

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus. Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan bangsa Indonesia dalam era globalisasi saat ini. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan saat ini ditentukan oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan merupakan mencerdaskan kehidupan bangsa dan dapat mempunyai watak serta karakter yang baik.

Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dalam menambah kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang. Seperti dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal1 (ayat1) pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan Jasmani sebagai salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Melihat dari pelaksanaannya dari mulai jenjang sekolah dasar sampai tingkat menengah atas. Pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting untuk dikembangkan karena materinya secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani. Dimana pendidikan jasmani meningkatkan proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang memberikan anak keluasaan gerak dan mengembangkan potensi fisik serta mengembangkan karakter (Afandi, Alvin dan Hartoto, 2019). Tujuan pendidikan jasmani mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa (Abduljabar, 2011). Menurut Suherman, dkk. (2018:37) pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif.

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Pembelajaran PJOK yang didominasi dengan gerakan fisik dilaksanakan di ruang terbuka atau di lapangan.

Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi,2018:7). Berbagai keterbatasan seperti akses internet dan kemampuan operasional pada fitur-fitur online, pendidikan jasmani dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala di masa pandemi COVID-19. Melalui media online guru dengan siswa dapat melakukan diskusi mengenai pembelajaran yang sedang dijelaskan, seperti saat siswa hendak bertanya kepada guru ataupun sebaliknya guru yang bertanya kepada siswa. Proses pembelajaran secara daring tidak mengurangi materi yang seharusnya diberikan karena proses pembelajaran seperti itu tidak membatasi siswa mencari materi dimanapun, karena guru bisa mengarahkan siswa untuk mencari informasi-informasi terkait pembelajaran pada internet.

Dunia pendidikan tengah mendapatkan pengalaman yang sangat berharga, sejak akhir tahun 2019 dimana dunia menghadapi musibah dengan kemunculan Covid-19 yang tidak membutuhkan waktu lama untuk virus ini merubah level penyebaran penyakit dari endemic menjadi pandemic (Kurniawan,2020). Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO, lebih dari 160 negara telah menerapkan penutupan nasional, mempengaruhi lebih dari setengah populasi siswa dunia.

Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi hampir di semua negara di dunia, salah satunya yaitu Indonesia yang ikut terdampak oleh wabah Covid-19. Pandemi ini mengakibatkan kegiatan-kegiatan di luar rumah tidak bisa terlaksana, salah satunya pada bidang pendidikan. Untuk melawan Covid-19 pemerintah

melarang masyarakat untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing). Untuk mencegah penyebaran Covid-19,

WHO memberikan himbauan untuk menghentikan kegiatan yang menimbulkan terlibatnya banyak orang (Yuliana, 2020). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyarankan agar seluruh kegiatan yang dilakukan siswa di sekolah yaitu proses pembelajaran dengan tatap muka digantikan dengan belajar di rumah secara online atau dengan model dalam jaringan (daring). Kebijakan pemerintah tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran yang biasanya tatap muka dihentikan sementara (Syarifudin, 2020).

Pandemi Covid-19 yang mewabah hingga ke Indonesia pada awal tahun 2020 tersebut memiliki dampak yang sangat besar pada bidang pendidikan yaitu mengubah sistem pembelajaran konvensional dengan tatap muka antara guru dan peserta didik di dalam kelas atau biasa disebut luring diganti dengan sistem pembelajaran jarak jauh menggunakan media internet yang menghubungkan satu dengan lainnya atau biasa disebut dengan pembelajaran daring untuk menekan angka penularan virus Covid-19 pada anak. Seluruh mata pelajaran termasuk pembelajaran pendidikan jasmani diharuskan mengadaptasi pembelajaran e-learning atau pembelajaran daring tersebut. Menariknya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, PJOK itu sendiri adalah pembelajaran di lapangan yang sangat membutuhkan aktivitas sosial dan berkelompok serta tatap muka antar guru dan peserta didik dalam pelaksanaannya seperti yang tertulis pada Permendiknas Nomor 22 (2006), tujuan pembelajaran PJOK salah satunya mengembangkan

keterampilan jasmani melalui aktivitas fisik dan olahraga, meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis yang baik, serta meletakkan landasan karakter moral yang kuat seperti sikap jujur, sportif, disiplin dan bertanggungjawab, bekerjasama, pandai bersosialisasi, percaya diri dan demokratis dan pandai menjaga keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain di lingkungannya.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara daring memang mengharuskan guru dan siswa mempunyai kemampuan lebih, terlebih lagi pada kemampuan teknologi informasi dan komunikasi. Tetapi hal tersebut membuat guru dan siswa melek teknologi yang mengarahkan pendidikan menuju system edukasi 4.0.Revolusi 4.0 merupakan suatu era terjadinya perubahan di berbagai bidang lewat perpaduan teknologi secara besar-besaran. Perubahan tersebut pastinya dapat berdampak kepada dunia pendidikan (Oktavian and Aldya, 2020). Oleh karena itu tugas terpenting dari seorang guru yaitu mampu untuk memahami prinsip dan factor efektivitas teknologi saat melaksanakan pembelajaran kepada siswa (Putrawangsa and Hasanah, 2018).

Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online dengan menggunakan bantuan media online. Dengan menggunakan media online guru dan siswa masih bisa untuk melakukan diskusi mengenai pembelajaran yang sedang dijelaskan, seperti saat siswa hendak bertanya kepada guru ataupun sebaliknya guru yang bertanya kepada siswa (Rahmatullah, 2019). Belajar secara daring harus dioptimalkan karena hanya secara daring pembelajaran di sekolah bisa tetap berlangsung tanpa mengurangi pembelajaran

sebagaimana biasanya.

Media online yang bisa digunakan sangat beragam. Proses pembelajaran secara daring tidak mengurangi materi yang seharusnya diberikan karena proses pembelajaran seperti itu tidak membatasi untuk siswa mencari materi dimanapun, karena guru bisa mengarahkan siswa untuk mencari informasi-informasi terkait pembelajaran pada internet (Rachmatand Krisnadi, 2020). Sistem kegiatan pembelajaran konvensional yang dilaksanakan oleh guru digantikan dengan sistem daring yang tetap memberikan tempat interaksi langsung antar siswa dan guru tanpa harus bertatap muka di sekolah.

Tentunya kreativitas guru ditekankan agar siswa merasa paham dan nyaman belajar secara online di rumah (Syarifudin, 2020). Guru dan siswa harus cepat beradaptasi dengan metode ini, karena metode secara daring merupakan sesuatu hal yang paling tepat untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Belajar secara daring harus dioptimalkan karena hanya secara daring pembelajaran di sekolah bisa tetap berlangsung tanpa mengurangi pembelajaran sebagaimana biasanya.

Seperti dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan jarak jauh berfungsi untuk memberikan pelayanan pendidikan kelompok masyarakat yang tak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka (Sisdiknas, 2003). Kegiatan pembelajaran secara daring harus tetap diawasi dan dioptimalkan dalam penggunaan medianya oleh guru karena siswa belajar secara daring dari rumah, maka dari itu guru harus mempunyai inovasi saat mengajar agar siswa tetap fokus mengikuti pelajaran.

Metode E-learning dapat digunakan oleh guru saat pelaksanaan pembelajaran daring, jadi metode tersebut memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa saat ini menggunakan perangkat laptop ataupun komputer yang tersambung dengan jaringan internet. Sarana pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru diantaranya Google Classroom, Google Meet, Zoom, Whatsapp grup ataupun sarana pembelajaran online lainnya. Dengan menggunakan sarana online tersebut guru mampu mengawasi siswa saat pembelajaran di waktu yang bersamaan walaupun siswa belajar dari rumah. Banyak aspek yang harusnya diperhatikan saat menerapkan pembelajaran secara daring tetapi pembelajaran secara daring juga mempunyai kelebihan, diantaranya: guru dan siswa akan mampu mengikuti perkembangan zaman dan melekteknologi, waktu dan tempat yang tidak terbatas saat melaksanakan pembelajaran, sumber pembelajaran bisa menggunakan sumber lain atau internet atas saran dari guru, kreatif seorang guru untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran akan semakin meningkat, cara mengoreksi tugas dari siswa akan semakin mudah karena tidak memeriksa secara manual tetapi langsung dengan teknologi, dan penggunaan kertas semakin berkurang.

Namun dengan kebiasaan proses pembelajaran secara tatap muka di sekolah, pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di rumah tidak gampang untuk dilaksanakan. Banyak kendala yang dialami ketika pembelajaran daring dipilih menjadi bentuk pembelajaran pengganti tatap muka. Mulai dari seperti minimnya akses internet, ketiadaan gawai yang memadai, tingginya biaya kuota

dan ketidak tersediaan alat komunikasi pada setiap siswa. Tidak semua siswa berasal dari keluarga mampu. Adanya bentuk penugasan via daring justru dianggap menjadi beban bagi sebagian siswa dan orang tua. Bagi siswa dan orangtua yang belum pernah mengenal alat komunikasi akan kebingungan dan akhirnya tidak menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru (Syarifudin, 2020).

Kemampuan teknologi dan informasi yang dimiliki oleh guru dan siswa harus maksimal tetapi tidak semua guru dan siswa bisa cepat menggunakan teknologi saat pembelajaran karena perkembangan teknologi ternyata belum sepenuhnya dikuasai oleh guru. Faktor penyebab terjadinya ini adalah usia. Biasanya bagi guru yang usianya lebih muda maka lebih cepat dalam mengikuti perkembangan teknologi (Rachmat and Krisnadi, 2020). kapan saja dan dimana saja saat siswa dan guru memerlukannya. Sehingga siswa dapat melatih untuk tidak secara terus-menerus bergantung pada guru dan teman-temannya, sehingga siswa dapat belajar melalui sumber-sumber belajar dengan mandiri.

Prestasi belajar ditentukan oleh banyak faktor, seperti adalah tingkat kesungguhan guru dalam mengajar, semangat, dan motivasi belajar siswa. Motivasi siswa dapat dilihat dari kesungguhan dalam mengerjakan aktivitas yang guru berikan. Apabila seorang siswa dalam melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan sungguh-sungguh, maka dapat disimpulkan siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan. Namun sebaliknya, apabila seorang siswa dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang guru berikan terkesan malas, acuh dan tidak sungguh-sungguh,

maka dapat disimpulkan siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melakukan aktivitas yang guru berikan. Hal ini kaitannya dengan rasa cinta, yang merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain. Maksudnya jika siswa memiliki rasa cinta terhadap salah satu materi atau mata pelajaran maka siswa akan berusaha mencapai hasil yang sebaik-baiknya untuk mendapatkan perhatian orang lain dan keinginan siswa untuk membuktikan jika siswa tersebut dapat mengalahkan teman-teman sekelasnya. (Slemeto,2010: 173).

Pada saat virus covid melanda, seluruh sekolah menggunakan metode proses pembelajaran secara daring karena adanya penyebaran COVID-19. SLB A YAPENTRA Tanjung Morawa termasuk sekolah yang menerapkan proses pembelajaran secara daring sesuai dengan surat edaran Gubernur Sumatera Utara Nomor 188.54/5/inst/2021. Dalam hal ini pembelajaran secara daring tentunya di upayakan pemerintah dan sekolah agar proses pembelajaran tetap bisa dilaksanakan walaupun siswa dan guru berada rumah.

Peran guru kini telah berubah, guru harus mampu menguasai strategi pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada setiap pertemuan. Dilihat dari keunggulannya, proses pembelajaran secara daring memberikan fleksibilitas penggunaan bahan ajar secara mandiri yang dapat disimpan pada perangkat elektronik sehingga bisa diakses oleh siswa dan guru.

Motivasi menurut Hamalik (2005:106) adalah suatu perubahan energy dalam diri seseorang dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi belajar adalah kebutuhan mendasar bagi siswa

untuk mencapai prestasi yang tinggi. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan metode pembelajaran daring maka kesungguhan guru mengajar, semangat dan motivasi belajar siswa juga diperlukan evaluasi.

Pada kenyataannya motif seseorang dalam melakukan belajar itu tidak sama, berbeda satu dengan yang lainnya. Inilah yang menyebabkan motivasi seseorang anak dalam belajar itu berbeda, seseorang yang motivasinya besar akan menambah minat, semangat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh dan menyerah. Sebaliknya siswa yang mempunyai motivasi rendah akan terlihat acuh tak acuh, cepat bosan, mudah putus asaan berusaha menghindar dari kegiatan.

Sekolah Luar Biasa diseluruh Provinsi Sumatera Utara berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara tidak terkecuali Kabupaten Deli Serdang. Melalui surat edaran Dinas Pendidikan Kabupaten Deli Serdang Nomor 421.3/5153/SubbagUmum/VII/2020 mengenai pembelajaran dilaksanakan secara daring guna mengurangi penyebaran virus Covid-19. Menindak lanjuti surat edaran tersebut maka seluruh sekolah terutama sekolah luar biasa di kabupaten Deli Serdang dihimbau melalui Cabang Dinas pendidikan Deli serdang memberikan kebijakan untuk melaksanakan segala proses pembelajaran melalui daring atau dalam jaringan guna mengurangi penyebaran virus Covid-19.

Berdasarkan hasil observasi awal melihat pembelajaran daring (dalam jaringan) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa. Pembelajaran sepenuhnya dilakukan di rumah atau pembelajaran secara daring mengikuti kebijakan yang berlaku. Namun

pelaksanaan pembelajaran daring yang dilakukan belum begitu efisien diantaranya pembelajaran PJOK yang tidak dapat terlaksana sesuai dengan RPP/PPI. Faktanya dalam pembelajaran pembelajaran daring tidak semua siswa yang memiliki smartphone, laptop maupun notebook sebagai pendukung pembelajaran daring dan jaringan internet yang kurang memadai serta sarana dan prasarana yang kurang memadai yang berdampak pada kurangnya minat peserta didik saat pembelajaran daring terlebih banyak siswa yang mengeluh karena terlalu banyak tugas, dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang tidak sesuai. Tantangan yang dihadapi saat pembelajaran daring adalah terkadang siswa kesulitan mengakses aplikasi-aplikasi yang digunakan mengeluhkan jaringan yang kurang bagus, dan yang paling meresahkan adalah ketidakpastian apakah siswa dapat menerima materi-materi dengan baik dan jelas serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru atau tidak. Selain dari kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran daring, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung menurun dengan berjalannya waktu serta belum adanya kesadaran siswa dalam menjalankan etiket atau etika berinternet.

Agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsure yaitu guru, siswa, kurikulum, sarana-prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Jika kinerja dari salah satu komponen belum bekerja secara optimal maka akan mempengaruhi program pembelajaran pendidikan jasmani dalam mencapai tujuan.

(Suryobroto, 2004) Evaluasi program pembelajaran pendidikan jasmani di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa belum pernah dilakukan terutama pada

pembelajaran secara daring. Salah satu langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah mengetahui seberapa tinggi kinerja komponen-komponen yang mendukung dalam program pembelajaran daring pendidikan jasmani dengan cara mengevaluasi komponen-komponen tersebut. Setelah program pembelajaran daring pendidikan jasmani di evaluasi maka sekolah dan guru dapat mengetahui komponen mana yang perlu ditingkatkan keefektifitasannya.

Evaluasi adalah upaya untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan suatu kebijakan secara cermat dengan cara mengetahui efektifitas masing-masing komponennya (Arikunto, 2014). Melalui evaluasi dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran daring meliputi banyak factor yaitu: guru, siswa, saranaprasarana, metode, dan lingkungan yang mendukung. jika salah satu komponen tersebut belum bekerja secara optimal maka akan mempengaruhi program pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam mencapaitujuan pembelajaran. Maka untuk mengetahui kinerja komponen-komponen yang kurang optimal maka perlu diadakan evaluasi. Evaluasi merupakan proses penggambaran dan pemberian informasi yang sangat bermanfaat bagi pengambilan keputusan untuk menentukan alternative keputusan.

Ada beberapa model evaluasi, diantaranya adalah model evaluasi CIPP (Context, Input, Proses, Product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model evaluasi CIPP dilakukan secara sistematis untuk mengevaluasi apakah program telah dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar (Mulyatiningsih

and A.,2012). Kegiatan evaluasi mencakup dari segi context, input, process, product.

Dalam hal ini evaluasi model CIPP termasuk kategorisasi evaluasi system yang bertitik tolak dari pandangan bahwa keberhasilan suatu program di pengaruhi beberapa factor. Model CIPP dilakukan secara komprehensif untuk memhami aktivitas-aktivitas program mulai dari munculnya ide program sampai pada hasil yang dicapai setelah program dilaksanakan. Jika dibandingkan dengan model-model lain, model evalausi CIPP memiliki beberapa kelebihan antara lain: lebih komprehensif karena objek evaluasi tidak hanya pada hasil melainkan mencakup konteks,input, proses dan produk.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Rachmatand Krisnadi, 2020) tentang efektifitas pembelajaran daring (online) untuk siswa SLB-A YAPENTRA pada saat pandemic covid 19 . Hasilnya menunjukkan bahwa belajar secara daring kurang efektif dan berbanding lurus dengan kurang pahamnya siswa dalam pembelajaran. Efektifitas pembelajaran daring saat pandemic Covid 19 yaitu dengan menggunakan aplikasi google classroom dan model pembelajarannya menggunakan modul/buku yang dipegang oleh siswa serta jenis jenis tugas yang dapat dipahami oleh siswa adalah tugas soal pilihan ganda. Media yang digunakansiswa untuk pembelajaran daring hampir semua siswa menggunakan gadget (HP)dan kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring adalah kendala dari kuota data yang terbatas dan jaringan internet yang lambat.

Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan (Nur, dkk 2020) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Daring mata pelajaran PJOK.

Pembelajaran dengan Daring siswa mudah dimengerti dan dipahami, sementara google classroom menjadi aplikasi yang sering digunakan dan siswa mengatakan mengerti dalam mengoperasikan media pembelajaran Daring. Sedangkan pemberian tugas dan ujian secara daring siswa kurang paham dan tugas yang banyak menjadi kendala yang dialami siswa.

Dalam penelitian (Ramadhani,2021) yang bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah suatu yang dirancang telah mencapai tujuan, aspek yang dinilai mencakup motivasi belajar dan tingkat pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa memiliki kemauan dan kesadaran dari diri sendiri untuk secara aktif mengikuti pembelajaran Pjok berbasis daring dan guru sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menciptakan pembelajaran yang layak demi mencerdaskan siswa dimasa pandemi Covid- 19 seperti ini

Dari pernyataan para ahli dan beberapa penelitian di atas dapat diketahui bahwa evaluasi program pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan informasi tentang kinerja komponen-komponen program pembelajaran daring pendidikan jasmani sebagai dasar untuk membuat keputusan. Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, Dari undang-undang ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian evaluasi di SLB- A YAPENTRA Tanjung Morawa.

Evaluasi ini diharapkan dapat diketahui bagaimana program pembelajaran daring pendidikan jasmani di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa .Dengan melihat ketercapaian komponen-komponen dalam mendukung tujuan pendidikan

jasmani. Model evaluasi yang digunakan adalah evaluasi model CIPP (Context, Input, Process, Product) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Berdasarkan hal tersebut Untuk menjamin keterlaksanaan pembelajaran tatap muka serta mengetahui permasalahan yang terjadi,

Kiranya penting untuk dilakukan evaluasi pelaksanaan proses pembelajaran secara tatap muka terkhusus padamata pelajaran Pendidikan Jasmani. Dengan gambaran tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Model Evaluasi Context, Input, Process, Product (CIPP) di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru dan peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran PJOK secara daring karena pembelajaran PJOK yang lebih banyak dituntut aktivitas fisik dari pada teori belajar.
2. Kurangnya sarana dan prasarana penunjang aktivitas pembelajaran PJOK
3. Peserta didik banyak yang mengeluh karena karena pada waktu pembelajaran berlangsung sering terjadi jaringan bermasalah. .
4. Orangtua mengalami kesulitan dalam membimbing dan mendampingi kegiatan belajar anak.
5. Belum pernah diadakannya evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang

6. Belum diketahui bagaimana evaluasi pembelajaran Pendidikan Jasmani secara Daring dengan Model Evaluasi Context, Input, Process, Product (CIPP) di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah serta mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka penelitian membatasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu “Evaluasi Program Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”. Dengan menggunakan model CIPP yang meliputi :

- (a) Evaluasi *konteks* yang meliputi kebijakan, tujuan pembelajaran daring, dan kebutuhan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring;
- (b) Evaluasi *input* yang meliputi menggambarkan kondisi guru, kondisi siswa, serta sarana dan prasarana;
- (c) Evaluasi *proses* meliputi persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, kesungguhan, semangat, dan motivasi;
- (d) Evaluasi *produk* yang meliputi hasil pembelajaran daring.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani secara Daring dengan Model Evaluasi Context, Input, Process, Product (CIPP) di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang?” Rumusan masalah khusus penelitian ini yang dikelompokkan dalam model evaluasi CIPP (konteks, Input, Proses, Produk) sebagai berikut :

7. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA ditinjau dari segi konteks meliputi kebijakan, tujuan pembelajaran daring, dan kebutuhan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring?
8. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang ditinjau dari segi input meliputi menggambarkan kondisi guru, kondisi siswa, serta sarana dan prasarana?
9. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ditinjau dari segi proses meliputi persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, kesungguhan, semangat, dan motivasi?
10. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Srdang ditinjau dari segi produk meliputi hasil pembelajaran daring?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan diatas, Tujuan dari penelitian evaluasi ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pembelajaran pendidikan jasmani secara daring dengan model evaluasi context,input, process, product (CIPP) di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ditinjau dari segi

konteks meliputi kebijakan, tujuan pembelajaran daring, dan kebutuhan terhadap pelaksanaan pembelajaran daring.

2. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ditinjau dari segi input meliputi menggambarkan kondisi guru, kondisi siswa, serta sarana dan prasarana.
3. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang dari segi proses meliputi persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, kesungguhan, semangat, dan motivasi.
4. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani secara daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang ditinjau dari segi produk meliputi hasil pembelajaran daring.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Terdapat dua manfaat yang diharapkan, diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dari hasil penelitian ini pada umumnya diharapkan dapat menambahk hazanah ilmu pengetahuan dan menjadi referensi penelitian padak hususnya, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan penelitian yang hampir sama.
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi empiris bagi pembaca yang ingin mengkaji informasi tentang efektivitas proses pembelajaran

pendidikan jasmani secara daring dan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki pelaksanaan proses pembelajaran secara daring dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai media untuk mendapatkan pengalaman langsung melalui penelitian yang dilakukan sehingga peneliti memperoleh wawasan baru tentang pembelajaran daring dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya tesis melalui kegiatan penelitian evaluasi yang telah dilakukan.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan pemikiran terkait evaluasi pembelajaran daring di SLB-A YAPENTRA Tanjung Morawa.
- c. terkhusus pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) bahwa hasil pengevaluasian yang dilakukan dapat diambil keputusan untuk perbaikan dan solusi dari kendala-kendala dalam pembelajaran daring meningkatkan mutu pembelajaran.
- d. Bagi Guru pendidikan jasmani Melalui penelitian ini guru dapat mengetahui evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani secara daring untuk siswa SLB-A sehingga dapat membantu guru menentukan strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran daring.
- e. Bagi Siswa Melalui penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat siswa terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani secara daring.

- f. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai kajian teori untuk penelitian sejenis dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu tentang evaluasi pembelajaran daring Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

