BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Wabah virus corona (Covid-19) yang telah melanda dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Berdasarkan panduan penyelenggaraan pembelajaran pada tahun ajaran 2019/2020 dan tahun akademik 2020/2021 di masa pandemi corona *virus disease* 2019 (COVID-19) yang salah satu isinya menyatakan satuan pendidikan yang berada di daerah ZONA ORANYE dan MERAH berdasarkan data Satuan Tugas Penanganan Covid-19 Nasional, dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Menurut satgas covid-19 Kab. Muaro Jambi dan Kota Jambi masuk ke dalam zona oranye sehingga pelajaran tatap muka tidak dilakukan atau kegiatan belajar dari rumah.

Diperkuat dengan surat edaran SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, Di surat edaran itu ada 10 poin dan salah satunya adalah anjuran untuk menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring memiliki kekuatan, tantangan dan hambatan tersendiri. Untuk mencegah penyebaran Covid-19, WHO memberikan himbauan untuk menghentikan acara-acara yang dapat menyebabkan massa berkerumun. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak siswa di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. sekolah harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara siswa dengan guru

maupun siswa dengan siswa penggunaan teknologi digital dapat memungkinkan siswa dan guru melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda atau belajar daring.

Bentuk pembelajaran daring dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi covid-19. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat perangkat mobile seperti smarphone atau telepon adroid, laptop, komputer, tablet, dan iphone yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Di dalam perangkat mobile kita dapat menggunakan media pembelajaran layanan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Schoology* dan aplikasi pesan instan seperti *WhatsApp*. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar memperoleh hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membuat sebuah penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar PJOK kelas XI di SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat didentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum ditemukan Solusi tepat dalam pembelajaran dalam masa pandemic covid 19
2. Kurang sadarnya siswa dalam memaksimalkan penggunaan perangkat mobile
3. Siswa dan guru masih bingung memilih media pembelajaran tepat dimasa pandemic covid 19 yang mempengaruhi hasil belajar.
4. Tujuan KD yang telah ditetapkan belum sepenuhnya mencapai KKM.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom* dan media *whatapps*

Adapun mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian dalam penelitian ini adalah mata pelajaran PJOK pada KD tentang kebugaran jasmani dan subjek penelitian ini adalah kelas XI di SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *google classroom* lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran media *whaatapps* ?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi *google classroom* dan *whaatapps* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 11 Muaro Jambi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran aplikasi *google classroom* lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran media *whaatapps*
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi *google classroom* dan *whaatapps* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 11 Muaro Jambi

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah:

1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

1. Pembaca Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai peningkatan hasil belajar siswa jika diajarkan menggunakan media pembelajaran.
2. Peneliti berikut dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian serupa diwaktu mendatang. Dapat juga dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti

lain untuk mengembangkan media yang dipakai agar lebih menarik ketika disajikan untuk proses pembelajaran.

3. Peneliti yang bersangkutan menambah ilmu pengetahuan yang telah dimiliki tentang kependidikan dan sebagai sarana mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia pendidikan secara langsung.