

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri atau dengan orang lain atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam. Kegiatan olahraga meliputi gaya pertandingan, maka kegiatan itu harus dilaksanakan dengan semangat atau jiwa sportif. Pada olahraga kelompok mendorong manusia saling bertanding dalam suasana kegembiraan dan kejujuran. Olahraga memberi kemungkinan pada tercapainya rasa saling mengerti dan menimbulkan solidaritas serta tidak mementingkan diri sendiri. Olahraga juga dapat dijadikan alat pemersatu.

Selain itu, olahraga juga dapat membuat tubuh seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Mengingat pentingnya peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga, seperti mengadakan pertandingan-pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan. Hakekat olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri atau dengan orang lain atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam. Kegiatan olahraga meliputi gaya pertandingan, maka kegiatan itu harus dilaksanakan dengan semangat atau jiwa sportif. Pada olahraga kelompok mendorong manusia saling bertanding dalam

suasana kegembiraan dan kejujuran. Olahraga memberi kemungkinan pada tercapainya rasa saling mengerti dan menimbulkan solidaritas serta tidak mementingkan diri sendiri. Selain itu olahraga juga dapat membuat tubuh seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Mengingat pentingnya peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga, seperti mengadakan pertandingan-pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan. Untuk memperoleh tingkat kesehatan dan kebugaran yang baik, maka dapat diperoleh dengan olahraga yang dimulai sejak dini melalui pendidikan formal maupun non formal.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, spritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintegrasikan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan

untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Sebagai upaya pembinaan mutu sumber daya manusia, pendidikan jasmani dilembaga pendidikan formal dapat berkembang lebih pesat agar mampu menjadi landasan bagi pembinaan keolahragaan nasional. Proses pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi harus di mulai sejak usia dini. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan / olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial.

Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah serta pengembangan olahraga prestasi. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kita dapat mengarahkan pada suatu tujuan tertentu yaitu melatih kepribadian anak. Pembangunan dibidang olahraga merupakan bagian integral dari keseluruhan pembangunan nasional. Lebih dari itu karena kegiatan olahraga pada hakikatnya adalah usaha mengenai pendidikan manusia, atau dengan kata lain usaha pendidikan olahraga tidak dapat dipisahkan dari usaha-usaha pendidikan nasional dan pembudayaan bangsa Indonesia.

Melalui pendidikan olahraga diharapkan akan tercipta bentuk manusia Indonesia yang tegap, sehat, kuat dan berjiwa sportif yang diharapkan dapat dan mampu melaksanakan pembangunan. Oleh karena itu, olahraga bukan hanya sekedar mendidik pengetahuan dan keterampilan teknik saja, akan tetapi juga mendidik sikap manusia untuk menjadikan sumber daya manusia yang kreatif dan

dinamis.

Pada masa pandemi Covid-19 seluruh pelajar di Kota Jambi mengalami kesulitan belajar dari pelajar sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi karena cara belajar mereka dilakukan dirumah dan kadang membuat mereka merasa bosan, seluruh pelajar hanya menunggu tugas yang di berikan oleh guru mereka melalui daring. Pada siswa kelas VIII tetap melakukan pembelajaran daring dari rumah guru mereka juga memberikan tugas kepada siswa melalui WA. Pada pembelajaran Penjaskes juga mengirimkan tugas melalui daring tetapi berbeda dengan guru mata pelajar yang lain. Khusus untuk mata pelajaran Penjaskes guru memberikan tugas dengan cara membuat video dengan materi pelajaran yang ada pada buku. Dengan demikian peneliti ingin membantu dan menghilangkan kebosanan pada siswa dan juga membantu guru penjaskes untuk mempermudah memberikan pembelajaran dengan cara membuat sebuah produk aplikasi permainan kuis yaitu melalui *Quizizz* yang dapat dilakukan melalui *Smart Phone* (Android) mereka masing-masing yang mana materi nantinya di ambil dari pembelajaran penjaskes kelas VIII.

Produk Aplikasi kuis yang dibuat oleh penulis bertujuan untuk menghilangkan kebosanan pada pelajar kelas VIII jadi dengan demikian mereka dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang terdapat pada google tersebut yang mana produk ini nantinya akan disebarluaskan dengan menggunakan link kemudian siswa masuk kedalam aplikasi tersebut dengan menggunakan akun google mereka sendiri sebagai siswa.

Untuk meningkatkan semangat belajar siswa/i, guru harus kreatif dan

inovatif karena siswa/i tidak dapat hanya belajar dengan memberikan tugas atau membuat video kepada siswa guru harus menciptakan suasana belajar yang baru serta mengasikan walaupun mereka belajar dari rumah.

1.2. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah pemusatan konsentrasi pada tujuan dari penelitian yang dilakukan. Fokus penelitian harus dinyatakan eksplisit untuk memudahkan penelitian sebelum melakukan observasi. Adapun fokus penelitian ini adalah pengembangan aplikasi *sport education quiz* dengan menggunakan *Quizizz* yang terdapat pada google pada pelajaran penjaskes kelas VIII.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana Pengembangan aplikasi *sport education quiz* dengan menggunakan *Quizizz* pada pelajaran penjaskes kelas VIII. sebagai media pembelajaran baru yang interaktif.

1.4. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik secara nyata dalam lingkup objek penelitian yang diteliti. Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu:

Pengembangan aplikasi *sport education quiz* pada pelajaran penjaskes kelas VIII sebagai media pembelajaran baru yang interaktif. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Aplikasi *Sport Education Quiz*

Aplikasi *Sport Education Quiz* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan melalui google dengan cara membuka *Quizizz* kemudian peserta didik masuk menggunakan akun mereka sebagai siswa kemudian peserta didik melakukan pengisian soal dengan beberapa pertanyaan dan pernyataan dalam pembelajaran penjaskes kelas VIII dan juga dapat membantu tenaga pendidik khususnya guru Olahraga sebagai media pembelajaran yang baru.

2. Pelajaran Penjaskes

Pelajaran Penjaskes adalah salah satu pelajaran yang terdapat pada kurikulum sekolah dari kurikulum KTSP hingga kurikulum 2013 pelajaran penjaskes sangat di gemari seluruh siswa di sekolah karena saat pelajaran penjaskes ini mereka dapat melakukan bermain sambil belajar disekolah.

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Di lingkungan Sekolah Menengah Pertama (SMP) mayoritas dari seluruh siswa sudah banyak menggunakan *smart phone* (android) dengan adanya aplikasi *Quizizz* nantinya dapat membantu siswa tersebut dalam pembelajaran penjaskes.

1. Penelitian ini bermanfaat untuk pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan *smart phone* dan memperluas pengetahuan tentang penjaskes.

2. Menambah pengalaman dalam pembelajaran interaktif.
3. Menghilangkan kebosanan pada siswa dengan memberikan model pembelajaran baru.

Bagi Siswa

1. Dapat memberikan pengetahuan yang luas melalui pertanyaan-pertanyaan dengan menebak gambar.
2. Membuat siswa dan siswi kreatif dan mempunyai improvisasi untuk pembelajaran penjaskes.
3. Dapat di gunakan diluar jam pelajaran.

Bagi Guru Penjaskes.

1. Penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru serta dapat memberikan model pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif dan juga mudah di gunakan oleh siswa dan guru disekolah.