

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan sehingga menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap upaya dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama memanfaatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap pembelajaran dalam hal penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar pada umumnya mengharuskan guru dan siswa untuk bertatap muka secara langsung di kelas. Namun, pada kondisi pandemic Covid-19 saat ini dimana kegiatan pembelajaran tidak bisa dilakukan secara normal dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan guru dan siswa bertatap muka secara langsung di kelas.

Diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutus rantai penyebaran Covid-19 mengharuskan guru, melaksanakan WFH (*work from home*) dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kondisi kegiatan pengajaran yang tiba-tiba berubah drastis ini menjadi tantangan bagi guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), agar sasaran dan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat tercapai. Meskipun melalui surat edaran Mendikbud no 4 Tahun 2020 terkait panduan pembelajaran di rumah selama masa pandemic mengharuskan guru untuk tidak membebani peserta didik melalui tuntutan capaian kurikulum sebagai syarat kenaikan kelas.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari siswa dimasa sekarang ini, karena dengan pengetahuan mengenai kesehatan dan praktek olahraga siswa dapat membentengi diri salah satunya dengan meningkatkan daya tahan tubuh (imunitas) untuk mencegah corona virus. Dengan olahraga teratur menjadi salah satu cara untuk menjaga kesehatan.

Namun pola pembelajaran dirumah pastinya memiliki tantangan tersendiri terutama untuk guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah tentunya harus mampu untuk meningkatkan tarap kebugaran siswa, keterampilan motorik dan nilai-nilai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial, sehingga materi pelajaran harus disusun ulang secara seksama agar pengalaman belajar pendidikan jasmani didapatkan oleh siswa/siswi, namun disesuaikan dengan kemampuan melaksanakan pembelajaran siswa di rumah.

Hasil observasi pada saat saya melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan, saya sempat berdiskusi bersama beberapa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya, terkait dengan apa saja yang menjadi kendala dalam proses pengajaran dalam pembelajaran jarak jauh yang telah dilaksanakan selama ini. Beberapa guru PJOK mendapatkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran jarak jauh ini, diantaranya :

- 1) Fasilitas media mengajar elektronika (komputer, laptop, HP android) ini tidak semua siswa memiliki,
- 2) Tidak semua siswa mampu mengakses internet (tidak memiliki paket data)
- 3) Tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat juga guru penjas yang tidak mampu memanfaatkan media mengajar elektronik berbentuk hardware dan software dengan baik atau gaptek,
- 4) Akses internet yang terbatas di tiap-tiap wilayah, karena sebagian peserta didik ada pada geografis khusus yang dari Kabupaten Tasikmalaya dimana merupakan daerah pegunungan yang infrastrukturnya masih tertinggal dari wilayah lainnya.

5) Sejauh ini guru penjas juga kebingungan dalam memilih dan memanfaatkan platform teknologi atau online learning yang dapat memenuhi pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Jika guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak dapat beradaptasi dengan cepat dalam menindaklanjuti rintangan tersebut, prestasi akademik siswa sudah pasti akan terpengaruh bahkan kekhawatiran para ahli pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan akan ancaman 'kekurangan gerak' yang dapat menimbulkan masalah kebugaran dan berbagai macam penyakit pun akan mendera anak-anak kita karena sistem imun yang lemah.

Tanggung jawab dan peran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan benar-benar diuji di masa pandemi ini, apakah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai tenaga profesional dapat menjawab tantangan ini? Dalam menjawab tantangan ini, perlu kiranya para guru kembali memahami bahwa cakupan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sangat luas, memungkinkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dilakukan di mana saja, artinya tidak terbatas baik tempat maupun sarana prasarana yang memadai. Siapa saja bisa ikut terlibat berperan serta memberikan pendidikan jasmani.

Hal ini harus betul-betul menjadi tugas bagi seluruh pemerhati pendidikan jasmani terutama bagi guru pendidikan jasmani untuk bekerjasama mensosialisasikan dan mengupayakan jalan keluar dari tantangan dimasa pandemi yang kita hadapi demi keberhasilan program pendidikan jasmani. Namun beruntung para guru di SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya karena kendala-kendala pembelajaran jarak jauh tidak terlalu menjadi penghambat bagi guru pendidikan jasmani serta peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara kreatif, ide-ide kreatif bermunculan selama masa pandemi Covid-19. Jarak yang dianggap sebagai kendala justru menjadi pemantik kreativitas dalam kegiatan belajar-mengajar.

Para guru di SMA Negeri 3 Kota Tasikmalaya tetap dapat melakukan pembelajaran secara kreatif meskipun peserta didik berada di rumah masing-masing. Dalam setiap pembelajarannya, guru melakukan pembahasan mengenai

kesehatan, dan kebugaran jasmani, kemudian guru mewajibkan peserta didiknya untuk melakukan latihan fisik sederhana yang dapat dilakukan di rumah selama minimal 30 menit diawali dengan peregangan statis dan dinamis. Latihan fisik tersebut bervariasi antar *push up*, *sit-up*, *plank*, *skipping*, bermain sepakbola, bermain bola basket, *jogging*, bermain badminton, bermain tenis meja, senam irama, senam lantai, bersepeda, dan lain-lain. Latihan fisik ini bertujuan guna menjaga daya tahan tubuh dan imunitas peserta didik agar tetap sehat dan bugar sehingga terhindar dari Covid-19.

Namun seiring berjalannya waktu, terjadi kejenuhan dalam penggunaan aplikasi selama ini selain juga menyita memori yang besar, misalnya ulangan harian yang dilakukan di *Google Form* dan pembelajaran materi dilakukan dalam grup *WhatsApp* lama-lama menjadi kurang menarik karena materi yang dibahas juga tidak tersimpan dengan baik pada *repository* yang suatu saat harus dibuka kembali, atau menjadi laporan kegiatan pembelajaran. Padahal materinya cukup luas bahkan disesuaikan dengan fenomena saat ini, termasuk pembelajaran difokuskan dalam pembahasan mengenai *Pandemic Virus Corona*. Hal ini penting agar peserta didik terus membuka wawasan mengenai bagaimana penyebaran dan pencegahan Covid-19, serta bagaimana menjaga imunitas dan daya tahan tubuh melalui latihan fisik, menjaga pola makan dan pola tidur yang baik. Belajar dirumah telah membantu peserta didik mengeluarkan kreativitasnya secara lebih maksimal. Peserta didik melakukan hal lebih dari yang sekedar diinstruksikan.

Dari penjelasan di atas, penulis merancang penggunaan media pembelajaran berbasis android yang diharapkan dapat meminimalisir permasalahan-permasalahan seperti yang sudah dipaparkan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka penulis memilih judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kevalidan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis android ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan media pembelajaran yang efektif dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara interaktif kepada siswa
- 2) Mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam menyimak materi PJOK dalam kelas.
- 3) Mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan di kelas, sehingga siswa mendapatkan nilai yang lebih bagus pada mata pelajaran.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian merupakan keuntungan yang diperoleh oleh pihak-pihak tertentu setelah suatu penelitian diselesaikan. Adapun kegunaan penelitian mencakup 2 bagian, yaitu :

### **4.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini, yaitu :

#### **1) Bagi penulis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis mendapatkan wawasan yang baru mengenai ilmu yang diperoleh tentang objek yang ditelitinya di lapangan.

#### **2) Bagi pengembangan ilmu**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan suatu karya penelitian baru yang mendukung dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dan berguna bagi dunia pendidikan.

#### **3) Bagi pembaca**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan gambaran umum dalam menentukan topik penelitian, serta memberikan informasi kepada pembaca sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan.

### **4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dalam penelitian ini, yaitu :

1) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi PJOK kepada siswa-siswi secara efektif dan interaktif.

2) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa-siswi bisa menyimak materi di kelas dengan baik tanpa rasa jenuh dan diharapkan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.