

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era Revolusi Industri 5.0, perkembangan teknologi telah mendorong dinamika signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Implementasi teknologi digital menciptakan peluang untuk mengembangkan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan terhubung, yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar (Oktarina *et al.*, 2021; Razak *et al.*, 2021). Pendidikan, sebagai pondasi utama pembentukan karakter dan perkembangan intelektual siswa, perlu beradaptasi agar tetap relevan dalam menghadapi tantangan zaman. Salah satu bentuk adaptasi ini adalah melalui konsep *Smart Classroom* yang memadukan teknologi canggih dengan metode pengajaran tradisional (Yulius *et al.*, 2022; Dahlan dan Arini, 2022).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi mata pelajaran yang berfokus pada pengembangan kesehatan fisik, keterampilan motorik, serta pemahaman mengenai pentingnya gaya hidup sehat. Namun, metode pengajaran PJOK di banyak sekolah masih bersifat konvensional, seperti menggunakan ceramah, sehingga kurang efektif dalam menarik minat siswa (Komalasari, 2013). Hal ini menunjukkan metode pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan dengan memanfaatkan teknologi digital agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut UU No 20 Tahun 2003, Pendidikan ialah usaha terencana dan sadar dalam penciptaan suasana belajar secara kondusif. Siswa didorong untuk mengembangkan potensinya secara aktif. Dalam konteks PJOK, pemanfaatan teknologi digital melalui bahan ajar interaktif dapat membantu mencapai tujuan ini. Salah satunya ialah *e-modul* yang bisa diakses kapan saja dengan berbagai elemen multimedia secara menarik dan interaktif (Suryadi, 2014; Carjaval, 2003). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran mandiri dan fleksibel, pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* ini bisa menjadi salah satu solusi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan melalui Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi, observasi menunjukkan bahwa meskipun infrastruktur teknologi sudah memadai, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar digital, khususnya *e-modul* PJOK masih terbatas. Guru-guru di sekolah ini masih dalam tahap peralihan dalam menerapkan digitalisasi pembelajaran di kelas, sehingga potensi teknologi yang ada belum dimaksimalkan. Padahal, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis *platform* digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK dan partisipasi siswa (Purwaningtyas, 2017). Salah satu *platform* digital sebagai pengembangan *e-modul* adalah *Google Sites*, yang memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan dan aksesibilitas tanpa memerlukan keahlian pemrograman (Barbara, 2017).

Google Sites memungkinkan pengembangan bahan ajar digital yang interaktif dan mudah diakses oleh siswa. Penggunaan *Google Sites* sebagai media pengembangan *e-modul* PJOK di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi diharapkan

mampu meningkatkan minat siswa dan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya konsep *smart classroom* yang sudah mulai diterapkan di Kelas 4 SDIT Ash-Shiddiiqi, peluang ini semakin terbuka lebar. Namun, kurangnya inovasi dalam pengembangan *e-modul* khusus untuk PJOK menjadi hambatan utama dalam memaksimalkan potensi yang ada.

Penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa serta efektivitas pembelajaran PJOK di Kelas 4 SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi. Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah tersebut, tetapi juga dapat menjadi acuan bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi teknologi digital dalam pengajaran PJOK. Dalam era pendidikan digital seperti saat ini, pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* dapat menjadi solusi yang tepat untuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat pendidikan dasar.

Berdasarkan paparan di atas, maka pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* sangat mendesak untuk dilakukan guna mendukung transformasi pendidikan di SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian dengan judul: “Pengembangan *E-Modul* Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Berbasis *Google Sites* pada Siswa Kelas 4 SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* PJOK *Google Sites* dalam penerapan program *smart classroom* pada siswa Kelas 4 SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan ahli terhadap produk *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang dihasilkan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang dihasilkan?
4. Bagaimana penilaian guru terhadap kegunaan produk *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites*?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun yang menjadi tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* dalam penerapan program *smart classroom* pada siswa Kelas 4 SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi.
2. Untuk menganalisis hasil kelayakan pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang dihasilkan.
3. Untuk menganalisis respon peserta didik terhadap adanya pengembangan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang dihasilkan.
4. Untuk menganalisis penilaian guru terhadap kegunaan *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* yang dihasilkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, manfaat yang diharapkan dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Sekolah

Dapat menjadi panduan bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi *smart classroom* dan mengembangkan modul digital yang sesuai untuk mata pelajaran PJOK di tingkat dasar serta meningkatkan progresivitas program *smart classroom* dan pengembangan kualitas pembelajaran sekolah berbasis digital.

2. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan *e-modul* bagi segenap guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, mendapatkan bahan ajar dan referensi dalam memberikan materi dan penugasan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam upaya meningkatkan ketertarikan siswa sesuai dengan relevansi era digital.

3. Siswa

Untuk siswa diharapkan memberi kemudahan dan kemajuan dalam memahami materi pembelajaran melalui *e-modul* di program *smart classroom* sebagai solusi terhadap kendala dalam pembelajaran PJOK di era digital.

4. Peneliti

Penelitian dalam pengembangan bahan pembelajaran berupa *e-modul* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menambah pengalaman serta dalam memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana S2 program studi magister teknologi pendidikan pascasarjana Universitas Jambi.

1.5 Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi pengembangan ini yaitu:

1. Modul pembelajaran PJOK yang dirancang adalah *e-modul* yang berbasis pada *Google Sites*, salah satu layanan yang disediakan oleh *Google*. Modul ini hanya dapat diakses secara digital melalui *platform Google Sites* dan disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan prinsip Kurikulum Merdeka.
2. *E-modul* berbasis *Google Sites* ini diperuntuk siswa Kelas 4 sekolah dasar yang memuat petunjuk penggunaan berupa teks dan video yang memudahkan dalam menggunakan *e-modul*. Kemudian pada fitur *e-modul* berisi materi pelajaran PJOK dilengkapi dengan tulisan, gambar, animasi dan video pembelajaran, serta dilengkapi dengan latihan soal dan ujian terintegrasi dengan *platform Quizizz* dan *Google Form* yang dapat dievaluasi secara otomatis yang membantu peserta didik mengetahui kebenaran atas konsep yang sudah dipelajari. Dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan pada *e-modul* berbasis *Google Sites* memuat *game* edukasi tentang aktivitas pembelajaran atletik menggunakan *gimkit* dan *educaplay*.
3. Pengembangan *e-modul* ini diperuntukkan untuk sekolah yang berada diperkotaan terutama telah *support* akses internet.
4. *E-Modul* PJOK yang dikembangkan mengikuti kerangka Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka, sehingga penyajian materi dilakukan secara bertahap sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Kebutuhan diidentifikasi dan dievaluasi sebelum proses pembuatan produk ini dimulai. Berdasarkan wawancara observasi awal dengan guru bidang studi PJOK yang mengajar di program *smart classroom* SDIT Ash-Shiddiiqi Kota Jambi Nofrizal, S.Or pada hari senin, 22 juli 2024, bahwa sumber belajar seperti *e-modul* dalam setiap pembelajaran yang digunakan masih kurang digunakan pada kegiatan belajar mengajar di program *smart classroom* Kelas 4, hanya bersumber dari buku siswa dan konten pembelajaran digital yang belum terkemas dengan terstruktur dan sistematis. Urgensi pengembangan *e-modul* ini tentunya dalam memenuhi tuntutan digitalisasi pendidikan dalam menyongsong merdeka belajar. Selain itu, *e-modul* yang dimaksudkan untuk mendukung siswa dalam belajar secara mandiri, mengingat kecepatan yang berbeda dan metode belajar yang disesuaikan dengan kemampuan individu belum tersedia. Ini sangat penting untuk SDIT Ash-Shiddiiqi di Kota Jambi untuk memaksimalkan program *smart classroom*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* dirancang dengan mempertimbangkan sejumlah asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangannya. Berikut adalah beberapa dari keterbatasan tersebut:

1. Terdapat akses ketersediaan sumber daya teknologi yang memadai terhadap teknologi dan koneksi internet di lingkungan belajar peserta didik di Kota Jambi. Tanpa akses ini, implementasi *e-modul* berbasis *Google Sites* pada pembelajaran akan menjadi sulit dilakukan.

2. Pengembangan *e-modul* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar pada program *smart classroom* di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi pada mata pelajaran PJOK Kelas 4.
3. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa *e-modul* PJOK berbasis *Google Sites* materi pelajaran III aktivitas pembelajaran atletik yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran *smart classroom* siswa di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi.
4. Pengembangan *e-modul* ini tidak mencakup materi pembelajaran lain di luar mata pelajaran PJOK Kelas 4, sehingga produk yang dihasilkan hanya berfokus pada materi aktivitas pembelajaran atletik.
5. Penelitian ini tidak melakukan uji coba implementasi pada sekolah lain, sehingga hasil dan efektivitas *e-modul* ini hanya terbatas pada konteks penggunaan di SDIT Ash-Shiddiqi Kota Jambi.
6. Pengembangan *e-modul* ini hanya menggunakan *Google Sites* sebagai *platform* utama. Keterbatasan pada *platform* tersebut mungkin berdampak pada fitur interaktivitas dan aksesibilitas yang tersedia, sehingga belum sepenuhnya memenuhi standar modul digital yang lebih interaktif seperti menggunakan perangkat lunak pengembangan *e-modul* khusus.
7. Penelitian ini tidak mengukur dampak jangka panjang penggunaan *e-modul* PJOK terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga evaluasi efektivitasnya hanya terbatas pada hasil yang diperoleh selama masa uji coba pengembangan.

1.8 Definisi Istilah

Agar istilah-istilah utama yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipahami dengan benar, sangat penting untuk memberikan definisi dan penjelasan yang jelas dari istilah-istilah berikut:

1. Pengembangan adalah proses membuat, memperbaiki, dan mengevaluasi suatu produk, baik itu materi, media, perangkat, maupun metode pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan.
2. *E-Modul* juga dikenal sebagai modul elektronik, adalah bahan ajar mandiri yang dirancang secara terstruktur ke dalam unit pembelajaran kecil untuk mencapai tujuan tertentu. *E-Modul* disajikan dalam format digital dan dilengkapi dengan fitur seperti animasi, audio, dan navigasi interaktif, yang membuat penggunaannya lebih menarik dan dinamis selama program tertentu.
3. *Google Sites* adalah *platform* sederhana yang ditawarkan oleh *Google* memungkinkan siapa saja untuk membangun situs web tanpa memiliki keahlian teknis dalam pengembangan web. Pengguna dapat dengan mudah membuat dan mengelola konten situs mereka dengan antarmuka yang mudah digunakan dan fitur seret dan lepas (*drag and drop*).
4. *Smart Classroom* adalah ruang belajar yang dilengkapi dengan teknologi digital modern yang mendukung metode pengajaran dan pembelajaran yang inovatif. Ruang belajar ini menggabungkan perangkat pintar, baik audio maupun visual, dengan teknologi pendidikan untuk membuat belajar lebih interaktif dan menarik.