

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia saat ini yang sangat pesat membuat negara-negara berkembang harus mampu mengikuti segala perubahan yang terjadi di berbagai bidang misalnya dalam bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan keamanan. Hal ini mengakibatkan munculnya berbagai masalah baru yang lebih kompleks misalnya masalah yang tak terduga. Selain itu agar dapat mengikuti perkembangan dunia dengan baik maka suatu negara harus meningkatkan kualitas pendidikan yang mengarah ke teknologi pendidikan sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Peningkatan pendidikan ini akan terlaksana dengan baik dan hasil yang optimal apabila proses pendidikan berjalan sebagaimana mestinya.

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan khususnya pembangunan bangsa dan negara. Seperti pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa tujuan pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda sebagai

penerus yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Jadi, pendidikan adalah reorganisasi pengalaman dalam menambah kemampuan untuk mengarah pendidikan pada masa yang akan datang.

Akibat pandemi Corona virus disease (Covid-19) yang telah menyebar ke banyak negara dan wilayah termasuk juga Indonesia. Covid-19 ditularkan melalui kontak langsung dengan cairan nafas yang dihasilkan melalui batuk dan bersin orang terinfeksi dan/atau saat menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus, kemudian menyentuh area wajah (misal: mata, hidung, dan mulut) (WHO, 2020). Penting bagi masyarakat luas termasuk dunia pendidikan untuk mengambil tindakan pencegahan penularan lebih lanjut, mengurangi dampak wabah dan mendukung tindakan pengendalian.

Maraknya wabah corona virus yang sudah masuk ke Indonesia di awal tahun 2020 hingga saat ini kurang lebih sudah setahun yang menyebabkan penyakit yang disebut Covid-19. Covid-19 yang terjadi di berbagai negara termasuk Indonesia yang sangat berdampak pada berbagai bidang terutama dunia pendidikan. Covid-19 merupakan virus RNA strain tunggal positif yang menginfeksi saluran pernafasan (Yuliana, 2020). Pertama kali terdeteksi pada Desember 2019 di kota Wuhan, Tiongkok. Pandemi ini telah menginfeksi lebih dari 4,3 juta orang di hampir 200 negara di seluruh dunia, mengakibatkan hampir 300.000 kematian. Lebih dari 1 miliar dan 575 juta siswa di sekitar 188 negara di

seluruh dunia dilaporkan terkena dampak penutupan sekolah dan universitas karena tindakan pencegahan yang diambil oleh negara-negara terhadap penyebaran Covid-19 (UNESCO, 2020).

Perlindungan terhadap anak-anak dan fasilitas pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Sehingga diperlukan tindakan untuk mencegah potensi penularan dan penyebaran Covid-19 di lingkungan sekolah namun dengan tetap memberikan kesempatan siswa untuk belajar, dan membangun jiwa siswa yang lebih peduli terhadap sekitar. Siswa juga harus mendapatkan informasi dan fakta tentang Covid-19 secara benar sehingga membantu mengurangi ketakutan dan kecemasan siswa serta membangun kemampuan siswa untuk mengatasi dampak sekunder dari penyakit ini.

Dalam usaha pemenuhan hak peserta didik untuk tetap mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran Covid-19, kebijakan pendidikan yang diterbitkan Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan dan surat Nomor 36926/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran daring, para pendidik diharapkan menghadirkan proses pembelajaran menyenangkan bagi siswa (Jeffry dkk, 2020). Program Belajar dari Rumah (BDR) pada Tahun Ajaran 2019/2020 dilaksanakan melalui pembelajaran daring/jarak jauh, menitikberatkan pada pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Program BDR fokus pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Sejak pemerintah menerapkan sosial distance Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk mencegah penyebaran wabah covid-19 dan kegiatan belajar-

mengajar di lembaga pendidikan yang semula tatap muka di kelas, bergeser menjadi pendidikan jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) dengan sistem online (Widya Sari, dkk. 2020). Seiring dengan perkembangan pandemi Covid-19 tersebut dan dimulainya tahun ajar baru 2020/2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui SE Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (Covid-19). Isi surat edaran ini selain tentang pedoman pelaksanaan BDR (Belajar dari Rumah) juga terkait untuk tetap melaksanakan program BDR melalui pembelajaran jarak jauh daring dan/atau luring. Maka dengan ini, seluruh pihak sekolah termasuk SMA Se-Kota Binjai melakukan perubahan proses pembelajaran tatap muka menjadi proses pembelajaran jarak jauh berbasis daring.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pembelajaran daring membuat siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun melalui alat elektronik seperti *handphone*, laptop, komputer dan lain sebagainya. Agar siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group* dan yang terutama dengan aplikasi SIGUM. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif yang dapat digunakan dalam kondisi saat ini. Sesuai dengan pendapat Nakayama M, dkk (2007: 200).

SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) adalah sebuah aplikasi pembelajaran ditujukan untuk ranah pendidikan, dibangun oleh Dinas Pendidikan Sumatera Utara Cabang Kab. Langkat dan Kota Binjai yang bekerja sama dengan

Politeknik Negeri Medan meluncurkan pada tanggal 08 Juni 2020 melalui konferensi video bersama Gubernur Sumatera Utara Edy Rahmayadi dengan Walikota Binjai Muhammad Idaham dan ratusan siswa serta para guru SMA di Binjai-Langkat dilatar belakangi kurang maksimalnya proses belajar mengajar selama pandemi Covid-19 yang sedang digunakan pada semester genap saat ini dan semester ganjil sebelumnya. Kota Binjai menjadi pelopor untuk kabupaten/kota lainnya di Sumut, agar dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan Aplikasi SIGUM.

Aplikasi SIGUM ini dapat memberikan kesempatan bagi guru dan murid berinteraksi seperti dalam proses belajar mengajar walaupun dilakukan secara daring melalui fitur yang disediakan seperti roster, absensi guru dan siswa, serta kuis usai pembelajaran. Proses belajar mengajar melalui aplikasi SIGUM dapat dilakukan per masing-masing kelas, dimana para guru akan mengajar di kelasnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada. Kepala Sekolah juga dapat memantau proses mengajar tersebut. Selain dapat digunakan untuk tingkat SMA, aplikasi SIGUM ini juga dapat digunakan untuk tingkat SD dan SMP. Keunggulan dari Aplikasi SIGUM ini sudah menyediakan fitur siswa dan guru untuk mengabsen, dapat mengakses tugas apa saja yang telah diberikan dengan susunan yang lebih tertata, waktu dan tempat yang tidak terbatas saat melaksanakan pembelajaran, cara mengoreksi tugas dari siswa semakin mudah, serta jika ada siswa yang tertinggal dalam proses belajar, maka aplikasi ini masih bisa diakses serta menjangkau apa saja yang sudah dibahas sebelumnya.

Maka, kegiatan pembelajaran PJKO pada masa pandemi Covid-19 juga tetap dilaksanakan dengan pembelajaran sistem daring menggunakan SIGUM.

Pendidikan Olahraga merupakan disiplin ilmu yang didominasi praktik pada aktivitas fisik dan sedikit teori. Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Qomarrullah, 2014). Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan sistem tatap muka, daring maupun luring tetap harus mengacu pada muatan tujuan pendidikan yang tertuang pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang tujuan pendidikan yang dimaksud meliputi: mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. 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. Berbagai keterbatasan seperti akses internet dan kemampuan operasional pada fitur-fitur online, Pendidikan Jasmani dengan sendirinya menemui berbagai hambatan dan kendala pada masa pandemi Covid-19.

Pembelajaran daring baru pertama kali diterapkan di SMA Negeri se-Kota Binjai pada Tahun Ajaran 2020/2021. Oleh sebab itu masih ditemui kendala-kendala dalam mencapai prestasi belajar yang optimal. Hal ini tentu saja memberikan dampak pada pembelajaran di SMA Negeri se-Kota Binjai diantaranya pembelajaran PJOK yang tidak dapat terlaksana sesuai dengan RPP, banyaknya peserta didik yang mengeluh karena terlalu banyak tugas, dan orangtua mengalami kesulitan dalam mendampingi kegiatan belajar anak. Menurut Suryobroto (2004), agar pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan sukses dan

lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Jika kinerja dari salah satu komponen tersebut belum bekerja secara optimal maka akan mempengaruhi program pembelajaran PJOK.

Kota Binjai adalah salah satu kota dalam wilayah Provinsi Sumatera Utara. Sebelum menjadi sebuah kotamadya, Binjai adalah ibu kota Kabupaten Langkat. Dimana terdapat 7 SMA Negeri. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di 3 SMA Negeri Kota Binjai, yaitu SMAN 1 Binjai, SMAN 4 Binjai, dan SMAN 7 Binjai. Akibat Pandemi Covid-19 mengakibatkan sistem pembelajaran secara keseluruhan mengalami perubahan, sehingga proses pembelajaran yang bermula dengan konvensional atau tatap muka menjadi pembelajaran di rumah yang dilakukan secara dalam jaringan (daring). Begitu juga dengan pembelajaran PJOK.

Peneliti juga melakukan observasi awal dengan wawancara kepada beberapa guru PJOK dari tiga SMA Negeri Se-Kota Binjai yaitu SMA N 1 Binjai, SMA N 4 Binjai dan SMA N 7 Binjai. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa pembelajaran kurang efisien. Dikarenakan kebiasaan proses pembelajaran secara tatap muka di sekolah, tentunya belajar secara daring menggunakan aplikasi SIGUM perlu penyesuaian. Pertama, kelengkapan sarana dan prasarana seperti harus memiliki handphone atau laptop/computer pengelolaan internet masih secara mandiri sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak siswa yang mengeluh, tertinggal materi pembelajaran, dan tidak paham dengan materi. Karena siswa kesulitan belajar pendidikan jasmani di rumah yang biasanya praktek langsung di sekolah. Kedua, kemampuan

teknologi dan informasi yang dimiliki guru dan siswa kurang maksimal, karena tidak semua guru cepat menggunakan teknologi ini dalam proses pembelajaran disebabkan faktor usia. Serta pembelajaran daring selama kurang lebih setahun ini belum pernah diadakan evaluasi pembelajaran PJOK terkhusus di SMA Negeri Se-Kota Binjai. Evaluasi ini diharapkan dapat diketahui bagaimana pembelajaran daring PJOK di SMA Negeri Se-Kota Binjai menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) dengan melihat ketercapaian komponen-komponen dalam mendukung tujuan dalam pembelajaran PJOK.

Seperti pendapat Arikunto (2014: 7) Evaluasi adalah “upaya untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan suatu kebijakan secara cermat dengan cara mengetahui efektivitas masing-masing komponennya”. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran daring oleh banyak faktor antara lain: guru, siswa, sarana prasarana, metode, dan lingkungan yang mendukung. Jika salah satu komponen tersebut belum bekerja secara optimal maka akan mempengaruhi program pembelajaran PJOK dalam mencapai tujuan pembelajarannya, maka dari itu untuk mengetahui kinerja komponen-komponen yang kurang optimal maka perlu diadakan evaluasi.

Ada beberapa model evaluasi, diantaranya adalah evaluasi model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Seperti diungkapkan oleh Mulyatiningsih (2012: 124) bahwa model evaluasi CIPP dilakukan secara sistematis untuk mengevaluasi apakah program telah dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar. Kegiatan evaluasi mencakup dari segi *context, input, process, product*. Mohammad (2014: 376) menjelaskan

evaluasi model CIPP termasuk kategorisasi evaluasi sistem yang bertitik tolak dari pandangan bahwa keberhasilan suatu program dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satu penelitian tentang Efektivitas Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK Siswa Kelas IX di MTs 2 Semarang Selama Pandemi Covid-19 oleh Nur, dkk (2020), yang bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran Daring mata pelajaran PJOK pada siswa. Bahwa tempat pembelajaran Daring bertempat di rumah dengan menggunakan *handphone* melalui koneksi internet paket kuota dalam keadaan sinyal yang baik siswa mudah mengerti, sementara *google classroom* menjadi aplikasi yang sering digunakan 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 sehingga membuat siswa kurang semangat. Sehingga pembelajaran daring secara keseluruhan kurang efektif dilakukan mata pelajaran PJOK siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Semarang pada masa pandemi Covid-19. Maka dari itu siswa mengharapkan agar sistem pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 agar bisa dilakukan dengan Daring dan juga tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan

Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan Sari dkk, (2020) yang bertujuan untuk menganalisa efektifitas pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh SMP Negeri 4 Pakem Tahun Ajaran 2019/2020 selama pandemi Covid-19, bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan pemanfaatan teknologi informasi seperti *Google Classroom* berjalan efektif ditinjau dari pemahaman materi, penugasan aplikasi, dan pemahaman materi. Aplikasi yang dinilai paling mudah digunakan siswa adalah *Google Classroom*.

Akan tetapi masih terdapat kelemahan pada pembelajaran yaitu kendala jaringan internet, kebermanfaatan secara fisik dari pembelajaran jasmani yang kurang, dan jenis tugas yang monoton. Serta Ramadhani, dkk (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 di masa pandemi.

Kurang lebih sudah hampir setahun dalam 2 semester, pembelajaran daring menggunakan Aplikasi SIGUM dilakukan di SMA Negeri Se-Kota Binjai Tahun Pembelajaran 2020/2021, maka dari itu untuk mengetahui keberhasilan dan komponen-komponen yang kurang optimal pembelajaran daring menggunakan SIGUM pada pendidikan jasmani perlu dilakukan evaluasi. Hal yang perlu dievaluasi ditinjau dari segi *context*, *input*, *process* dan *product*. Tujuan dari evaluasi penelitian ini adalah untuk mengetahui komponen *context*, *input*, *process*, dan *product* dalam mendukung penerapan pembelajaran daring menggunakan SIGUM. Selain itu juga perlu diketahui hambatan atau kendala yang dihadapi selama penerapan pembelajaran daring menggunakan SIGUM agar dapat diperbaiki dan memperlancar pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan SIGUM pada semester selanjutnya serta mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Dari permasalahan di atas peneliti ingin mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan SIGUM pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri se-Kota Binjai yang di evaluasi dengan menggunakan model CIPP. Dari model peneliti

maka judul penelitian ini adalah “Evaluasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK Menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai T.P. 2020/2021”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas yang menjadi fokus masalah adalah “Evaluasi Penerapan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai T.P. 2020/2021”

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK Menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai T.P. 2020/2021 dievaluasi dengan model CIPP?”. Rumusan masalah khusus penelitian ini yang dikelompokkan dalam model evaluasi CIPP (*Conteks, Input, Process, Product*) yaitu terdiri dari :

1. Evaluasi *Conteks*, Bagaimana Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai meliputi kebijakan, latar belakang dan tujuan?
2. Evaluasi *input*, Bagaimana Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai yang meliputi sumber daya, sumber informasi, dan penerapan?

3. Evaluasi *proses*, Bagaimana Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai yang meliputi proses persiapan dan pelaksanaan pembelajaran PJOK?
4. Evaluasi *produk*, Bagaimana Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai yang meliputi analisis dan hasil?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian evaluasi ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pembelajaran dalam jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai T.P. 2029/2021 dengan menggunakan model CIPP. Tujuan khusus penelitian ini untuk mengetahui:

1. Dari aspek *Conteks*, Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai meliputi kebijakan, latar belakang dan tujuan.
2. Dari aspek *Input*, Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai yang meliputi sumber daya, sumber informasi, dan penerapan.
3. Dari aspek *Process*, Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri

Se-Kota Binjai yang meliputi proses persiapan dan pelaksanaan pembelajaran penjas.

4. Dari aspek *Product*, Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) PJOK menggunakan SIGUM (Sistem Informasi Guru Mengajar) di SMA Negeri Se-Kota Binjai yang meliputi analisis dan hasil.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang menggunakannya antara lain, yaitu :

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran dalam jaringan (daring) PJOK menggunakan SIGUM di SMA Negeri Se-Kota Binjai.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan pada umumnya.

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 PJOK menggunakan SIGUM dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya tesis melalui kegiatan penelitian evaluasi yang telah dilakukan.
- b. Bagi Dinas Pendidikan, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan mengenai kendala-kendala aplikasi SIGUM dalam pembelajaran daring

yang dilaksanakan di SMA Se-Kota Binjai serta hasil pengevaluasian ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan solusi kedepannya.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan pemikiran terkait evaluasi pembelajaran daring menggunakan SIGUM di SMA Negeri Se-Kota Binjai terkhusus pada mata pelajaran PJOK bahwa hasil pengevaluasian yang dilakukan dapat diambil keputusan untuk perbaikan dan solusi dari kendala-kendala dalam pembelajaran daring menggunakan SIGUM untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
- d. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi calon guru dan guru PJOK untuk mengoptimalkan pembelajaran daring menggunakan SIGUM serta memberikan solusi terhadap kendala-kendala yang dialami siswa pada pembelajaran PJOK dimasa pandemi Covid-19 di SMA Negeri Se-Kota Binjai.
- e. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan agar mengetahui dan memahami lebih dalam mengenai pembelajaran daring menggunakan SIGUM baik pada pembelajaran PJOK maupun pembelajaran lainnya.
- f. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai kajian teori untuk penelitian sejenis dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu tentang evaluasi pembelajaran daring pada materi ajar PJOK.