

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menjelang awal tahun 2020 lalu wabah penyakit baru muncul dan mengejutkan masyarakat di seluruh dunia. Wabah yang diketahui pertama kali muncul di kawasan Wuhan, China ini telah menjadi masalah yang intens dan masih menjadi problematika paling serius yang dialami oleh banyak negara di seluruh dunia. Wabah penyakit baru ini disebut Corona virus (Covid-19), yang merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh gangguan pernapasan akut Covid 2 (SARS-CoV-2). Penyebaran virus meluas ke seluruh dunia termasuk juga Indonesia dan menjadikan kasus Covid masuk dalam kelas pandemi.

Pandemi *Covid-19* sendiri telah memberi dampak yang besar bagi pendidikan di Indonesia. Dunia pendidikan harus diperjuangkan mengingat pada dasarnya pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia untuk menjamin kelangsungan hidup generasi di suatu masyarakat dan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam membangun bangsa yang baik (Baiyere & Li, 2016). Pendidikan diharapkan mampu untuk memajukan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif dan mandiri serta mampu berpola pikir secara kritis dan aktif.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan dua surat edaran terkait pencegahan dan penanganan virus tersebut. Pertama, Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan COVID-19 dari Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan. Salah satu kebijakan yang diambil yaitu meliburkan semua kegiatan belajar mengajar yang kemudian berubah menjadi belajar dan mengajar di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) atau bisa disebut juga pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan sistem daring atau *online*.

Pendidikan formal di Indonesia sendiri bermacam-macam, salah satunya yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran penting yang ada di kurikulum pendidikan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah pada umumnya untuk meningkatkan atau mendorong perkembangan keterampilan motorik, pengetahuan, sikap sportivitas, kerja sama, pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan social).

Pembelajaran PJOK di sekolah dilakukan dengan tatap muka karena pembelajaran penjas banyak memiliki teori untuk di praktekan. PJOK memiliki kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan, kedua kompetensi tersebut harus dicapai oleh siswa. Namun dengan keadaan pendidikan Indonesia yang sempat menerapkan pembelajaran daring

sehingga pembelajaran penjas lebih banyak teori dibanding praktek. Rencana pembelajaran yang awalnya tersusun secara rapi oleh pendidik dengan melaksanakan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas secara langsung terpaksa diubah melalui jaringan internet atau pembelajaran jarak jauh. Transformasi model pembelajaran tatap muka ke model pembelajaran jarak jauh secara daring berdampak pada pengalaman belajar peserta didik (Fredy et al., 2020:171)

Pembelajaran dalam jaringan (daring) sebenarnya telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir ini seiring dengan kemajuan perkembangan informasi teknologi yang semakin pesat. Pembelajaran daring bukan saja disebabkan wabah Covid-19, melainkan pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir (He et al., 2014). Terlebih lagi, untuk pendidikan *online* tengah diusung untuk menjadi arus utama pada tahun 2025 (Palvia et al., 2018). Namun dengan adanya pandemi Covid-19 yang sedang melanda dunia telah mendorong percepatan penerapan teknologi bagi seluruh dunia khususnya pada dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran daring sendiri menjadi solusi dalam penyelenggaraan pembelajaran kelas dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas, sehingga pembelajaran daring dapat diselenggarakan dimana saja serta diikuti secara gratis maupun berbayar seperti yang diutarakan oleh (Ayuni et al., 2020:415). Seperti yang telah disampaikan oleh Keengwe & Georgina menyatakan dalam penelitiannya bahwa perkembangan teknologi

memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe & Georgina, 2012). Pembelajaran secara daring memberikan solusi untuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan platform-platform belajar *online* seperti *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Edmodo*, *Whatsapp Group* dan masih banyak platform lainnya yang mendukung sebagai media pembelajaran. Namun tidak semua media pembelajaran tersebut bisa dipakai begitu saja. Guru-guru harus memilih aplikasi ini dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan siswa dan guru, kesesuaian terhadap materi, termasuk ketersediaan jaringan yang cukup untuk *login* ke aplikasi tersebut. Guru harus selektif dalam pemilihan media demi tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pada observasi awal yang dilakukan di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu. Peneliti mendapatkan informasi dari guru dan siswa tentang platform yang digunakan selama pembelajaran daring. Platform yang digunakan yaitu *Whatsapp Group* dan *Google Classroom*. Menurut penelitian (Daheri et al., 2020). Penggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran daring kurang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Sudarman & Ardian, 2021) juga berpendapat bahwa media sosial *WhatsApp* bisa dibilang kurang efektif karena materi yang disampaikan sulit diserap oleh siswa karena tidak dijelaskan secara langsung tergantung cara guru menyampaikan dan siswa yang menerima.

Penggunaan platform *WhatsApp* masih menjadi pilihan karena kemudahan akses, namun pada kenyataannya, pada penelitian ini, grup whatsapp kurang efektif karena materi yang dibagikan melalui grup whatsapp terbatas, baik dari segi ukuran file maupun jenis file materi.

Maka dari itu peneliti memilih sekolah yang menggunakan platform *Google Classroom* sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang disediakan *google* dan dirancang untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa dalam setiap proses belajar mengajar (Kusuma et al., 2019:158).

Namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, saat proses kegiatan belajar mengajar PJOK secara daring di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu dengan menggunakan *Google Classroom* masih belum maksimal karena beberapa kendala seperti: persiapan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran masih kurang dan masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif mengikuti pembelajaran dengan berbagai alasan seperti kondisi jaringan internet yang tersedia di lingkungan sekolah maupun rumah terbatas, biaya yang cukup tinggi untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring terutama untuk mengisi paket data (kuota internet), kondisi lingkungan yang tidak kondusif, dan sebagian mereka tidak antusias belajar karena metode penyampaian materi pembelajaran yang monoton dan pembagian tugas yang menumpuk mengakibatkan peserta didik merasa jenuh. Siswa juga mengeluhkan

tentang sarana prasarana yang dimilikinya ketika melakukan pembelajaran PJOK melalui media daring. Dan ketersediaan fasilitas *Google Classroom* belum digunakan secara maksimal oleh para guru.

Berdasarkan uraian diatas, membuat peneliti penasaran akan sejauh mana keefektifan *Google Classroom* yang merupakan platform belajar *online* yang digunakan guru pada pembelajaran PJOK secara daring di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu terkhusus pada masa pandemi. Hal tersebut yang mendasari penulis membuat penelitian ini dengan judul “**Survei Tingkat Efektivitas Platform Belajar *Online* Terhadap Pembelajaran PJOK di SMA dan SMK Kecamatan Pangkalan Susu**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Adanya pergantian sistem pembelajaran dari luring ke daring sehingga pembelajaran PJOK tidak bisa melakukan praktik di lapangan dan diawasi langsung oleh guru PJOK.
2. Ketersediaan *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran *online* belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Belum diketahui tingkat efektivitas penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran PJOK di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan permasalahan yang diidentifikasi di atas maka perlu adanya pembatasan masalah, dimaksudkan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti agar hasil penelitian lebih terfokus dan mendalam serta menghindari penafsiran yang berbeda. Penelitian ini hanya membahas tentang seberapa besar tingkat efektivitas platform belajar *online* yaitu *Google Classroom* terhadap pembelajaran PJOK di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Seberapa efektif platform belajar *online* terhadap pembelajaran PJOK di SMA dan SMK Kecamatan Pangkalan Susu”. Dalam artian apakah pembelajaran PJOK dapat dimaksimalkan dengan memanfaatkan platform belajar *online* seperti *Google Classroom* pada saat pembelajaran daring.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas platform belajar *online* terhadap pembelajaran PJOK di SMA dan SMK Se Kecamatan Pangkalan Susu. Serta untuk mengetahui kebermanfaatan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran khususnya PJOK.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Kegunaan Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam perkembangan dan kemajuan informasi tentang pemanfaatan dan penggunaan media berbasis internet.
- b. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber referensi dan acuan dalam penelitian di masa depan.

1.6.2 Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menerima materi atau merespon kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memudahkan pemahaman kepada siswa khususnya pelajaran PJOK dengan minat yang tinggi dan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tatap muka atau pembelajaran jarak jauh.

- b. Bagi Guru

Sebagai evaluasi diri bagi guru untuk mengembangkan dan mengoptimalkan pembelajaran secara daring menggunakan media *online*. Sehingga ilmu pengetahuan dalam mengajar lebih dinamis dan berkembang sesuai dengan era zaman yang semakin canggih.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam memanfaatkan platform belajar *online* agar pembelajaran yang dilakukan kreatif dan tidak monoton. Juga mendukung program sekolah untuk meningkatkan penggunaan teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY