

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia dan berlangsung sepanjang hayat, dilaksanakan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam kamus bahasa Indonesia Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk memina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Misi utama dalam sebuah lembaga pendidikan adalah mengajarkan budi pekerti, etika, saling menghargai, dan mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi. Hal ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga maupun dalam masyarakat.

Pada era pengetahuan yang berkembang sangat pesat sekarang ini, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kebutuhan mutlak, terutama dalam menghadapi perubahan dan perkembangan zaman yang sudah semakin pesat. Pendidikan memegang peran penting dalam pengembangan sumber daya manusia dan insan yang berkualitas. Salah satunya sumber daya manusia yang berkualitas dapat dihasilkan dari pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu penggerak bagi pembangunan dan bekal yang sangat utama dalam menghadapi perubahan dan perkembangan zaman.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilakukan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan, proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran. Pendidikan jasmani sebagai tahap proses pendidikan menyeluruh yang berhubungan dengan perkembangan dan pendayagunaan kemampuan yang disengaja dan punya tujuan secara langsung berkaitan dengan respon mental, emosional dan sosial. Sehingga pendidikan jasmani menitik beratkan pada penilaian proses bukan hanya penilaian hasil capaian tugas gerak yang telah dilaksanakan siswa

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan jasmani manusia dapat lebih banyak belajar hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak usia dini, karena pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak. Menurut Ike menjelaskan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-sosial-emosional-sportivitas-spiritual), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Menurut Anna pendidikan jasmani merupakan 'alat' pendidikan, atau yang disebut sebagai salah satu media pendidikan yang dalam prosesnya bisa mewujudkan tujuan dari pendidikan sekaligus pembudayaan. (Anna, 2016). Proses ini merupakan sebuah syarat yang memungkinkan manusia mampu terus mempertahankan kelangsungan hidupnya sebagai manusia. Pendidikan jasmani mempunyai banyak ciri unik yang dapat dilihatnya selain dari proses pembelajaran, proses pengajaran, sarana dan prasarana serta alat atau media yang digunakan. Pendidikan jasmani dituntut untuk memberikan pembelajaran sesuai dengan yang ada dalam kurikulum juga aturan yang sudah baku serta panduan atau petunjuk yang telah dirancang sebelumnya oleh pengajar namun didalam proses belajar mengajarnya dibuat sedemikian rupa untuk menimbulkan suasana yang selalu

mengembirakan, menyenangkan, tidak membosankan, dan menarik. Permasalahan yang sering terjadi dihadapi dunia pendidikan jasmani adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman. Media pembelajaran yang sedang ramai digunakan di kalangan pendidikan saat ini ialah pembelajaran *online*.

Pembelajaran secara *online* banyak jenisnya, pembelajaran bisa dilakukan melalui aplikasi zoom meeting, edmodo, ruangguru, google classroom dan masih banyak lainnya. Pembelajaran *online* bisa dilakukan dengan adanya media belajar yang berupa perangkat komputer, laptop maupun ponsel pintar (*smartphone*). Penggunaan ponsel pintar di Indonesia terus meningkat. Bahkan, sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat keenam dalam daftar pengguna ponsel pintar terbesar di dunia. Pengguna tersebut terdiri dari berbagai kalangan termasuk kalangan peserta didik yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Green *Smartphone* adalah sebuah *device* yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (*Personal Digital Assitant*) dan berkemampuan seperti komputer (Green Ferry, 2017).

Pada masa sekarang dimana seluruh dunia bahkan negara Indonesia sedang mengalami kondisi dimana terdapat penyebaran penyakit virus yang disebut dengan Corona (COVID-19). Di awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu corona virus jenis baru (SARS-CoV-2). Menurut *World Health Organization* memberi nama virus baru tersebut Coronavirus disease 2019 (COVID-19) (WHO, 2020). Virus ini ditemukan di Wuhan, China pertama kali dan sudah menginfeksi 90.308 orang per tanggal 2 Maret 2020. Jumlah kematian mencapai 3.087 orang atau 6%, jumlah pasien yang sembuh 45.726 orang. Menurut data dari Gugus Tugas Penanganan COVID-19 per tanggal 11 Agustus 2020 di

Indonesia saat ini 127,083 (1,687 kasus) yang sudah terinfeksi virus, jumlah kematian 5,765 (4,5%) dan yang sembuh 82,236 (64,7%). Hal ini berdampak kepada beberapa sektor salah satunya adalah sektor pendidikan. Disinilah peran dunia *online* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Menurut PBB dalam In Setyorini menjelaskan dampak pada Pendidikan Pemerintah telah menutup sementara semua sekoah, di seluruh negara untuk membatasi penyebaran virus corona dan pada 14 Maret 2020, sekitar 420 juta anak tidak bersekolah. Lebih dari tiga belas negara telah menutup sementara semua sekolah mereka yang telah mempengaruhi siswa dari hampir semua kelas.. selain itu, sembilan negara termasuk India telah menutup sekolah mereka di tingkat lokal untuk mencegah Covid-19, yang telah mempengaruhi lebih dari 85 juta anak-anak (In Setyorini, 2020).

Kisah wabah ini dapat memiliki akhiran yang berbeda pada setiap negara yang bergantung pada kebijakan yang diterapkan dan ketanggapan pemerintah guna meminimalisir penyebarannya. Berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi tingkat penyebaran virus corona dengan memberlakukan *social distancing*, *physical distancing* hingga pemberlakuan PSBB (pembatasan social berskala besar) pada beberapa daerah. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan untuk membatasi penyebaran COVID-19 berdampak pada berbagai bidang diseluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia. Wabah COVID-19 mendesak pengujian pendidikan jarak jauh hampir yang belum pernah dilakukan secara serempak sebelumnya bagi semua elemen pendidikan yakni peserta didik, guru hingga orang tua. Kusumah dan Hamidah menjelaskan Mengingat pada masa pandemi, waktu, lokasi dan jarak menjadi permasalahan besar saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Sehingga pembelajaran jarak jauh menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung. Ini memberikan tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup.

The decision to suspend universities, colleges, and education institutes around the world due to declaration of the Coronavirus (COVID-19) pandemic has prompted the discussion regarding necessity and feasibility of learning based on technology methods to the fore, particularly learning based on mobile devices. (Yousif H. Alanezi and Dr. Nasser S, 2020). Artinya keputusan untuk menangguhkan universitas, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan di seluruh dunia karena deklarasi Pandemi Coronavirus (COVID-19) telah mendorong diskusi mengenai kebutuhan dan kelayakan pembelajaran berdasarkan metode teknologi kedepan, khususnya pembelajaran berbasis perangkat mobile. Dunia pendidikan yang sangat pesat dan semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya., apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan tetap aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik.

Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pemerintah telah memberlakukan setiap sekolah untuk tidak melakukan pembelajaran dengan tatap muka, dikarenakan akan menyebabkan penyebaran virus tersebut akan semakin mengingkat. Dalam hal ini Pemerintah sudah mengeluarkan suatu keputusan yang isinya melakukan tiap-tiap sekolah melakukan pembelajaran melalui *online*. Dalam situasi saat ini pembelajaran *online* sangatlah tepat karena akan mengurangi resiko penyebaran virus tersebut. Ahmed, Shehata & Hassanien menjelaskan Pandemi COVID-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk mempertahankan pembelajaran secara online. Kondisi saat ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran (Ahmed et al., 2020). Praktiknya mengharuskan pendidik maupun peserta didik untuk berinteraksi dan melakukan transfer pengetahuan secara online.

Dalam hal ini walaupun pemerintah membuat kebijakan perihal pembelajaran *online*, hal ini harus tetap sesuai dengan Permendikbud RI No. 53 Tahun 2015 dan Permendikbud RI No. 23 Tahun 2016 menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 meliputi Kompetensi Inti (KI) yaitu tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi (SKL) yang harus dimiliki siswa. Kompetensi Inti terdiri dari: Kompetensi Inti 1 (KI-1) untuk sikap spiritual, Kompetensi Inti 2 (KI-2) untuk sikap sosial, Kompetensi Inti 3 (KI-3) untuk pengetahuan, dan Kompetensi Inti 4 (KI-4) untuk keterampilan. Pencapaian setiap KI dijabarkan secara rinci dan Kompetensi Dasar (KD). Khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pembelajaran KI-1 dan KI-2 diturunkan secara langsung sesuai dengan KD pada KI-3 dan KI-4. (Kemendikbud, 2015). Hal ini dikuatkan juga oleh Bloom dalam Deni dan Permasih menyebutkan hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. (Deni dan Permasih, 2009). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Dari uraian di atas muncul berbagai masalah yang ada bagi peserta didik dan guru yang mana selama pandemi COVID-19 baik sekolah maupun perguruan tinggi yang biasa melakukan pembelajaran secara langsung seketika harus diliburkan sehingga pembelajaran dilakukan tidak secara langsung, hal ini berdampak kepada peserta didik yang diharuskan belajar secara *online*. Bukan hanya itu dari materi pendidikan jasmani yang begitu banyak mengharuskan peneliti untuk fokus mengambil satu materi yang akan diteliti dan materi yang diambil ialah materi *passing* dalam permainan sepak bola, dalam kasus ini akan berkaitan terhadap hasil belajar peserta didik itu sendiri terutama mata pelajaran penjas yang mana semua dilakukan secara *online*. Peneliti dalam penelitian ini juga menggunakan metode penelitian *Path Analysis* (Analisis Jalur). Penelitian ini adalah suatu teknik untuk menganalisis hubungan sebab akibat yang terjadi pada regresi berganda jika variabel bebasnya mempengaruhi variabel tergantung tidak hanya secara langsung

tetapi juga secara tidak langsung (James Tangkudung, 2016). Oleh karena itu dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin melakukan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Online*, Media Belajar dan Motivasi Peserta Didik Selama Pandemi COVID-19 Terhadap Hasil Belajar Penjas” di SMKN 2 Purwokarta tahun ajaran 2020/2021.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi hasil belajar penjas selama pandemi COVID-19?
2. Adakah pengaruh pembelajaran *online* selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar pendidikan jasmani?
3. Adakah pengaruh media belajar terhadap hasil belajar selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar penjas?
4. Adakah pengaruh motivasi selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar penjas?
5. Adakah pengaruh pembelajaran *online* terhadap motivasi pada hasil belajar penjas?
6. Adakah pengaruh media belajar terhadap motivasi pada hasil belajar penjas?
7. Belum diketahui pengaruh pembelajaran *online*, media belajar dan motivasi selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar penjas?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan fokus variabel yang akan diteliti sesuai dengan latar belakang dan indentifikasi masalah sebelumnya. Oleh karena itu peneliti membuat batasan penelitian agar variabel yang diteliti menunjukkan hasil yang sebenarnya tanpa adanya pengaruh dari luar masalah yang akan diteliti. Pembatasan masalah harus jelas, sehingga memungkinkan dapat mengidentifikasi faktor-faktor mana saja yang termasuk ke dalam lingkup

permasalahan. Kondisi tersebut bisa diatasi dengan beberapa cara, salah satu cara yang dimaksud adalah menentukan variabel yang akan diteliti sehingga proses penelitian yang akan dilakukan berjalan dengan baik. Dari permasalahan yang telah teridentifikasi, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah pembelajaran *online*, media belajar dan motivasi peserta didik selama pandemi COVID-19 yang akan dilihat pengaruhnya baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar penjas yang mana dalam hal ini peneliti akan meneliti *passing* dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta. Mengenai hasil belajar penjas yang menjadi dasar penilaian ialah kognitif, afektif, dan psikomotor.

D. Perumusan Masalah

1. Apakah pembelajaran *online* (X_1) berpengaruh langsung terhadap hasil belajar (Y) penjas peserta didik kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta?
2. Apakah media belajar (X_2) berpengaruh langsung terhadap hasil belajar (Y) penjas peserta didik kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta?
3. Apakah motivasi (X_3) berpengaruh langsung terhadap hasil belajar (Y) penjas peserta didik kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta?
4. Apakah pembelajaran *online* (X_1) berpengaruh langsung terhadap motivasi (X_3) pada hasil belajar (Y) penjas peserta didik kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta?
5. Apakah media belajar (X_2) berpengaruh langsung terhadap motivasi (X_3) pada hasil belajar (Y) penjas kelas X dan XI SMKN 2 Purwakarta.

E. Kegunaan Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat berguna bagi guru, dosen dan siapapun daam mengidentifikasi pengaruh pembelajaran *online*, media belajar dan motivasi selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar penjas serta penelitian ini diaharapkan juga bermanfaat bagi berbagai kalangan diantaranya:

1. Untuk para guru sebagai masukan dalam menyusun dan membuat perencanaan pembelajaran dalam berbasis *online* yang mana bisa meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Untuk para guru sebagai masukan dalam menyusun dan membuat perencanaan pembelajaran dalam penggunaan media belajar yang mana bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Untuk para guru sebagai masukan dalam menyusun dan membuat perencanaan pembelajaran supaya lebih memotivasi peserta didik yang mana bisa meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti-peneliti yang akan datang sebagai motivasi untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengamati variabel lain dan melibatkan populasi dan sampel yang besar.
4. Bagi peneliti sebagai prasyarat guna penyelesaian perkuliahan pada Program Pascasarjana konsentrasi Pendidikan Penjas Universitas Negeri Jakarta.
5. Bagi sekolah, memberikan informai tentang pengaruh pembelajaran *online*, media belajar, dan motivasi peserta didik selama pandemi covid-19 terhadap hasil belajar di SMKN 2 Purwkarta.

