

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antarara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka langsung. Namun, dengan munculnya wabah COVID-19 di indonesia yang mengharuskan pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran daring. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring guna mencegah penyebaran *virus corona*.

Pembelajaran daring atau *e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka atau pembelajaran yang menggunakan media internet, proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara sistematis dengan mengintegrasikan semua komponen pembelajaran, termasuk interaksi lintas ruang dan waktu. Tetapi secanggih bagaimanapun teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka karena metode interaksi tatap muka konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran *online* atau *e-learning*.

Daryanto (2013:57) bahwa efektivitas merupakan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Tingkat pencapaian merupakan ukuran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat berupa peningkatan pengetahuan, kecakapan dan keterampilan mengetahui keefektifan suatu pembelajaran merupakan hal penting karena akan memberikan gambaran sejauh mana pembelajaran dapat mencapai tujuan

keefektifan pembelajaran adalah keterkaitan antara tujuan dan hasil dari suatu pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga pembelajaran dikatakan efektif. Oleh karena itu agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan kegiatan pembelajaran inovatif yang memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga siswa paham dengan konsep yang disajikan oleh guru. Guru juga dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportif, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan social).

Siswa SMP termasuk dalam tahap operasi formal. Tahap operasi formal adalah tahap dimana seorang anak sudah mampu untuk melakukan penalaran dengan hal-hal yang abstrak. Namun, pada usia ini keabstrakan bersifat pengenalan dan peningkatan sehingga siswa masih memerlukan contoh yang

kongkritnya. Dimata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan juga identik dengan kegiatan praktek sehingga bisa menjadi pendorong perkembangan keterampilan, kemampuan fisik, sportif, pola hidup sehat dan pembentukan karakter.

Di sekolah mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi pelajaran yang sangat disukai oleh siswa karena pelajaran tersebut membuat siswa menjadi aktif dan sehat. Proses kegiatan pembelajaran PJOK sebelum pandemi yang melakukan kegiatan praktek dilapangan, belajar dikelas dan pemberian penugasan kini berubah menjadi pembelajaran melalui daring dan pemberian penugasan saja. Kegiatan praktek yang dilakukan disekolah belum tentu bisa dilakukan dirumah dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana olahraga dirumah. Hal tersebut yang menjadi kendala akan efektivitas pembelajaran PJOK secara daring. Dan juga banyaknya jumlah siswa SMP Negeri 11 Kota Jambi yang mana untuk kelas 7 terdiri dari kelas A sampai kelas K hal tersebut harus membuat guru harus inovatif dalam membuat desain pembelajaran supaya siswa tidak jenuh dan cepat merespon ketika pembelajaran daring dilaksanakan.

Berdasarkan kenyataan di atas yang menjelaskan pembelajaran tatap muka harus diganti dengan pembelajaran daring karena virus COVID-19. Dan sebagaimana diketahui pembelajaran penjas yang identik dengan kegiatan praktek harus diganti dengan pembelajaran daring, hal tersebut menjadi alasan bagi peneliti untuk dilakukannya penelitian tentang efektivitas pembelajaran PJOK melalui E-learning pada masa pandemi COVID-19 di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Jambi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar dilakukan dengan metode daring agar belajar mengajar tetap berjalan dengan lancar.
2. Kurangnya pemahaman siswa menggunakan aplikasi daring sehingga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya sarana dan prasarana olahraga di rumah siswa membuat siswa kesulitan mempraktekkan langsung pelajaran PJOK yang diberikan guru.
4. Belum diketahui efektivitas pembelajaran PJOK melalui *e-learning* pada masa pandemi COVID-19 di kelas 7f SMP Negeri 11 Kota Jambi.
5. Proses pembelajaran tatap muka harus diganti dengan pembelajaran daring`

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi masalah pada efektivitas pembelajaran PJOK melalui *e-learning* pada masa pandemi COVID-19 di kelas 7f SMP Negeri 11 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, diperoleh rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat Efektivitas pembelajaran PJOK melalui *E-learning* pada masa pandemi COVID-19 di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Jambi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran PJOK melalui *E-learning* pada masa pandemi COVID-19 di kelas 7F SMP Negeri 11 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, sebagai ilmu pengetahuan tentang efektivitas pembelajaran PJOK melalui *E-learning* pada masa pandemi COVID-19.
2. Bagi guru penjas, sebagai alat evaluasi untuk mendesain inovasi pembelajaran daring agar lebih efektif lagi.
3. Bagi sekolah, dapat merencanakan dan mewujudkan pembelajaran daring yang lebih efektif lagi.
4. Bagi penulis, untuk melengkapi tugas akhir dalam memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana S1 pendidikan olahraga dan kesehatan di FKIP-UNJA Jambi.
5. Bagi fakultas, untuk menambah bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa lainnya khususnya tentang efektivitas pembelajaran PJOK melalui *E-learning* pada masa pandemi COVID-19.