

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, baik jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. (Kurikulum Penjas SMP, 2004)

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga bukan hanya melalui pengajaran diluar kelas yang bersifat kajian psikomotorik dan afektif, namun memerlukan juga ranah kognitif atau pengetahuan didalamnya, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti keberhasilan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Untuk mengetahui keberhasilan dari pencapaian tujuan pembelajaran perlu diadakannya evaluasi pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arifin (2013:5) mengemukakan bahwa “*Pada hakikatnya evaluasi adalah suatu proses*

yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) daripada sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka mengambil suatu keputusan.”

Dalam proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang amat penting. Evaluasi dapat memberi gambaran tentang tingkat penguasaan siswa terhadap satu materi, memberi gambaran tentang kesulitan belajar siswa, dan memberi gambaran tentang posisi siswa di antara teman-temannya.

Seiring dengan perkembangan, memasuki abad 21 dunia pendidikan selalu mengalami perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ICT (*Information and communication Technology*), sekarang ini sangat dirasakannya kebutuhan dan pentingnya penguasaan ICT (*Information and communication Technology*) dalam kegiatan pembelajaran. Melalui ICT kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan. Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap praktik kegiatan pembelajaran. Pembelajaran melalui media televisi/video, pembelajaran berbasis komputer, berbasis web (*e-learning*), berbasis media presentasi/elektronik (AVA) adalah beberapa bentuk pemanfaatan TIK yang perlu dikembangkan dan dilaksanakan dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan juga harus digunakan dalam berbagai media bahan ajar, metode pembelajaran sampai kepada proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media berbasis ilmu teknologi dalam pembelajaran

diharapkan mampu membawa dampak yang baik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan menambah kertertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Karena, dengan memanfaatkan teknologi kegiatan pembelajaran akan lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP N 38 Medan dan SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan yakni :

1. Guru PJOK masih menggunakan metode konvensional dalam melakukan evaluasi pembelajaran pada materi permainan bola voli seperti, siswa mengerjakan lembar kerja dan melakukan evaluasi pembelajaran secara tertulis.
2. Kemampuan guru untuk merancang dan memanfaatkan media dan ilmu teknologi yang masih kurang, media yang dimanfaatkan masih seperti papan tulis, guru masih menulis soal untuk mengevaluasi siswa dan masih menyiapkan kertas-kertas sebagai lembar tes tertulis untuk siswa.
3. Media yang dimanfaatkan guru dalam pembelajaran cenderung menggunakan media konvensional berupa papan tulis, media cetak khususnya buku paket, lembar kerja siswa, dan tes tertulis.

Selain itu penilaian evaluasi PJOK yang dilakukan dengan cara konvensional dirasa lebih lama, kurang efektif dan efisien karena proses tersebut memerlukan banyak waktu misalnya, saat mengoreksi jawaban siswa guru harus memeriksa satu persatu jawaban siswa, dan menimbulkan beberapa masalah seperti hilangnya

berkas, rusak karena tersimpan lama, sehingga sulit mencari berkas yang dibutuhkan saat diperlukan.

Sejalan dengan hal tersebut, google yang sudah lama berkecimpung pada dunia teknologi sangat berkontribusi dalam dunia pendidikan. Salah satu fitur yang bisa dimanfaatkan untuk mengatasi masalah evaluasi pembelajaran adalah google form, yaitu suatu program yang dapat digunakan secara gratis dalam membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran seperti membuat latihan soal hingga soal-soal evaluasi online. Dengan memanfaatkan sumber belajar ICT yang dimiliki siswa yaitu smartphone guru sudah dapat melakukan evaluasi pembelajaran permainan bola voli.

Selama ini smartphone siswa tidak berpengaruh sebagai sumber belajar maupun dalam pelaksanaan pembelajaran, bahkan ada beberapa sekolah yang melarang siswa untuk membawa smartphone, padahal dapat diketahui dengan era pembelajaran abad 21 smartphone bisa berguna sebagai media pembelajaran khususnya sebagai media evaluasi hasil belajar siswa.

Menurut Jurnal Vanessa Jamieson (2012:1) *Used Tecnology in Evaluation Practice* menyatakan: Penggunaan teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat membantu dalam menghasilkan produk berkualitas, peningkatan ketepatan waktu, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi biaya, dan produktivitas.

Tugas yang semulanya sulit dan membutuhkan proses yang lama harus dapat dikerjakan dengan waktu yang lebih singkat. Hal ini tentunya dapat diterapkan dalam pembuatan soal dan penilaian. Dengan adanya evaluasi yang berbasis

teknologi, akan sangat membantu menjadi lebih cepat dan mudah untuk mengetahui hasilnya.

Dengan program google form, evaluasi yang dilakukan dapat dimanfaatkan tanpa menghabiskan banyak kertas, tidak menghabiskan banyak waktu untuk mendapatkan data dan menganalisisnya, guru akan menjadi lebih kreatif dalam membuat soal karena pada program google form ini soal-soal dapat disertakan dengan gambar dan video serta siswa tidak perlu untuk mendownload sebuah aplikasi baru karena fitur google form ini hanya menggunakan sebuah link yang otomatis yang akan menampilkan soal-soal evaluasi yang telah disediakan oleh guru.

Mata pelajaran penjas khususnya pada materi permainan bola voli merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan program google form pada proses evaluasinya. Mengingat pada materi permainan bola voli akan lebih mudah bila soal-soal evaluasinya dijelaskan menggunakan gambar ataupun video. Pemaparan diatas mendorong penulis ingin meneliti mengenai proses evaluasi pembelajaran permainan bola voli ini lebih dalam yaitu dengan judul **“Pengembangan Model Evaluasi Hasil Belajar Permainan Bola Voli Berbasis *Google Form* di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka muncul permasalahan dalam evaluasi pembelajaran PJOK pada materi bola voli yaitu sebagai berikut :

1. Kurang maksimalnya proses evaluasi pembelajaran terhadap pemanfaatan penggunaan teknologi yang ada
2. Minimnya kemampuan pendidik dalam pengembangan tes berbasis *online*
3. Selama proses tes evaluasi guru masih menggunakan model konvensional dan belum diterapkannya model berbasis *online* dengan menggunakan *google form*

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas dan untuk memudahkan peneliti dalam mengungkapkan materi yang diteliti agar lebih terarah, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Evaluasi pembelajaran permainan bola voli berbasis *Google Form*.
2. Materi pokok bahasan yang akan dijadikan evaluasi dalam penelitian ini adalah materi permainan bola voli
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP Tahun Ajaran 2019/2020

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan-tahapan dalam mengembangkan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran khususnya pada materi permainan bola voli kelas VII di SMP?
2. Bagaimana respon atau tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran penjas kelas VII di SMP?
3. Bagaimana dampak penggunaan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran penjas kelas VII di SMP?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan tes evaluasi PJOK materi permainan bola voli kelas VII SMP berbasis *Google Form*.
2. Mendeskripsikan respon kemenarikan siswa terhadap tes evaluasi PJOK materi permainan bola voli kelas VII SMP berbasis *Google Form*.
3. Untuk merumuskan dampak penggunaan *Google Form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PJOK materi permainan bola voli kelas VII di SMP

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain :

1. Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan smartphone dalam pembelajaran dan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Meningkatkan profesionalisme guru agar sesuai dengan perkembangan ICT pada abad ini.

2. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran. Mengenalkan kepada siswa tentang teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Peneliti

Memberikan gambaran dan wawasan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan teknologi untuk efektifitas pembelajaran. Salah satunya program *Google Form* dari *Google* sebagai alat evaluasi untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.