

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan, manusia tidak bisa lepas dari peranan olahraga. Maka dari itu manusia sering menyempatkan waktu untuk berolahraga disela-sela kesibukan aktifitasnya, dalam kehidupan manusia membutuhkan 3 aspek dalam kehidupan yaitu istirahat dengan cara tidur untuk mendapatkan istirahat yang lebih efisien, kesehatan dengan cara melakukan olahraga, dan refreasing yang dilakukan dengan berbagai cara.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Banyak cara yang dilakukan oleh pendidik untuk mencapai tujuan tersebut, baik dari segi metode, strategi, model dan inovasi media pembelajaran. Tenaga pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi ataupun bahan ajarnya, supaya tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor pendukung untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Menurut Andi (2016) media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran karena umpan balik dapat dilihat dengan segera. Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai peranan atau fungsi sebagai komponen dari suatu sistem pembelajaran yang sama pentingnya dengan komponen pembelajaran lain. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat masyarakat dimanjakan dengan segala inovasinya. Padahal tanpa disadari perkembangan teknologi tersebut memiliki berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negative. Pada satu sisi masyarakat memang mengalami berbagai kemudahan dalam segalanya, namun di sisi lain tanpa sadar masyarakat menjadi malas untuk melakukan aktifitas fisik di kehidupannya sehari-hari. Bahkan dengan adanya perkembangan teknologi kini masyarakat hampir tidak perlu mengeluarkan energi yang terlalu besar untuk mencapai tempat kerjanya, mencuci, memasak, ataupun menyelesaikan tuntutan pekerjaannya. Segala sesuatu sudah ada mesin yang bahkan sudah dilengkapi dengan sistem digital yang menjadikan segala sesuatunya bekerja secara otomatis, cepat dan efisien.

Perkembangan teknologi ternyata tidak hanya merambah pada dunia kerja dan dunia orang dewasa, namun juga merambah pada dunia anak. Era milenial membuat anak menjadi malas bergerak dan terfokus pada teknologi yang ia miliki. Padahal, perkembangan kognitif dan psikomotor anak sangatlah berbahaya apabila tidak adanya stimulus untuk mengembangkannya (Adi & Fathoni, 2019). Untuk itu, Olahraga berperan penting dalam tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun mental, dari aktivitas bermain yang membentuk keterampilan motorik dan neuromuskular. Anak dapat menguasai dasar keterampilan lokomotor, non-lokomotor serta keterampilan manipulasi. Anak usia dini dapat diperkenalkan berbagai hal tentang benda dan orang-orang disekitarnya melalui aktivitas olahraga. Pengenalan berbagai pola, sikap dan perilaku, kebiasaan dan sifat benda serta orang-orang yang ada disekitarnya akan membantu anak memahami aspek-aspek psikologi dari lingkungannya.

Namun, di era milenial ini sering kali siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru di sekolah, dikarenakan para siswa yang sudah dimanjakan oleh berbagai kemajuan teknologi dan informasi dalam berbagai hal. Kita ketahui bersama di era modern ini kebanyakan siswa tergolong anak-anak digital *native*. Anak-anak digital *native* adalah anak-anak yang hidup dalam dunia digital, sudah paham mengenai ICT (*information and Communication Technology*), serta telah terbiasa menggunakan alat-alat digital tanpa harus kita ajarkan (Fu & Technology, 2013). Padahal TIK memberikan dua keuntungan, yang pertama sebagai pendorong komunitas pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam maksimalisasi potensi pendidikan. Kedua, memberikan kesempatan luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber yang tak terbatas (Budiman, 2017). Oleh karena itu perlu adanya inovasi mengenai media pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa, salah satunya dengan model pembelajaran *E-learning*. Media pembelajaran adalah Batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima (Ferguson, 2012). Sedangkan menurut Falachudin (2014:108) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Géron, 2017). Pada dasarnya proses belajar adalah suatu proses interaksi yang terjalin melalui komunikasi antara guru dan murid. Media pembelajaran atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan

(Gikas & Grant, 2013). Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana penyampaian informasi dari guru ke murid yang menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah berbasis *E-learning*. *E-learning* merupakan aplikasi internet yang dapat menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi keterbatasan antara pendidik dan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang, kondisi, dan keadaan. Melalui e-learning maka pendidik dan murid tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu. Proses belajar dapat berjalan kapan saja dan dengan dimana saja (Rice & Mckendree, 2013).

Organisasi kesehatan internasional atau *World Health Organization* (WHO) mengumumkan status virus Covid-19 sebagai pandemi mengharuskan seluruh dunia segera melakukan upaya menghentikan dan mengatasi dampak yang ditimbulkannya. Cara yang dipilih pemerintah sebagai upaya menekan penyebaran virus di Indonesia adalah pembatasan fisik atau *physical distancing*. Pembatasan menimbulkan banyak perubahan berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, budaya, bahkan pendidikan. Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) dengan meliburkan dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dengan menggunakan sistem dalam jaringan (*daring*) di rumah. Pembelajaran *daring*, *online*, atau Pembelajaran Jarak Jauh bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung

siswa dan guru maupun mahasiswa dengan dosen (Pakpahan: 2020). Teknologi membuat siswa tetap terhubung dengan guru sehingga transfer ilmu tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran ini adalah telepon seluler atau *handphone*.

Proses pembelajaran dapat berjalan baik dengan teknologi informasi yang sudah berkembang pesat diantaranya *E-learning*, *Google Class*, *Whatsapp*, *Zoom* serta media informasi lainnya serta jaringan internet yang dapat menghubungkan guru dan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah MTSN 2 Batanghari, sebagian besar guru sekolah menengah di Kabupaten Sleman menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* dan *Google Formulir*. Aplikasi ini dianggap sederhana dan mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Selanjutnya, tantangan yang muncul pada pembelajaran daring yaitu membuat model dan metode pembelajaran yang menarik agar siswa mau berkontribusi secara sukarela dan memperoleh manfaat dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Pendidik dapat mengemas pembelajaran secara persuasif dengan menautkan video pembelajaran atau tugas tugas yang menarik agar siswa tertantang untuk menyelesaikan pembelajaran. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran dengan banyak aktivitas fisik seperti berlari, melempar, memukul, dan melompat. Sebelum terjadi pandemi Covid-19, pembelajaran banyak dilaksanakan di luar kelas atau luar sekolah untuk sekolah yang tidak memiliki lapangan. Setelah adanya pandemi, pelaksanaan pembelajaran PJOK berubah menjadi pembelajaran daring yang tidakbisa

dilaksanakan sembarangan di luar ruangan tanpa mematuhi protokol kesehatan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Media pembelajaran daring yang digunakan di Sekolah MTSN 2 Batanghari adalah aplikasi *Webex*, *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Formulir*, *Instagram*, dan *Whatsapp*. Masing-masing aplikasi memiliki kekurangan dan kelebihan dalam pemanfaatannya. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran PJOK secara daring perlu diketahui efektivitasnya agar dievaluasi untuk mencari langkah perbaikan yang jelas agar siap menghadapi era normal baru (*new normal*).

Pembelajaran tatap muka merupakan layanan bantuan belajar yang diberikan kepada siswa secara langsung. Pembelajaran tatap muka bertujuan untuk membantu menjembatani siswa dalam proses pembelajaran guna memperluas, memperdalam, dan mempertajam pemahaman siswa terhadap mata kuliah yang dipelajarinya. Sedangkan, online/daring merupakan pembelajaran yang tidak mengharuskan mahasiswa datang ke sekolah dan bertatap muka dengan guru secara langsung. Peserta didik bisa mendapatkan materi pelajaran dengan berbagai cara. Dengan memanfaatkan teknologi *online*, semuanya dapat diperoleh dengan mudah. Selain dikarenakan kondisi Covid-19 yang mengharuskan melakukan Pembelajaran Jarak Jauh – PJJ atau daring. Metode ini merupakan wujud aplikatif dari perkembangan teknologi informasi yang ada dihubungkan dengan bidang pendidikan, yang dimana tujuannya adalah pemenuhan terhadap kurikulum yang sesuai dengan standar pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Pakpahan & Fitriani, 2020). Pelaksanaan PJJ di Indonesia terhambat karena Indonesia merupakan negara kepulauan dengan aksesibilitas yang belum merata. Pembelajaran yang dilakukan secara *onlinedi*

beberapa bulan belakang ini menimbulkan banyak pro dan kontra di kalangan masyarakat. Sejumlah batasan yang belum terjangkau seluruh peserta didik dari fasilitas untuk melangsungkan pembelajaran daring seperti biaya untuk pembelian jaringan internet dan jangkauannya (Hariani & Wastuti, 2020). Beragam kendala yang ditemukan akhirnya memicu tekanan akademik karena kurangnya kemampuan adaptasi para mahasiswa (Harahap et al., 2020). Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah melakukan suatu metode penelitian. Dengan penelitian yang diajukan dapat mengetahui penyebab serta solusi dari permasalahan tersebut dengan bukti yang ada.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum terjangkaunya seluruh peserta didik melangsungkan pembelajaran daring terkendala masalah jaringan dan biaya yang sangat besar
2. Bagaimanakah efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari.
3. Bagaimanakah adaptasi penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari.
4. Bagaimanakah wujud efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya penjabaran masalah dan salah interpretasi pada masalah yang diteliti, maka peneliti memberi batasan pada aspek yaitu tentang Efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari.

1.4 Definisi Operasional

Untuk tidak terjadi salah penafsiran mengenai istilah-istilah yang terkandung dalam judul, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang berhubungan dengan penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut:

1. E-learning adalah metode pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut *daring/online* menggunakan sebuah jaringan internet yang dapat diproses atau digunakan menggunakan teknologi seperti HP & Komputer serta disalurkan melalui aplikasi *whatsapp, zoom, classroom* dan sebagainya.
2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adalah untuk membangun pengetahuan, sikap, dan psikomotor, artinya: pengetahuan berkaitan dengan ranah kognitif, sikap berkaitan dengan afektif dan gerak berkaitan dengan psikomotor.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan sumber daya manusia dan partisipasi masyarakat pada latar belakang masalah, indentifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dirumuskan adalah: bagaimana efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui efektifitas penggunaan *e-learning* pada pembelajaran penjas di MTSN 2 Batanghari.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan informasi data tentang efektifitas penggunaan *e-learning* pada media pembelajaran penjas di sekolah-sekolah.
2. Penulis dapat memperluas wawasan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran alternatif.
3. Memberikan informasi kepada mahasiswa sebagai referensi penelitian berikutnya tentang *E-Learning* sebagai media pembelajaran penjas di sekolah.
4. Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan yang berguna dan dapat diaplikasikan kepada siswa-siswi yang berada di sekolah MTSN 2 Batanghari.
5. Penulis berharap pembelajaran berbasis *e-learning* ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara optimal mungkin sehingga pembelajaran secara online dapat terselenggara dengan baik dan lebih interaktif lagi.