

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

E-Learning terdiri dari dua bagian yaitu : “ E “ yang merupakan singkatan dari “ *electronic* “ dan “ *Learning* “ yang berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Karena itu *e-learning* sering disebut pula dengan *online course* . Dengan kata lain *e-learning* atau pembelajaran melalui *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, video tape, transmisi satelit atau komputer. *Online course* adalah bagaimana cara memanfaatkan ICT (Information and Communication Technology) untuk pendidikan jarak jauh agar mereka yang menginginkan pendidikan bisa lebih banyak yang di jangkauan.

Menurut Andriani (2003:305) *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran jarak - jauh (*PJJ*). Yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, video/*audiobroadcasting*, video/*audioconferencing*, CD-Room (*Synchronus* dan *asynchronus*). Selanjutnya menurut Dewi Salma (2007:240) Dengan demikian maka *e-learning* atau pembelajaran melalui *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer.

Menurut Allan J. Henderson, *e-learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet (The *e-learning*

Question and Answer Book, 2003). Henderson menambahkan juga bahwa e-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. William Horton menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari Internet).

Pada masa pandemi *covid-19*, semua sekolah diliburkan untuk belajar dirumah. Secara otomatis belajar dirumah melalui jarak jauh dan melibatkan *e-learning* dalam belajar. Salah satunya adalah belajar pendidikan jasmani yang lumayan sulit untuk dilaksanakan dalam belajar *online*. Pendidikan Jasmani adalah salah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani berguna untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi jasmani, rohani, seperti afektif dan kognitif serta psikomotor. Aktivitas jasmani yang dilaksanakan hanya dengan mengutamakan aktivitas fisik semata maka tidak akan menghantarkan siswanya untuk berfikir dan mengambil nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tidak akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pelajaran yang mengandung banyak nilai-nilai karakter yang berguna bagi kehidupan manusia sehari-hari. Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan untuk membentuk jasmani anak sehingga dapat menjaga kebugaran,

namun selain itu melalui Pendidikan Jasmani, anak juga belajar untuk membentuk karakter-karakter yang positif yang dapat berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Adapun tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan antara lain:

(1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktifitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan, (5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan dan (7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk tercapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, keterampilan, serta memiliki sikap yang positif (Depdiknas, 2003: 11).

Peningkatan keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pengetahuan, dan sikap positif terhadap Pendidikan Jasmani sangat ditentukan oleh sebuah kurikulum yang baik. Pendidikan Jasmani memiliki banyak komponen aktivitas fisik yang luas yang bisa diperoleh peserta didik. Komponen aktivitas fisik tersebut berguna untuk membentuk kebugaran jasmani dan karakter siswa. Salah satu komponen dasar mata pelajaran

Peneliti dan guru penjas di SMA Negeri 8 Medan menyadari bahwa pada masa pandemi *covid 19*, pembelajaran berbasis *online* untuk belajar gerak sangat sulit dilakukan. Menjadi guru pendidikan jasmani jauh lebih pelik dari bidang studi lainnya pada masa ini. Sebagai pengalaman belajar yang dikemas dalam kurikulum, pendidikan jasmani lebih rumit karena beberapa alasan. Pertama, tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, karena bukan hanya untuk meningkatkan aspek fisik dengan beberapa unsur yang relevan, misalnya untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ tubuh. Kedua, pencapaian tujuan yang dimaksud bergantung pada tugas-tugas ajar, yang dalam hal ini, berupa aktivitas jasmani dalam bentuk kegiatan bermain atau olahraga. Ketiga, bagaimana metode mengajar untuk mengantarkan tugas ajar sebagai rangsangan bagi pertumbuhan juga ikut memberikan andil bagi pencapaian tujuan pendidikan. Keempat, faktor lingkungan yang meliputi aspek fisik, seperti sarana dan prasarana olahraga menentukan, apakah kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar. Kelima, faktor atmosfir belajar, suasana psikologis yang tergambar dalam reaksi emosi semua personil sekolah, termasuk guru dan siswa.

Kemudian berdasarkan wawancara dari guru pendidikan jasmani bahwa lemahnya minat belajar pendidikan jasmani pada siswa SMA Negeri 8 Medan dilihat dari cara siswa mengikuti proses belajar dimana sering beralasan tidak memiliki jaringan, tidak ada contoh gerak, tidak memiliki alat dan tidak mampu melakukan gerakan yang diinstruksikan. Hal ini didapatkan informasi dari guru

pendidikan jasmani SMA Negeri 8 Medan melalui wawancara terbuka *by whatsapp*.

Berdasarkan masalah yang terjadi pada masa pandemi *covid 19* ini, peneliti sangat tertarik untuk menerapkan *Edmodo* dan *Google Classroom*. *Edmodo* merupakan salah satu komponen layanan pembelajaran yang didownload aplikasinya di android/iphone. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat tanya jawab dan mengirim video, gambar, dan sebagainya. Di dalam platform *Edmodo* ini baik pengajar maupun siswanya dapat saling berinteraksi dengan mudah. Tentu hal ini akan mempermudah kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti pemberian tugas, mengerjakan ujian, kuis, dan masih banyak lagi. Bagi siswa *Edmodo* ini akan membantu mereka untuk lebih disiplin dan kolektif dalam pembelajaran sebab biasanya pemberian tugas yang diberikan oleh pengajar diberikan tenggat waktunya. Bukan hanya fitur-fitur itu saja di *Edmodo* guru maupun siswa dari satu sekolah dan sekolah lainnya dapat saling berkomunikasi, berdiskusi, dan belajar bersama.

Kemudian *e-learning* menggunakan *Google Classroom*. Kajian pustaka melalui aplikasi *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa (*Hardiyana. 2015*). Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *Google Classroom* seperti *assignments, grading, communication, time-cost,*

archive course, mobile application, dan privacy. Kelas virtual (*virtual class*) merupakan kelas yang berbasiskan pada *web*, di mana guru dan murid dapat berinteraksi kapan saja dan di mana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Sama seperti di kelas konvensional, dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas virtual maka siswa dan guru dapat berinteraksi satu sama lain, yang berarti siswa masuk ke kelas virtual pada saat yang sama. *Google classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas Google) adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*). Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai bagian dari *Google Apps for Education* (GAPE) sejak 12 Agustus 2014. Melalui aplikasi ini maka memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan, baik guru maupun siswa dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran.

Belajar dengan konsep *e-learning* belum dapat dipastikan berjalan mulus terutama pada pendidikan jasmani. Dan hasil belajar yang ingin dicapai juga belum tentu berhasil. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu tingkat penguasaan materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu berupa penguasaan keterampilan gerak yang didapat melalui suatu tes yang diberikan

setelah proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilaksanakan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai tantangan yang besar dalam menarik minat siswa, hal ini disebabkan karena pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih cenderung dilaksanakan di lapangan dan lebih menekankan pada aktivitas fisik yang akan menguras tenaga para siswa. Oleh sebab itulah para siswa banyak yang enggan dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Apalagi dengan minimnya sarana dan prasarana penunjang olahraga di sekolah, akan lebih menambah siswa menjadi kurang berminat mengikuti pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Apalagi jika pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara *online*. Dan hal ini merupakan tantangan yang belum terpecahkan.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti mengajukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh *E-Learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Medan. ”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani sebagai berikut: (1) Faktor - faktor apa saja yang mempengaruhi pendidikan jasmani? (2) Apakah *e-learning* mempengaruhi hasil belajar pendidikan jasmani?

- (3) Apakah *Edmodo* berpengaruh terhadap belajar pendidikan jasmani? (4) Apakah *Google Classroom* berpengaruh terhadap belajar pendidikan jasmani? (5) Apakah ada kesulitan belajar pendidikan jasmani secara *online/dalam jaringan* ?

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan jasmani melalui *e-learning google classroom* dan *e-learning edmodo* pada siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Medan ?
2. Apakah hasil belajar pendidikan jasmani dengan minat siswa tinggi lebih baik kelompok kelas *e-learning google classroom* daripada kelompok kelas *e-learning edmodo* ?
3. Apakah hasil belajar pendidikan jasmani dengan minat siswa rendah lebih baik kelompok kelas *e-learning edmodo* daripada kelompok kelas *e-learning google classroom* ?
4. Apakah terdapat interaksi antara *e-learning* dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar pendidikan jasmani ?

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh fakta empirik tentang :

1. Perbedaan hasil belajar pendidikan jasmani melalui *edmodo* dan *google classroom* pada Siswa/i Kelas XI SMA Negeri 8 Medan.
2. Hasil belajar pendidikan jasmani dengan minat siswa tinggi lebih baik kelompok kelas *google classroom* daripada kelompok kelas *edmodo*.
3. Hasil belajar pendidikan jasmani dengan minat siswa rendah lebih baik kelompok kelas *edmodo* daripada kelompok kelas *google classroom*.
4. Interaksi antara *e-learning* dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar pendidikan jasmani.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat guru pendidikan jasmani, proses belajar pendidikan jasmani serta bermanfaat pada perkembangan *e-learning* pada pendidikan jasmani.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani.
2. Bagi guru, yaitu meningkatkan kualifikasi guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani berbasis *e-learning*.

3. Bagi sekolah, yaitu memberikan suatu kontribusi yang positif bagi perkembangan dan peningkatan kualitas sekolah untuk meningkatkan motivasi, dan acuan peningkatan kekuatan serta hasil belajar siswa khusus dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani.

