

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi pada abad ke 21 ini teknologi berkembang dengan sangat pesat dan merambat keberbagai elemen salah satunya pendidikan. Teknologi dan pendidikan memiliki kaitan yang sangat erat, dengan bantuan teknologi pendidikan akan lebih efektif dan efisien. Lembaga pendidikan mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk mempersiapkan dan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi semua tantangan perubahan untuk menghadapi era baru. Menurut Siagian, 2006 (dalam Nugraha, 2019) menyatakan bahwa pendidikan adalah keseluruhan proses teknik dan metode belajar mengajar dalam rangka mengalihkan suatu pengetahuan dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan (hlm.29). Pendidikan direncanakan sebaik mungkin, dengan standar yang baku sehingga proses transfer ilmu berjalan sesuai yang diharapkan. Dalam peraturan pemerintah RI Tahun 2003 Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara sadar aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses belajar mengajar secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemampuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri bagi kegiatan pembelajaran. Menurut (Munadi, 2008) “Pendidikan harus mampu menyelaraskan kebutuhan anak didik dengan perkembangan zaman yang senantiasa mengalami perubahan. Anak didik memerlukan bekal pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang cukup untuk menghadapi

tantangan di masa depan” (hlm.1). Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai penting karena dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian siswa maka proses pembelajaran pun dapat berlangsung dengan baik. Untuk menunjang proses pembelajaran yang baik terdapat beberapa faktor yang harus ditingkatkan dalam berbagai aspek kompetensi diantaranya yaitu aspek kompetensi pedagogik yang terkait dengan penambahan wawasan dan pengetahuan untuk mengembangkan ide-ide baru. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana tingkat kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Didalam memberikan materi pembelajaran guru akan dimudahkan dengan bantuan sarana dan prasarana yang sangat baik namun berbeda ketika suatu sekolah yang bisa dikatakan kurang dalam sarana dan prasarananya disini guru akan diuji tingkat kreativitasnya termasuk guru pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media dalam mencapai tujuan. Pendidikan jasmani memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sosial dalam bidang olahraga dan kesehatan. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan yang lebih baik, baik dalam kualitas individu maupun dalam hal fisik, mental serta emosional. Menurut (Winarno, 2006) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media untuk mencapai tujuan. (hlm.2). dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebagai proses memperoleh fisik (jasmani) yang optimal baik dalam keterampilan, kebugaran, sosial dan mental untuk membangun karakter dan kesehatan siswa. Menurut Soenarjo, 2002 (dalam Nugroho, 2016) guru penjas merupakan seseorang yang memiliki jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus (kompetensi) dalam usaha pendidikan dengan memberikan pembelajaran penjas (hlm.263). Mata pelajaran pendidikan jasmani ini erat kaitannya dengan kegiatan praktek-praktek dilapangan dengan melibatkan fisik siswa, guru dituntut memberikan pengajaran yang menyenangkan dengan bantuan alat-alat atau media guru bisa

mengaplikasikan kedalam pembelajaran yang tentunya akan membantu, baik bagi gurunya maupun bagi siswa yang menerima pembelajaran.

Information, Communication and Technology (ICT) dalam bahasa Indonesia yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, merupakan mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan proses, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lainnya. *Information, Communication and Technology* (ICT) diperlukan untuk membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu mengikuti atau mengubah zaman yang lebih baik. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *Information, Communication and Technology* (ICT) tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengembangkan materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran untuk memberikan kemudahan dan membantu guru dalam memberikan materi. Bentuk penggunaan media dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berupa presentasi slide, CD interaktif, video tutorial, film bertema olahraga, multimedia dan internet. (Wicaksono & Utama, 2020) mengatakan hal ini ditunjukkan oleh masih sedikit jumlah guru menggunakan media *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pembelajaran. Guru sebagai tenaga profesional harusnya terus melakukan perubahan-perubahan untuk menyesuaikan paradigma strategi, pendekatan dan teknologi pembelajaran. Jika guru tidak melakukan perubahan atau penyesuaian terhadap perubahan paradigma, maka tenaga profesional ini akan berkurang. Hal ini sependapat dengan (HA, 2002) bahwa seorang profesional menjalankan pekerjaannya sesuai dengan tuntutan profesi dengan kata lain memiliki kemampuan dan sikap sesuai dengan tuntutan profesinya.

Guru pendidikan jasmani diharapkan harus mencoba melakukan perubahan dengan sedikitnya menggunakan media ICT sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media ICT pembelajaran akan lebih kreatif

dan berinovatif sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Menteri pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Kurikulum Merdeka pada 11 Februari 2022. Kurikulum merdeka ini merupakan kurikulum yang jauh lebih ringkas, sederhana dan lebih fleksibel untuk mendukung *learning loss recovery* akibat pandemi Covid-19. Di Kurikulum Merdeka juga penggunaan teknologi E-Learning merupakan andalan baru dalam pembelajaran di sekolah, yang mana disini menuntut kesiapan guru maupun peserta didiknya. Namun, Abbas, Jumriani, Handy, dkk., 2021 (dalam Rahman, 2023) mengatakan pada saat ini guru-guru dibingungkan dengan penerapan Kurikulum Merdeka pada semua jenjang pendidikan, dengan guru yang merupakan kategori profesi yang termasuk sebagai bidang yang memerlukan keahlian khusus. Sebagai profesional pendidik, tugas utama guru ini mendidik, melatih, mengarahkan, membimbing, menilai hingga mengevaluasi siswa untuk mempersiapkan generasi selanjutnya yang akan menghadapi tantangan baru pada abad 21 ini.(hlm.56). Selain itu, masih terdapat sebagian guru yang belum bisa mengikuti perkembangan zaman sehingga masih ada yang belum mampu memanfaatkan media *Information, Communication and Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran dan masih mempertahankan sistem atau metode yang dulu karena merasa sudah nyaman dengan sistem atau metode yang sudah dijalankan bertahun-tahun sehingga sulit untuk berubah pada sistem atau metode baru yang menuntut penyesuaian. Dilihat juga dari hasil penelitian yang relevan (Rangga, 2022) menyebutkan bahwa terdapat perbandingan antara guru muda dan guru senior, dimana guru muda cenderung lebih terbuka terhadap ide-ide baru terkait penggunaan media ICT sedangkan guru senior dengan pernyataannya bahwa akan segera pensiun sehingga tidak terlalu menggunakan media ICT. Setelah melakukan pra-penelitian di salah satu lingkungan pendidikan di SMP Negeri 8 Tasikmalya, diketahui bahwa sarana dan prasarana media ICT cukup memadai. Tapi masalahnya belum diketahui apakah guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 8 Tasikmalya dapat memaksimalkan media ICT tersebut dan bagaimana tingkat kreativitas terhadap penggunaan media ICT tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui kreativitas guru pendidikan jasmani terhadap implementasi media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT) di SMP Negeri 8 Tasikmalaya dikarenakan pada lokasi penelitian tersebut belum diketahui terkait bagaimana kreativitas guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Serta penelitian ini penting dan layak untuk diteliti mengingat perkembangan zaman yang sangat pesat diharapkan bisa menjadi tolak ukur dalam kebijakan pembelajaran yang lebih baik dan dapat terealisasi dimasa yang akan datang.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana kreativitas guru pendidikan jasmani terhadap implementasi penggunaan media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT)?”

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa definisi operasional secara sistematis yang sesuai dengan variabel yang diangkat, yaitu:

- 1) Kreativitas menurut (Lestari & Zakiah, 2019) adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang tidak hanya memiliki daya cipta untuk membuat suatu kreasi yang baru, tetapi juga mampu memberikan berbagai gagasan (ide pemecahan masalah) dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah. Kreativitas merupakan gabungan dari kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan bersikap kreatif (hlm.8). berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu kreasi yang baru untuk menghadapi atau memecahkan suatu masalah. Analisis tersebut sama tujuannya dengan peneliti yaitu untuk mengungkapkan kreativitas guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 8 Tasikmalaya dalam proses pembelajaran.
- 2) *Information, Communication and Technology* (ICT) diperlukan untuk membentuk generasi kreatif, inovatif serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat

bantu pendidikan yang diharapkan mampu mengikuti atau mengubah zaman yang lebih baik. Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *Information, Communication and Technology* (ICT) tersebut, guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengembangkan materi pembelajaran berbasis ICT dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran untuk memberikan kemudahan dan membantu guru dalam memberikan materi. Kemampuan ICT yang dimiliki setiap guru berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya.

3) Pendidikan Jasmani Menurut (Winarno, 2006) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media untuk mencapai tujuan.(hlm.2). Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 8 Tasikmalaya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru pendidikan jasmani terhadap implementasi penggunaan media pembelajaran *Information, Communication and Technology* (ICT).

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dan pengetahuan bagi pembaca dan khususnya dalam memajukan pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap media pembelajaran berbasis ICT.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai bahan referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya dan bisa memajukan keilmuan sesuai dengan kreativitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis ICT. Manfaat lain yang diharapkan bagi dunia akademis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam mengambil kebijakan terhadap pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.