

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Pendidikan No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mengartikan Pendidikan adalah suatu 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut (H Fuad Ihsan, 2005) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.

Kurikulum yang berlaku di banyak Sekolah Menengah Pertama saat ini adalah Kurikulum 2013. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2018 menimbang bahwa untuk



memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya pada era digital, perlu menambahkan dan mengintegrasikan muatan informatika pada kompetensi dasar dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Salah satu tantangan pendidikan pada Sekolah Menengah Pertama adalah membangun keterampilan abad 21, diantaranya adalah keterampilan melek teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berkomunikasi efektif dan keterampilan berkolaborasi. Keterampilan tersebut itulah yang menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) merupakan ciri dari masyarakat era global saat ini, yaitu masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana atau alat untuk membangun keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pendidikan modern, guru dituntut untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran abad 21 serta prinsip pokok pembelajaran abad 21.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini (Rohim, 2006). Usaha

pemerintah dalam membangun pendidikan Indonesia yaitu sudah menyetarakan kurikulum di sekolah baik dari tingkat SD, SMP, maupun SMA yang berada di seluruh Indonesia dengan menggunakan Kurikulum 2013 atau biasa disebut K13. Sesuai dengan namanya, Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya sejak tahun 2013. Tetapi masih banyak ditemukan kekurangan dalam Kurikulum 2013 yang disebabkan karena baik siswa maupun guru belum terbiasa untuk menggunakan kurikulum tersebut. Namun, saat ini Kurikulum 2013 sudah mengalami beberapa revisi untuk perbaikan.

Sebagian besar guru masih belum memahami proses pengajaran dan pembelajaran dari Kurikulum 2013. Proses pengajaran guru dalam Kurikulum 2013 seharusnya guru hanya menjadi fasilitator bukan lagi mengajar dengan gaya ceramah. Dalam Kurikulum 2013 ini siswa dituntut harus berperan aktif dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, siswa diharuskan untuk menggali dan mengeksplor pengetahuannya secara mandiri dalam proses pembelajaran dan guru hanya menjadi acuan dalam pembahasan materi.

Adapun yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku manusia yang didalamnya terdapat perilaku manusia yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak baik menjadi baik. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan perubahan ilmu pengetahuan saja tetapi juga dalam bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, dan penyesuaian diri.

Sehubungan dengan kurangnya penerapan media pembelajaran daring pada jenjang sekolah menengah pertama sampai saat ini masih perlu dan harus ditingkatkan untuk menghadapi tuntutan di masa depan. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan proses pembelajaran melalui media pembelajaran daring dengan materi ajaran permainan bola kecil (keterampilan lempar tangkap bola kasti) pada siswa kelas VIII SMP Mahanaim Bekasi Timur.

Untuk mencegah ketertinggalan dalam penggunaan teknologi media pembelajaran salah satunya adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran kepada siswa melalui media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian pada penggunaan media pembelajaran yang menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu atau media pembelajaran daring sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama ingin mengetahui dampak yang diberikan pada media pembelajara daring menurut persepsi siswa.

Dengan digunakannya media pembelajaran daring sebagai suatu sarana komunikasi dalam pembelajaran maka pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik dan materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dapat dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan mengajar dengan lebih baik. Hal ini karena media pendidikan akan membuat metode mendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik,

sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan pembelajaran.

Hingga saat ini perkembangan media teknologi semakin meningkat, salah satu contoh perkembangan media teknologi yang terdapat di ranah pendidikan yaitu media daring, daring adalah singkatan dari kata “dalam jaringan” yaitu suatu media pembelajaran yang kita bisa dapat temukan dengan melalui *aplikasi*, seperti contoh : *WhatsApp*, *Google Form*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan lain-lainnya. Daring dapat digunakan sebagai alat bantu untuk proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang kita bisa manfaatkan di saat keadaan pandemik seperti ini. Daring ini sangat mudah kita *accses* melalui internet dengan cara membuka aplikasi yang terdapat di dalam *handphone* dan *google*. Guru harus mampu menggunakan atau mengoprasionalakan media tersebut, karena dengan media tesebut guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran yang diajarkan.

Media ini sangat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ketika program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diberlakukan oleh pemerintah disetiap sekolah pada saat pandemik wabah virus *corona*. Karena itu juga dengan media tersebut siswa dengan mudah menerima dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru ketika Pembelajaran Jarak Jauh berlangsung saat pandemik wabah virus *corona* ini. Dan media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan tugas rumah untuk siswa kelas VIII SMP Mahanaim dengan

membuat latihan soal-soal materi pelajaran dan materi yang dibahas melalui media pembelajaran daring.

Alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Penelitian dilakukan di sekolah SMP Mahanaim lantaran penulis sudah mengenal kepala sekolah dan guru olahraga di sekolah tersebut. Selanjutnya, peneliti ingin mencari tahu apakah persepsi siswa terhadap media belajar daring berdampak positif atau negatif pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Disamping itu, penulis juga ingin membuktikan jika siswa dapat dengan mudah menerima dan memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran daring dan memudahkan guru untuk mengevaluasi siswa untuk mengetahui sampai sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti ungkapkan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul diantaranya adalah:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran daring yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Kurangnya adaptasi guru terhadap muridnya dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran daring.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, agar lebih mendalami permasalahan yang timbul, maka dibatasi pada “Persepsi siswa terhadap media pembelajaran daring pada mata pelajaran pendidikan jasmani Kelas VIII di SMP Mahanaim Bekasi Timur”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah yang ada adalah “Bagaimana persepsi siswa kelas VIII SMP Mahanaim terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas VIII SMP Mahanaim Bekasi Timur?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dengan diketahuinya persepsi siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi lempar tangkap bola kasti menggunakan media pembelajaran daring pada kelas VIII SMP Mahanaim Bekasi Timur maka akan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Manfaat yang bersifat teoritis

Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media pada murid.

## 2. Manfaat yang bersifat praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran daring dalam pembelajaran disekolah sehingga mempermudah murid dalam melakukan pembelajaran.

### a. Bagi murid

Memberikan pengalaman, pengetahuan baru pada murid tentang penggunaan media pembelajaran daring dalam melakukan pembelajaran dengan baik.

### b. Bagi guru

Sebagai sarana untuk dapat lebih mengembangkan keterampilan motorik kasar murid dan pemberian materi pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan semangat belajar murid agar tidak bosan.

### c. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti akan memperoleh pengalaman sehingga dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan.

### d. Bagi lembaga

Sebagai bahan masukan dalam pertimbangan serta masukan untuk lebih memperhatikan dan mengembangkan perkembangan hasil belajar pada kelas VIII SMP Mahanaim melalui metode yg menarik dan menyenangkan.