

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang relevan pada smartphone juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang portable, artinya bisa digunakan kapan pun dan dimanapun (Rendi, 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan sebuah kerangka yang selalu menyatu yang membentuk penemuan baru, diantaranya smartphone. Penggunaan smartphone sudah menjadi bagian dari kebutuhan, serta banyak digunakan oleh berbagai kalangan. Selain menjadi sebagai alat bantu komunikasi, hiburan atau game, smartphone digunakan untuk pemanfaatan didalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat saat ini, dimana perkembangan teknologi itu sendiri membawa perubahan dalam kehidupan manusia, serta memberikan dampak positif dan negatif yang dapat dirasakan secara langsung maupun tidak langsung oleh manusia itu sendiri. Salah satu bidang yang saat ini terkontaminasi oleh perkembangan teknologi ialah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dimana bersifat terencana supaya dapat menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang aktif serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki para siswa (Frederica Rosabel Ramli et al., 2021).

Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah google classroom. Google classroom adalah aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran online yang dapat dilakukan dari jarak

jauh sehingga memudahkan guru untuk membuat, mengelompokkan dan membagikan tugas selain itu guru dan siswa bisa setiap saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui kelas online google classroom dan siswa nantinya juga dapat belajar, menyimak, membaca dan mengirim tugas dari jarak jauh.

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada di lapangan. Berdasarkan observasi yang telah di lakukan selama ini, proses pembelajaran PJOK masih banyak guru -guru menggunakan aplikasi pembelajaran yang tergabung seluruh mata pelajaran, seperti *Goegle Class Room (GCR)*, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan aplikasi *Goegle Class Room (GCR) menjadi Aplikasi E-Learning Management System (LMS)* berbasis website dengan langsung lebih terkhusus mata pelajaran PJOK. Adapun pengembangan ini sudah pernah di lakukan yaitu pembuatan Aplikasi *Aplikasi E-Learning Management System (LMS)* yang sebelumnya di lakukan pada tingkat SMA/SMK di Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara. Pada pengembangan kali ini penulis membuat pengembangan dari penelitian terdahulu dengan menambahkan template ataupun ruang untuk kegiatan Refleksi Diri pembelajaran yang nanti nya akan di gunakan untuk memberikan umpan balik positif dari pembelajaran yang sudah di lakukan

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti dari tanggal 14 sampai dengan 24 bulan Maret 2024 kepada siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 2 Binjai dan guru-guru Sekolah Lanjut Tingkat Pertama (SLTP) di semua Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang mengajar di sekolah menengah pertama di Kota Madya Binjai menunjukan hasil yang secara garis besar

di buat secara kesimpulan dari beberapa pertanyaan yang di berikan. Dari hasil Analisis kebutuhan guru ini, peneliti memberikan angket berupa beberapa pertanyaan terkait pembelajaran PJOK yang dilaksanakan. Angket yang diberikan berupa pertanyaan yang memiliki dua alternative yaitu pilihan ya atau tidak. Angket ini disebarkan kepada 50 responden yaitu guru mata pelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Binjai . Berikut 4 pertanyaan yang peneliti ajukan pada angket: 1) Pernahkah anda menggunakan media aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran khusus PJOK. 2) Di era Digital ini, apakah penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran. 3) Setujukan anda jika diadakan Aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, Sehingga bisa membantu anda dalam penguasaan materi mata pelajaran PJOK. 4) Apakah anda sebagai seorang guru sudah menggunakan model Aplikasi pembelajaran khusus hanya mata pelajaran PJOK

Setelah peneliti menyebarkan angket kepada responden, lalu peneliti mengolah data dan menganalisis hasilnya. Adapun hasilnya ialah sebagai berikut: Setelah dianalisis, diperoleh 43 guru atau sebesar 88,7 % guru pernah menggunakan media aplikasi pembelajaran terkhusus PJOK sedangkan 7 atau sebesar 11,3% guru belum pernah menggunakan media aplikasi pembelajaran terkhusus PJOK. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru PJOK sudah pernah menggunakan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajarannya di kelas. Dari hasil selanjutnya mengenai penggunaan smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan para guru dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran, Didapat hasil jawaban

angket yang di berikan yaitu diperoleh 48 guru atau sebesar 96,8 % guru menganggap bahwa penggunaan smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran sedangkan 2 atau sebesar 3,22 % guru menganggap sebaliknya. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar dan hampir keseluruhan guru setuju bahwa penggunaan smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya smartphone tidak perlu diragukan lagi karena smartphone dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Smartphone dapat diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Dari hasil observasi, setujuhkan jika diadakan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga bisa membantu para guru dalam penguasaan materi , Maka Hasil jawaban angket yang diberikan, diperoleh 47 guru atau sebesar 95,2 % guru Setuju jika diadakan Aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK sedangkan 3 atau sebesar 4,8 % guru menganggap sebaliknya. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar dan hampir keseluruhan guru setuju bahwa jika diadakan Aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, Sehingga bisa membantu anda dalam penguasaan materi mata pelajaran PJOK. Dalam pembelajaran terkhusus pada era digital sekarang ini, guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi, dengan berkembangnya teknologi dapat pula bermanfaat untuk bidang pendidikan khususnya dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih menguasai materi pelajaran terkhusus pada pelajaran PJOK. Dengan pentingnya hal tersebut, sehingga

dibutuhkan suatu aplikasi sebagai media pembelajaran yang membantu untuk mempelajari materi pada mata pelajaran PJOK.

Mengingat begitu pentingnya aplikasi dalam pembelajaran khususnya hanya mata pelajaran PJOK, Maka Hasil jawaban angket yang diberikan, diperoleh 11 guru atau sebesar 37,1 % guru sudah menggunakan model Aplikasi pembelajaran khusus hanya mata pelajaran PJOK sedangkan 39 atau sebesar 62,9 % belum menggunakan model aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar guru belum menggunakan model aplikasi pembelajaran. Pada hasil analisis pada pertanyaan sebelumnya, sebenarnya guru sudah menyadari bahwa pentingnya penggunaan aplikasi pembelajaran, namun tidak sejalan dengan keterlaksanaan proses belajar mengajar di lapangan bahwa guru belum menggunakan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran pada matapelajaran PJOK dalam proses pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Pada analisis kebutuhan siswa ini, peneliti memberikan angket berupa beberapa pertanyaan terkait pembelajaran PJOK yang dilaksanakan. Angket yang diberikan berupa pertanyaan yang memiliki dua alternative yaitu pilihan ya atau tidak. Angket ini disebarakan kepada 50 responden yaitu siswa SMP Negeri 2 Binjai . Berikut 6 pertanyaan yang peneliti ajukan pada angket: 1) Apakah anda sering menggunakan Smartphone Android dalam proses pembelajaran. 2) Di era Digital ini, apakah penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajaran. 3) Penggunaan aplikasi media

pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan (tidak membosankan). 4) Apakah guru anda pernah menggunakan media dalam menjelaskan setiap materi pada mata pelajaran PJOK. 5) Media apa yang memudahkan anda untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 6) Setujahkan anda jika di adakan aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga bisa membantu dalam penguasaan materi mata pelajaran PJOK.

Setelah peneliti menyebar angket kepada responden, lalu peneliti mengolah data dan menganalisis hasilnya. Dari hasil analisis diperoleh 50 responden menyatakan sebesar 90 % siswa sering menggunakan Smartphone android dalam proses pembelajaran, sedangkan 2 siswa atau sebesar 2% guru tidak sering menggunakan android. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dan hampir seluruhnya siswa menggunakan smartphone android dalam proses pembelajaran. Berarti smartphone android merupakan bagian yang penting dan tak terpisahkan dalam kebutuhan siswa.

Dari hasil observasi dengan beberapa siswa bahwa apakah penggunaan smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan siswa dalam pembelajaran, jawaban angket yang diberikan, diperoleh 48 siswa atau sebesar 96 % siswa menganggap penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan anda dalam kebutuhan terutama dalam pembelajara sedangkan 2 siswa atau sebesar 4% siswa menganggap sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar dan hampir seluruhnya siswa menganggap penggunaan Smartphone merupakan suatu kebutuhan dan memudahkan siswa dalam kebutuhan terutama

dalam pembelajaran. Berarti smartphone android merupakan bagian yang penting dan tak terpisahkan dalam kebutuhan siswa. Hampir semua orang menggunakan android dan android memiliki banyak kebermanfaat khususnya dalam membantu proses pembelajaran.

Kemudian untuk memperkuat latar belakang yang peneliti rancang peneliti mencoba mengemukakan penggunaan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membuat siswa lebih menyenangkan dan tidak menonton, Maka Hasil yang didapat diperoleh 43 siswa atau sebesar 86 % siswa merasa bahwa Penggunaan aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sedangkan 7 atau sebesar 14 % siswa menganggap sebaliknya. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar dan hampir keseluruhan siswa setuju bahwa dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, proses pembelajaran yang biasanya bersifat kaku beralih menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan aplikasi pembelajaran akan menarik perhatian siswa, membangkitkan semangat sehingga akan mendukung proses pembelajarannya menjadi lebih baik.

Dari hasil diskusi dengan beberapa para siswa bahwa apakah guru pernah menggunakan aplikasi media pembelajaran dalam menjelaskan setiap materi pada mata pelajaran PJOK, Maka hasil yang di peroleh dari angket yang di berikan diperoleh 1 siswa atau sebesar 98 % siswa menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru pernah menggunakan media pada mata pelajaran PJOK,

sedangkan 1 siswa atau sebesar 2 % menyatakan sebaliknya yaitu guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar guru pernah menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar pada mata pelajaran PJOK, berarti sebagian siswa pernah mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran PJOK.

Dalam proses pembelajaran media apa yang memudahkan para siswa untuk di gunakan , Maka terdapat hasil jawaban angket yang diberikan, diperoleh 8 siswa atau sebesar 16 % siswa menggunakan media berupa aplikasi pembelajaran, adapun sebanyak 8 siswa atau sebesar 16 % siswa menggunakan media berupa google, dan sebanyak 38 siswa atau sebesar 76 % siswa menggunakan aplikasi youtube. Hal ini berarti youtube merupakan media yang paling banyak dipilih siswa untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan dari angket yang di berikan yaitu setujuhan siswa jika diadakan aplikasi pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga bisa membantu siswa dalam penguasaan materi mata pelajaran PJOK. Dari hasil analisis diperoleh dari 50 siswa terdapat sebanyak 47 siswa atau sebesar 94 % siswa setuju untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, sedangkan sebanyak 3 siswa atau sebesar 6 % lainnya tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar siswa setuju untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK, sehingga bisa membantu dalam penguasaan materi pelajaran PJOK. Hal ini berarti, siswa menunjukkan ketertarikannya dalam penggunaan

media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajarannya agar lebih baik dan meningkat.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan pada lembaga pendidikan. Melihat keterbatasan yang melekat pada media konvensional, Untuk itu penulis berkeinginan meneliti terkait “Pengembangan Aplikasi *E- Learning Managemen System (Lms)* Berbasis website Untuk Pembelajaran PJOK Tingkat SMP Sederajat”.

1.2. Identifikasi Masalah

Aplikasi pembelajaran ini diharapkan sangat membantu dalam memberikan pengaruh efektifitas pembelajaran yang tercermin dengan peningkatan prestasi hasil belajar peserta didik dan membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini tentunya sangat di harapkan menjadi awal terbentuknya sistem pembelajaran yang baik dan terpadu. Dengan perkembangan teknologi saat ini yang sangat membutuhkan adanya peningkatan kualitas yang baik. Apalagi pada saat ini dimana telah memasuki era revolusi 5.0 yang memiliki perbandingan yang selaras dengan perkembangan teknologi.

Learning Management System (LMS) adalah salah satu cara yang digunakan oleh sekolah untuk mendukung dan mengelola pembelajaran secara online agar proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik selama pandemi COVID-19

(Fitriani, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul tentang “Pengembangan Aplikasi E - *Learning Managemen System (LMS)* berbasis *Website* untuk pembelajaran PJOK Tingkat SMA/SMK Sederajat di Sumatera Utara”.

Learning Management System (LMS) atau Sistem Manajemen Pembelajaran merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran, mendistribusikan materi belajar dan memungkinkan kolaborasi antara Guru tenaga pendidik dan peserta didik (Fitriani, 2020). Melalui *E- Learning Management System (LMS)* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran yang di berikan, melakukan diskusi dengan guru melalui forum diskusi, serta mengakses tugas yang di berikan oleh guru. Guru sebagai tenaga pendidik juga didorong untuk membuat materi pembelajaran lebih kreatif melalui video pembelajaran yang bisa di upload dalam *E- Learning Management System (LSM)*. Fleksibilitas *Learning Management System (LMS)* memungkinkan guru maupun peserta didik dapat mengakses *Learning Management System (LMS)* kapan saja dan dimana saja serta melalui berbagai device, baik melalui PC, Tablet maupun smartphone.

1.3. Batasan Masalah

Keunggulan dari *e-learning* adalah dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar, hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Harahap & Alpi, 2017) yang menyatakan bahwa dengan *e-learning* kompetensi guru secara pedagogik (Aldino et al., 2021).

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Pengembangan media *E- Learning Management System (LMS)* Pembelajaran PJOK ini menggunakan berbasis *Website*. Penilaian kevalidan *E-Learning* dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pendidikan yang kemudian dilakukan uji coba terbatas pada skala kecil dan skala besar.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Permasalahan yang harus diselesaikan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *E- Learning Management System (LMS)* berbasis *Website* pada PJOK?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *E- Learning Management System (LMS)* Berbasis *Website* Pada pembelajaran PJOK?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *E- Learning Management System (LMS)* berbasis *Website* pada pembelajaran PJOK pada peserta didik dan Tenaga Pendidik?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini merupakan mengembangkan Aplikasi belajar PJOK berbasis *Website*, agar dapat menjadi media pembelajaran PJOK dengan *E-Learning Management System (LMS)* yang semua pembelajaran terfokus ke dalam satu media, serta sebagai media informasi paket-paket kelas PJOK yang tersedia agar dapat dibaca secara detail dan lengkap. Serta peneliti ingin mengembangkan

produk baru berupa aplikasi *E- Learning Management System* (LMS) yang nantinya akan dapat di pasarkan di luar di masyarakat khususnya para guru PJOK dan siswa, dengan kata lain mendapatkan nilai jual dari suatu pruduk yang telah di kembangkan.

Kemudian di tambah dengan adanya kumpulan materi bahan ajar, soal -soal serta video pembelajaran maupun ruang diskusi antara guru dan siswa. Dengan adanya Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan Hasil belajar peserta didik meningkat dengan belajar lebih bersemangat tidak membosankan dan membantu para guru sebagai tenaga pendidik lebih memudahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas, serta menjadikan media pertemuan orang-orang yang ingin belajar PJOK dan juga orang-orang yang ingin PJOK.

Secara garis besar berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *E- Learning Management System* (LMS) berbasis *Website* pada PJOK.
2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *E- Learning Management System* (LMS) berbasis *Website* pada pembelajaran PJOK.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *E- Learning Management System* (LMS) berbasis *Website* pada pembelajaran PJOK pada peserta pendidik dan tenaga pendidik.
4. Memasarkan produk berupa aplikasi yang di kembangkan agar mendapatkan nilai jual di luar, khususnya para guru dan siswa dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya adalah sebagai berikut:

1.6.1. Bagi Peneliti

Peneliti menjadi termotivasi untuk mengembangkan Media Pembelajaran PJOK menggunakan E - *Learning Management System (LMS)* berbasis Website untuk kualitas peningkatan hasil belajar.

1.6.2. Bagi Peserta Didik

- a. Mengetahui variasi baru media pembelajaran yang lebih modern.
- b. Meningkatkan pola mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran PJOK.
- c. Mempermudah dalam mempelajari materi oleh peserta didik dengan baik dan benar.
- d. Media E- *Learning Management System (LMS)* PJOK berbasis Website ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

1.6.3. Bagi Pendidik

- a. Memberikan kemudahan bagi pendidik untuk melakukan variasi pembelajaran di dalam kelas dengan bahan ajar yang lebih modern.
- b. Membantu pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam belajar PJOK.

- c. Memberikan pengetahuan kepada pendidik mengenai bahan ajar elektronik yang digunakan di dalam kelas.
- d. Menjadi motivasi tersendiri bagi pendidik agar dapat mengembangkan bahan ajar sendiri yang sesuai kebutuhan.

1.6.4. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan media pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran PJOK.

