasi (L). (Ritser dan Goodman, 2007:121).

Soekanto (1989:13) mengatakan bahwa analisis fungsional menerima tiga postulat yang saling berhubungan, postulat yang dimaksud adalah:

1. Aktivitas sosial yang melembaga atau unsur-unsur kebudayaan bersifat fungsional bagi seluruh sistem sosial atau kebudayaan.
2. Semua unsur sosial dan kebudayaan tersebut memenuhi fungsi sosiologis.
3. Konsekuensinya, unsur-unsur tersebut sangat diperlukan.

Dilihat dari fungsinya, teori fungsional struktural membuka tantangan dunia yang tidak terjangkau oleh alam pikiran manusia. Aktivitas ritual dipandang memberikan keselamatan bagi kehidupan, selain itu ritual juga sebagai sarana penghubung manusia yang memiliki keterbatasan dengan dunia di luar jangkauannya, (Paramita, 2008: 26). Menurut Person, gagasan mengenai fungsi berguna agar kita terus mengamati apa yang disumbangkan oleh suatu bagian dari struktur terhadap suatu sistem yang dianalisis (Beilharz, 2002: 295).

Terkait dengan uraian di atas, teori fungsionalisme struktural ini digunakan peneliti untuk membedah permasalahan yang kedua. Diharapkan dengan teori ini dapat membedah permasalahan tentang Bagaimanakah proses pembelajaran melalui virtual class untuk memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran yoga asanas pada masa pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 3 Palu

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan virtual class terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yoga asanas pada masa pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 3 Palu yang sedang melakukan pembelajaran secara daring, pembelajaran yang dalam beberapa bulan terakhir ini sedang populer akibat dari pandemi Covid-19. Penelitian ini lebih mengarahkan perhatian pada tahap dan proses dalam pembelajaran melalui virtual class.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palu dari observasi, wawancara, sampai pengolahan dan penyusunan data penelitian. Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi dimana peneliti berpartisipasi langsung pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling karena peneliti sudah menentukan informan yang akan diwawancarai. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dan data sekunder yaitu melalui buku-buku penunjang yang terkait dengan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) menarik kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak pandemi covid-19 salah satunya adalah perubahan sistem pembelajaran sekolah menjadi kelas online (virtual class). Bagi beberapa sekolah pembelajaran ini masih harus menyesuaikan banyak hal, termasuk bagaimana melatih siswa menjawab soal-soal tanpa mereka harus menyontek dengan membuka internet. Salah satu model pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai penunjang pada media yang sudah ada adalah dalam bentuk virtual class (kelas virtual). Banyak aplikasi yang menawarkan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran model virtual class dengan menggunakan aplikasi online seperti google meeting, whatsapp group, quizz dan lain-lain. Guru dan siswa harus mampu menggunakan teknologi guna melaksanakan kegiatan pembelajaran secara virtual



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/juridibud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

4.1. Virtual Class

Virtual Class merupakan sebuah metode pembelajaran berbasis internet atau belajar online yang harus dijalani semua pelajar guna menyambung proses belajar tatap muka yang terkendala karena social distancing atau tidak berkerumun untuk membantu mencegah penyebaran Covid-19. Di Indonesia, pembelajaran model virtual class bukan lagi pembelajaran yang asing, hanya saja tidak semua sekolah pernah menerapkan sistem ini dan ditambah lagi saat pelaksanaan pembelajaran model virtual class beberapa siswa yang melaksanakan pembelajaran di kampung halaman (rumah asal). Sehingga ditemukan permasalahan seperti jaringan yang kurang stabil dari beberapa siswa.

Pembelajaran model virtual class memiliki dua tipe yaitu synchronous dan asynchronous. Synchronous berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara online. Dalam pelaksanaannya, synchronous training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk pemaparan materi atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui aplikasi yang telah ditentukan. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. Synchronous training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. Synchronous training sering juga disebut sebagai virtual classroom (Hartanto, 2016).

Proses belajar berbasis virtual class mengharuskan siswa-siswi memiliki sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung dan memiliki kualitas pembelajaran yang lebih baik (Rustiani, dkk., 2019). Sarana dan prasarana tersebut adalah smartphone (handphone pintar), komputer/ laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang memadai untuk digunakan sebagai media dalam berlangsungnya pembelajaran berbasis virtual. Namun, tidak semua siswa dapat memenuhi sarana dan prasarana tersebut seperti jaringan yang terkadang tidak stabil. Sehingga proses pembelajaran model virtual class tidak tersampaikan dengan sempurna. Seperti yang dialami oleh beberapa siswa di SMA Negeri 3 Palu, kurangnya dukungan berupa fasilitas jaringan yang tidak memadai membuat tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan sebagaimana mestinya. Pemaduan penggunaan sumber belajar konvensional (offline) dan online adalah suatu keputusan demokratis untuk menjembatani derasnya arus sumber belajar model virtual (virtual class) dan kesulitan melepaskan diri dari pemanfaatan sumber-sumber belajar yang digunakan dalam ruang kelas. Artinya, dalam model virtual class bagaimanapun canggihnya teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka karena metode interaksi tatap muka konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran online atau virtual class. Selain itu, keterbatasan dalam aksesibilitas internet, perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), serta pembiayaan sering menjadi hambatan dalam memaksimalkan sumber-sumber belajar online (Yaumi, 2018).

4.1.1. Penggunaan Google Meet

Google meet mampu menyederhanakan komunikasi antara pendidik (guru) dan siswa serta mampu memberikan kemudahan dalam mendistribusikan dan menilai tugas. Selain itu, siswa dapat mengumpulkan tugasnya dalam waktu tertentu yang selanjutnya akan diperiksa secara langsung oleh guru (Al-Marooof dan Al-Emran, 2018). Kelas elektronik ini juga dapat membuat folder penyimpanan untuk setiap tugas dan setiap siswa sehingga semuanya tetap teratur dan rapi. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas dan mulai mengerjakannya cukup dengan satu klik saja. Selain itu, guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas tersebut serta dapat memberikan masukan dan nilai secara langsung.

Google meet tidak mengandung iklan dan tidak pernah menggunakan data siswa untuk kebutuhan iklan dan lain sebagainya sehingga aman untuk digunakan terlebih lagi google meet ini bersifat gratis (Putri dan Dewi, 2019). Google meet gratis ini disediakan untuk sekolah, lembaga nonprofit dan perorangan (Sukmawati, 2020). Berdasarkan deskripsi di atas, terdapat banyak kemudahan yang disediakan oleh google meet dalam menunjang pembelajaran jarak jauh sehingga tentunya aplikasi ini digunakan oleh banyak orang.



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdiqbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

Virtual class didesain untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang kondisi, dan keadaan. Virtual class dapat menciptakan sebuah ruang digital pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengakses materi dari berbagai sumber tanpa dibatasi ruang dan waktu.

4.1.2. Quizizz

Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Henry (2010: 53-54) mengemukakan salah satu dampak positif penggunaan game adalah game menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Pemberian soal latihan menggunakan game quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. (Purba. 2019: 5).

4.1.3. Whatsapp

Whatsapp merupakan aplikasi pesan instan untuk smartphone. Jika dilihat dari fungsinya whatsapp hampir sama dengan aplikasi SMS yang biasa digunakan pada ponsel lama, tetapi whatsapp tidak menggunakan pulsa, melainkan data internet. Whatsapp juga dapat digunakan untuk mengirim gambar, video, berdiskusi, mengirim dokumen berupa word dan masih banyak lagi. Selain itu, di dalam whatsapp terdapat juga beberapa fitur yang memudahkan pengguna seperti:

- Web browser digunakan untuk memperoleh informasi dengan format hypertext.
- Web browser mengirimkan (request) ke web server, dan menampilkan ke pengguna.
- Web server memberikan jawaban (response) dari permintaan (request) web browser. Web server melayani request dari web browser.
- User sebagai pengguna atau pelaku sistem
- Database server sebagai media untuk menyimpan informasi atau data yang ingin ditampilkan ke user
- Whatsapp application sebagai aplikasi yang diintegrasikan melalui sistem (web.whatsapp)

Penggunaan aplikasi whatsapp membuat siswa menjadi lebih responsif dalam membuat status, upload foto dengan caption yang terkadang aneh bahkan juga memotivasi dan berbagi video. Siswa juga mencoba memanfaatkan media sosial whatsapp untuk saling mengingatkan kepada sesama teman agar mengerjakan tugas yang diberikan oleh Guru. Ada pula yang saling menyemangati satu sama lain melalui status whatsapp dalam hal belajar agar motivasi untuk belajar terbentuk. Fitur whatsapp juga dimanfaatkan oleh para pendidik, seperti fitur dokumen. Pendidik menggunakan fitur tersebut dengan mengirimkan bacaan yang bermanfaat atau materi pelajaran yang akan dipelajari maupun yang sudah dipelajari di dalam grup whatsapp untuk kemudian dibaca dan dipelajari oleh siswa. Whatsapp dapat menjadi media pembelajaran yang baik serta untuk memotivasi belajar untuk para penggunanya, terutama untuk para siswa.

4.1.4. Microsoft Power Point

Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017: 16). Dalam literatur lain Mulyawan dalam Maryatun (2015) menyatakan bahwa microsoft power point adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam microsoft office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia. Program power point memiliki fitur yang beragam sehingga guru dapat berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik.

Dalam pembelajaran materi yoga asanas media pembelajaran power point dikatakan cukup efektif untuk digunakan, pendapat ini didukung dengan hasil penelitian Hikmah (2020:



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdiqbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

16) yang menyatakan bahwa media pembelajaran power point dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Tampilan media pembelajaran yang menarik tentunya menjadi perhatian penting dari guru. Media power point tidak hanya menunjang tersedianya media pembelajaran yang menarik namun juga praktis untuk digunakan. Media pembelajaran power point mampu menunjang pembelajaran jarak jauh agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan. Pembelajaran jarak jauh dilakukan pada masa pandemi Covid-19 saat ini. Penggunaan media pembelajaran power point dianggap media yang paling memungkinkan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran agar tujuan pembelajaran juga tetap tercapai. Menurut Maryatun (2015: 15) media power point memiliki penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar maupun video yang lebih merangsang siswa mengetahui lebih jauh terkait informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi. Dengan adanya tampilan visual dapat membantu siswa dalam memahami materi dan tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.

Oleh karena itu penggunaan media power point masih menjadi media yang relevan untuk dikembangkan khususnya di masa pandemi. Kekuatan media power point terletak pada penulisan isi yang efektif, variasi penggunaan berbagai gambar dan animasi, sehingga dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi peserta didik. Pengembangan lebih lanjut diharapkan media power point menjadi media yang lebih interaktif seperti dengan tambahan bagian latihan menjawab pertanyaan atau juga dengan penambahan suara audio yang lebih menyenangkan.

4.2. Keefektifan Virtual Class

Salma, dkk (2013: 105) menjelaskan persiapan sebelum memberikan layanan belajar merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan belajar terutama pada virtual class dengan adanya jarak antara pendidik dan pelajar. Pada pembelajaran ini, pendidik harus mengetahui prinsip-prinsip belajar dan bagaimana pelajar (siswa) belajar.

Rovai (dalam Mahardika: 2002) menyatakan bahwa alat penyampaian bukanlah faktor penentu kualitas belajar, melainkan desain mata pelajaran menentukan keefektifan belajar. Salah satu alasan memilih strategi pembelajaran adalah untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna. Sehingga efektif atau tidaknya pembelajaran dapat diidentifikasi melalui perilaku-perilaku antara pendidik dan siswa. Bagaimana respon siswa terhadap apa yang disampaikan oleh pendidik. Keefektifan dalam KBBI adalah keadaan berpengaruh, hal berkesan, keberhasilan tentang usaha atau tindakan, hal mulai berlakunya tentang undang-undang atau peraturan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) yang berlaku untuk seluruh masyarakat yang mengenyam pendidikan di Indonesia. Di samping keharusan belajar dalam jaringan, yang menjadi kendala lainnya adalah kurangnya fasilitas penunjang pembelajaran online seperti yang dialami oleh beberapa siswa di SMA Negeri 3 Palu yang dapat dikatakan sebagai sebuah kendala dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Di sisi lain, tingkat semangat belajar siswa juga memicu akan efektif atau tidaknya pembelajaran online ini mengingat budaya belajar tatap muka yang masih melekat dalam diri, sehingga selama kegiatan belajar online ini tidak jarang banyak murid yang merasa jenuh atau bosan, sehingga membuat hasil belajar yang diharapkan tidaklah efektif.

4.3. Proses Pembelajaran Melalui Virtual Class

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari perangkat pembelajaran guna mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi maksimal dan tercapainya tujuan belajar. Perangkat pembelajaran merupakan satu hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran baik secara luring maupun daring (virtual class). Perangkat pembelajaran tersebut terdiri dari sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Azhar, 2011). Perangkat pembelajaran sangat erat kaitannya dengan desain pembelajaran.



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdiqbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

Menurut IEEE (2001), desain pembelajaran adalah gambaran mengenai cara seorang guru menentukan metode pembelajaran terbaik bagi siswa tertentu dalam konteks tertentu dan mencoba untuk mencapai tujuan tertentu. Desain pembelajaran mencakup rancangan metode pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya metode dan perangkat pembelajaran tersebut haruslah mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat-perangkat yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran model virtual class pada materi yoga asanas di SMA Negeri 3 Palu.

Proses pembelajaran model virtual class terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan atau penyusunan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan terdiri dari proses pembuatan RPP, Flyer undangan masuk pembelajaran, materi atau bahan ajar berupa power point, dan quizizz sebagai tahap evaluasi yang berisi latihan atau soal-soal yang telah dibuat oleh guru berkaitan dengan bahan ajar yang dibahas. Sedangkan pada tahap pelaksanaan terdiri dari proses-proses yang dilalui pada tahap pembelajaran berupa pembukaan yang berisi salam, apersepsi, kegiatan inti, penutup, dan evaluasi berupa menjawab soal berupa latihan yang telah disediakan oleh guru mata pelajaran pada aplikasi quizizz.

4.3.1. Proses Pembuatan RPP

Perubahan cara belajar yang dipengaruhi pandemi Covid-19 menuntut guru untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang beradaptasi dengan situasi saat ini. Penyusunan RPP mengacu pada prinsip-prinsip belajar dari rumah. Prinsip-prinsip belajar dari rumah. Prinsip-prinsip ini kemudian mempengaruhi komponen-komponen RPP selama pandemi Covid-19. Hal-hal yang diperhatikan dalam penyusunan RPP selama pandemi Covid-19 oleh guru yaitu (Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020):

- Disederhanakan menjadi tiga komponen, yaitu tujuan, kegiatan dan asesmen.
- Tujuan pembelajaran diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD) dan diuraikan menjadi kompetensi-kompetensi yang akan dicapai siswa. Kompetensi pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 dilaksanakan untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum. Bersifat inklusif, sesuai dengan usia siswa, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan siswa.
- Kegiatan pembelajaran diisi dengan aktivitas sesuai sintaks/ langkah-langkah model pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang ditentukan. Memuat tiga komponen, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

Pada proses penyusunan rpp sebagai acuan atau pedoman mengenai langkah-langkah dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Palu pada pembelajaran yoga asanas lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mampu berperan aktif dalam pembelajaran. Karena pada dasarnya materi yoga asanas merupakan materi yang lebih menekankan pada praktik langsung karena berkaitan dengan gerakan-gerakan tubuh. Sehingga yang menjadi kendala dalam pembelajaran virtual class adalah susahny praktik langsung untuk melatih siswa mengenai gerakan-gerakan yoga asanas. Untuk meminimalisir kendala atau permasalahan terkait praktek langsung dari gerakan yoga asanas tersebut, guru memberikan video pembelajaran mengenai gerakan yoga asanas untuk dipelajari secara individual oleh siswa.

4.3.2. Flyer undangan masuk pembelajaran

Flyer sebagai media gambar dapat menarik dan menumbuhkan semangat serta minat siswa untuk melihat hingga membaca. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada saat kegiatan PPL yang telah peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa siswa lebih tertarik terhadap informasi berupa media gambar. Hal ini dapat dilihat dengan semangatnya siswa dalam menanggapi informasi dalam bentuk media gambar berupa flyer yang dibagikan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu terkait pembelajaran Yoga Asanas. Siswa merespon dengan cara menjawab langsung pada saat flyer itu diberikan pada whatsapp group, memposting sebagai story whatsapp pada akun pribadi milik siswa, dan turut serta mengingatkan siswa atau temannya mengenai jadwal yang tertera pada flyer.

Kelebihan dari penggunaan flyer ini selain membangkitkan semangat dari siswa untuk masuk pembelajaran virtual class, dengan adanya flyer ini akan memberikan kesan pembelajaran yang telah didesain dengan lebih kreatif oleh guru karena menampilkan



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/juridkbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

keunikan tersendiri. Adanya link dalam flyer juga akan memudahkan siswa untuk mengakses masuk pada virtual class yang telah dibuat oleh guru dan dengan memberikan informasi melalui flyer sehari atau beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan akan memudahkan siswa dalam mencari materi atau referensi lebih awal.

4.3.3. Materi atau bahan ajar berupa power point

Kegunaan power point tak hanya dalam proses pembuatan presentasi saja, tapi juga mempermudah proses pengaturan dan pencetakan slide presentasi, membuat bahan presentasi baik dalam bentuk hardcopy maupun softcopy. Power point juga memudahkan pengguna untuk memasukkan media suara maupun video kedalam presentasi sehingga presentasi terlihat lebih menarik dan interaktif. Dan juga bisa menyampaikan beberapa poin-poin penting dalam suatu bahasan materi presentasi. Jones (2003) menyatakan alasan-alasan mengapa power point baik digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu:

- Penggunaan power point dapat membantu baik guru maupun siswa
- Dapat menghindari penggunaan kalimat yang berlebihan
- Cocok untuk siswa dengan tipe belajar yang berbeda-beda
- Mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswa
- Mudah untuk mengolah data pada setiap slide dan ekonomis
- Mencetak data yang telah diolah dengan power point dapat dilakukan dengan berbagai format dan variasi

Langkah-langkah membuat Power point pembelajaran yoga asanas dapat pembelajaran virtual class adalah sebagai berikut:

- Membuka program power point 2010 maupun 2007 yang memiliki pengoprasian yang mirip. Di awal, kita akan menemui opsi pilihan template presentasi dan opsi membuat dokumen baru atau dokumen yang telah ada.
- Di dalam power point yang baru, kita bisa “Click to add title” untuk memasukkan judul dan kotak “Click to add subtitle” untuk memasukkan sub judul presentasi.
- Setelah membuat judul dan sub di halaman pertama presentasi, selanjutnya yakni membuat halaman isi dari presentasi. Pilih tab slide dan pilih opsi sub menu new slide atau bisa juga dengan menekan shortcut Ctrl+M. Di halaman presentasi yang baru, kita bisa menuliskan informasi yang ingin kita sampaikan.
- Memasukkan unsur suara atau lagu, gambar, grafik atau video ke dalam presentasi merupakan salah satu cara membuat power point yang menarik.
- Cara membuat power point yang menarik sudah selesai, simpan hasil kerjaan dengan menekan save atau Ctrl+S. Apabila kita ingin menampilkan slide show yang kita buat, cukup tekan tombol F5 di keyboard atau klik “from beginning” yang terdapat di bagian kiri atas.

4.3.4. Penggunaan aplikasi Quizizz

Instrumen pencapaian hasil belajar harus memperhatikan perkembangan dan kemampuan siswa. Sebagian guru menggunakan penilaian berupa tes tulis. Dengan penggunaan tes, berakibat tidak berkesan oleh siswa sehingga hasil belajar siswa rendah. Alternatif penggunaan penilaian dapat berupa quizizz sebagai stimulan yang bersifat menyenangkan tetapi tetap sebagai proses pembelajaran yang dapat menyegarkan ingatan, menarik, dan memberikan kesan yang baik dalam memori otak siswa. Dengan demikian diharapkan penggunaan quizizz sebagai instrumen penilaian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti system pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian menjadi alternatif yang tepat sebagai



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

alat tes yang menyenangkan dan dapat menyegarkan pikiran. Dengan menggunakan Quizizz akan lebih berkesan karena lebih santai. Kondisi pikiran yang santai dan rileks akan membuat memori otak menjadi kuat, sehingga daya ingat meningkat.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad, 2008). Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku, sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2010). Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Setiap kompetensi dasar dapat dikembangkan menjadi dua atau lebih indikator pencapaian hasil belajar, hal ini sesuai dengan keluasan dan kedalaman kompetensi dasar tersebut. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian (Suwandi, 2011).

Pada proses penilaian atau evaluasi siswa pada pembelajaran yoga asanas dengan menggunakan quizizz, seorang tenaga pendidik atau guru harus memperhatikan kemampuan siswa dan materi yang akan diujikan. Pembelajaran yoga asanas lebih menekankan pada praktek langsung antara guru dengan siswa sehingga pada proses penyusunan soal pada quizizz harus memperhatikan hal tersebut. Proses penilaian atau evaluasi melalui quizizz, seorang guru akan mendapat kemudahan dalam memperoleh hasil atau kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Penilaian bagi seorang guru dalam pembelajaran virtual class tidak hanya berpatokan pada tugas-tugas yang diberikan, tetapi pada proses pembelajaran akan terlihat penilaian yang lebih signifikan. Hal tersebut dikarenakan pada saat menjawab soal atau tugas, siswa bisa saja menggunakan referensi lain dalam menjawab seperti buku atau mencari jawaban di internet.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam masa pandemi Covid-19 sangat efektif melaksanakan pembelajaran secara virtual class dengan lebih memperhatikan materi yang akan diajarkan dengan bantuan media seperti google meet, power point, quizizz, Whats App group, flyer undangan pembelajaran dan media berupa video jika terkait dengan praktik. Dengan adanya penyusunan konsep-konsep pembelajaran yang telah didesain dengan baik pada media pembelajaran, maka proses pembelajaran dan kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran akan lebih aktif. Penilaian dengan menggunakan quizizz sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi dengan materi pembelajaran dikarenakan pada saat siswa mengerjakan soal di quizizz, siswa akan lebih santai dalam menjawab soal dan bersaing untuk menjadi yang lebih baik dalam menjawab soal dikarenakan hasil dari menjawab soal akan langsung muncul setelah siswa menjawab.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Pihak terkait, dan semua informan yang telah memberikan ruang dan waktu serta kerjasama yang baik dalam penelitian ini. Terima Kasih juga penulis sampaikan kepada Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan untuk kesempurnaan tulisan ini serta terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan AMIK Veteran Purwokerto yang memfasilitasi peneliti sehingga dapat menyelesaikan tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Power point Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1 (1), 15-19.

Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power point pada sistem Koordinat Kartesius. Aceh: Akademi Komunitas Negeri Pidie Jaya.



JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Halaman Jurnal: <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php>

Gunawan, Harjono, A., & Imran. (2016). Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 118–125. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v12i2.5018>

MURTIKUSUMA, Randi Pratama (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Problem-Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Untuk Siswa Kelas XI SMK Materi Barisan dan Deret. *Saintifika*.