

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan dalam kualitas sumber daya manusia hendaknya diperlukan pembangunan di bidang pendidikan. Hal tersebut merupakan upaya yang begitu menentukan dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Khususnya peningkatan dalam bidang pendidikan jasmani. Selain tentunya upaya pembangunan di bidang pendidikan ini tujuannya untuk mewujudkan Indonesia yang lebih sehat, juga tentunya mewujudkan Indonesia yang lebih kuat, terampil juga bermoral melalui pendidikan jasmani. Menurut Miarso (2004) menjelaskan mengenai kedudukan Pendidikan bahwa:

Pendidikan dalam kedudukannya ditempatkan sebagai salah satu bentuk investasi jangka panjang dan terdepan dalam pembangunan nasional yang keberadaannya mengalami tantangan besar, sehingga sektor pendidikan dirasa perlu memiliki kepentingan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dapat bersaing serta berjuang menghadapi globalisasi” (hlm. 403).

Dalam dunia pendidikan, peserta didik menjadi salah satu pengguna informasi. Di era saat ini, dimana teknologi dan digitalisasi semakin pesat tentunya peserta didik tidak hanya mendapatkan atau menyampaikan informasi dalam bentuk cetak saja. Tetapi juga digital. Saat ini, seiring berkembangnya zaman, internet sudah mulai menyajikan informasi dalam format yang berbeda, yakni digital itu sendiri. Informasi tersebut disajikan dan mudah di dapat melalui berbagai fasilitas yang disediakan oleh internet, seperti *website*, *blog*, *YouTube* bahkan aplikasi media belajar yang di masa pandemi ini semakin pesat popularitas nya. Mengerjakan tugas sangat mudah dicapai dengan perkembangan internet dan digital. Hal-hal tersebut diatas hadir sehingga memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan dapat diakses untuk memperoleh jutaan informasi yang berguna untuk penyelesaian tugas sekolah. Atas pertimbangan digitalisasi tersebut, saat ini kegiatan literasi ataupun istilah literasi berganti menjadi istilah literasi digital. Mengikuti digitalisasi di era saat ini.

Menurut Hakim (2017) menjelaskan bahwa “dalam proses pembelajaran, literasi digital tidak hanya menuntut seseorang untuk menggunakan perangkat digital dengan baik, tetapi juga harus memahami segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi digital” (hlm. 103). Pendapat lain dari Gilster dalam OLIVIA (2021) mengungkapkan bahwa “Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer” (hlm. 2). Literasi digital dalam pendidikan sangat diperlukan agar dalam proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh karena metode pembelajaran yang monoton. Kemampuan dalam literasi digital ini juga sangat diperlukan, karena arus informasi yang semakin berkembang terutama di sektor pendidikan formal. Datangnya era keterbukaan informasi dan media yang semakin berkembang secara otomatis akan mengubah perilaku dalam berinteraksi.

Sebagai seorang peserta didik tentunya harus memperhatikan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuannya sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Maka, untuk meningkatkan hasil belajar tentunya memperhatikan unsur-unsur yang mempengaruhinya misalnya dari aspek psikologi dan kognitif yakni diantaranya dalam aspek psikologi yaitu motivasi serta di aspek kognitif yaitu literasi. Singkatnya, motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri sendiri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Serta dalam motivasi juga ada beberapa yang mempengaruhi diantaranya kemampuan peserta didik dalam berliterasi, yang dimana literasi ini cakupannya sangat luas diantaranya kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, berbicara dan kemampuan dalam mengolah informasi yang berkaitan dengan pengetahuan. Sehingga keterampilan literasi ini tidak terlepas dari kemampuan berbahasa pada seseorang.

Jadi, bisa disederhanakan bahwasanya media dalam hal ini literasi digital dapat dipergunakan untuk mempermudah kinerja manusia dalam kegiatannya. Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar bisa diartikan sebagai keseluruhan dorongan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah kegiatan belajar, sehingga tujuan dapat tercapai.

Literasi maupun literasi digital merupakan salah satu cara dalam pencarian informasi atau pencarian sumber belajar yang berkaitan dengan bahan ajar. Literasi digital dalam pembelajaran PJOK bisa dilakukan dengan pencarian informasi secara mandiri melalui internet, baik itu sesuai arahan dari guru maupun keinginan sendiri untuk dapat memahami isi pembelajaran yang lebih mendalam. Misalnya saja jika dalam pembelajaran PJOK, guru sering sekali mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi terkait bahan ajar, bisa mencari sumber belajar melalui buku dan jika dilakukan melalui digitalisasi yaitu pencarian sumber belajar yang dilakukan melalui internet. Baik itu *website* maupun *YouTube*. Tentunya dengan bantuan digitalisasi khususnya materi yang bisa dilihat secara *audio visual* akan lebih mudah dipahami dibanding dengan informasi yang didapat dari buku saja. Penerapan literasi digital akan berjalan baik tentunya dengan peran guru serta siswa yang tidak bisa dipisahkan. Seorang guru yang mengarahkan siswa dalam pencarian sumber belajar, sedangkan siswa melaksanakan arahan seorang guru.

Hal itu tentu yang akhirnya mengharuskan guru memunculkan kreativitas nya, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan teknologi yang ada. Contohnya dengan menampilkan pembelajaran secara *audio visual* melalui bantuan proyektor, dilakukan penayangan video yang di dalamnya bisa menampilkan teknik-teknik dasar dari berbagai cabang olahraga secara detail dengan penggunaan *slow motion mode* ataupun materi yang dimuat dalam *Microsoft PowerPoint*. Seiring dengan konsep pembelajaran yang berubah menjadi serba digital, sebetulnya peserta didik sudah mudah karena dibekali dengan banyaknya literasi digital yang bisa digunakan.

Tetapi hal itu akan dirasa tidak akan optimal jika dari peserta didik sendiri tidak memiliki inisiatif dan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran atau pencarian informasi terkait materi pembelajaran itu sendiri. SMA N 4 Tasikmalaya merupakan sekolah negeri menengah atas yang terletak di kecamatan Cihideung

Kota Tasikmalaya. Di awal masa pandemi sekolah ini langsung menerapkan pembelajaran dalam jaringan sesuai arahan dari pemerintah melalui Kementerian Kebudayaan dalam SE Menteri Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid-19* M. P. D. A. N. KEBUDAYAAN & INDONESIA (2020). Hal tersebut kembali diperkuat lagi dengan Salinan SKB 4 Menteri tentang panduan pembelajaran. Bahkan ketika pembelajaran sudah mulai dilakukan dan diarahkan secara luar jaringan sesuai surat edaran yang ada, sekolah ini juga menerapkan hal serupa. Dengan tentunya tetap memperhatikan protokol kesehatan. Misalnya saja dengan pemberlakuan sistem Ganjil-Genap. Dimana dalam pembelajaran di kelas ini dilakukan setengah dari jumlah peserta didik pada situasi normal biasanya.

Namun tidak dengan pembelajaran PJOK. Jika di beberapa sekolah di Tasikmalaya sudah mulai menerapkan pembelajaran secara praktik atau secara langsung di lapangan, namun di SMA N 4 Tasikmalaya ini pembelajaran PJOK masih dilakukan di dalam kelas. Pelaksanaannya masih tentang pemberian materi ajar sesuai dengan RPP yang ada, bahkan untuk pakaian pun masih menggunakan seragam formal biasa. Bukan pakaian olahraga. Hal itu yang akhirnya mengharuskan guru memunculkan kreativitas nya, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan teknologi yang ada. Contohnya dengan menampilkan pembelajaran secara audio visual melalui bantuan proyektor. Ataupun pemberian tugas secara mandiri yang dilakukan melalui aplikasi belajar.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan pemberian materi, hamper selalu berbasis digitalisasi. Salah satunya pencarian sumber belajar atau materi yang diminta oleh guru. Akses *WiFi* yang tentunya berbasis digital, lalu pemanfaatan ruang multimedia. Selain itu untuk penyerahan tugas pun sudah berbasis digital, dengan mengirimkan tugas melalui surel maupun *chat* pribadi melalui Whatsapp. Sosialisasi aplikasi belajar PJOK pun sudah di berikan, hal tersebut sebagai upaya dalam memodernisasi pembelajaran. Aplikasi yang berisikan mengenai berbagai macam cabang olahraga serta Teknik dasar olahraga

Namun penyaringan informasi yang didapat oleh siswa saat mencari materi yang bersumber dari internet akan terlihat optimal jika peserta didik memanfaatkan teknologi tersebut, sehingga nantinya akan berdampak pada motivasi belajar mereka. Khususnya dalam pembelajaran PJOK. Hal ini karena masih rendahnya kesadaran siswa dalam penyaringan informasi. Kemampuan siswa dalam menyerap materi dan menggunakan media digital pun berbeda, ada yang mahir dalam pengoperasian perangkat digital ada juga yang masih sangat pemula.

Pembelajaran tatap muka terbatas yang saat ini sudah mulai di gaung kan oleh pemerintah dalam menghadapi peralihan dalam kondisi pandemi, mulai dilaksanakan di SMA N 4 Tasikmalaya. Sehingga walaupun pembelajaran sudah mulai dilakukan di sekolah, tetap saja penggunaan internet masih dilakukan, mengingat keterbatasan waktu belajar dan juga fasilitas belajar yang kurang memadai dalam melaksanakan pembelajaran secara normal.

Setelah berbincang dengan beberapa murid kelas XII, pembelajaran PJOK yang dilakukan tidak secara praktik nyatanya masih menjadi pro kontra. Riyan selaku ketua murid kelas XII MIPA 4 menuturkan bahwa pembelajaran PJOK jika dilakukan tidak dengan praktik di lapangan dirasa menjenuhkan. Karena dalam pelaksanaan aktivitas gerak pun minim. Tidak ada keleluasaan dalam mempraktikkan hasil amatan atau analisis dari setiap gerakan yang diberikan oleh guru.

Di sisi lain, Elisa siswi kelas XII MIPA 2 menuturkan bahwa ia menikmati pembelajaran PJOK yang dilakukan di dalam kelas. Menurutnya hal itu tidak banyak membuang waktu ketika harus bergegas berganti pakaian satu ke pakaian yang lain, apalagi dalam hal ini dirinya adalah perempuan. Untuk berganti pakaian pun harus secara bergantian dengan yang lain di toilet. Tidak hanya karena itu saja, pembelajaran PJOK di dalam kelas tentunya membuat ia semakin leluasa dalam mencari materi dalam pelaksanaan gerak dari materi yang diajarkan, karena bisa dilihat secara berulang-ulang. Tentu hal itu selain dari materi yang disampaikan oleh guru.

Literasi digital dalam pembelajaran PJOK sebetulnya dapat dihadirkan melalui konsep pembelajaran *E-learning*. *E-learning* pada hakikatnya juga merupakan pembelajaran dua cabang yaitu *offline* dan *online*. Atau yang saat ini biasa disebut dengan pembelajaran luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). Keduanya sama-sama memiliki tujuan yang sama namun media berbeda.

Offline e-learning merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan jaringan internet di dalam pelaksanaannya, berbeda halnya dengan *online learning* yang harus menggunakan jaringan sebagai syarat utama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media *offline* dan *online* harus digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman. Pembelajaran *e-learning* pada dasarnya bertujuan untuk memudahkan guru dan siswa melakukan pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal ini juga didasarkan kurang fleksibelnya media dan buku cetak dalam mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan dari fenomena yang ada, maka perlu melakukan pengkajian lebih lanjut mengenai bagaimana peserta didik menggunakan literasi digital dalam implementasi pembelajaran PJOK dilihat dari sudut pandang motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Literasi Digital dalam Pembelajaran PJOK: Dari Sudut Pandang Motivasi Belajar Siswa”. Dengan melakukan penelitian ini diharap peserta didik atau khususnya penulis bisa lebih mengetahui bagaimana literasi digital ini hadir dalam proses pembelajaran, terlebih pada motivasi belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut: bagaimanakah penggunaan literasi digital dilihat dari sudut pandang motivasi belajar pada siswa kelas XII di SMAN 4 Tasikmalaya.

1.3 Definisi Operasional

Agar istilah dalam penelitian ini tidak menimbulkan salah pengertian maka penulis mencoba mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

- 1.3.1 Literasi Digital: Permatasari (2015) "Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis (hlm. 148). Sedangkan pengertian digital merupakan "bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi dimana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer" Pendit (2010). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Bell and Shank; 2008 dalam Emiri (2015) mengungkapkan bahwa "literasi digital merupakan kemampuan dalam penggunaan teknologi digital, alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi serta menciptakan informasi" (hlm. 31).
- 1.3.2 Pembelajaran PJOK: Pembelajaran menurut (Dinata, 2021) merupakan "suatu aktivitas yang dengan sengaja dilakukan untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum" (hlm. 43). Dari pengertian diatas, dapat disederhanakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar pembelajaran dan tujuan belajar PJOK berjalan dengan baik.
- 1.3.3 Motivasi Belajar: Unu (2009) menjelaskan bahwa "motivasi merupakan dorongan yang datang dalam diri seseorang dalam mengusahakan mengadakan perubahan tingkah laku yang tentunya dapat menjadi lebih baik dalam pemenuhan kebutuhannya" (hlm. 27). Istilah motivasi merupakan padanan kata yang biasa diartikan sebagai motif, yang mana arti dari motif itu sendiri merupakan kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Bertindak serta berbuat disini dalam proses pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibedakan menjadi 2 tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1.4.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mencari tahu bagaimana penggunaan literasi digital terhadap motivasi belajar PJOK pada siswa kelas XII SMAN 4 Tasikmalaya.

1.4.1 Tujuan khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimanakah peserta didik dalam penggunaan literasi digital terhadap motivasi belajar PJOK.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang telah dikemukakan oleh peneliti, diharapkan penelitian ini mendapatkan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat teoritis

1.5.1.1 Kegiatan penelitian akan menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah dan peneliti mendapat jawaban yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.5.1.2 Untuk menambah kajian yang berkaitan dengan pembelajaran PJOK.

1.5.2 Manfaat praktis

1.5.2.1 Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dalam berliterasi, khususnya literasi digital dalam pembelajaran PJOK.

1.5.2.2 Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat menambah kreativitas dalam mengajar siswa-siswi dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK melalui teknologi yang berkembang, juga dalam literasi digital.

1.5.2.3 Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam mengevaluasi proses belajar mengajar PJOK ketika sudah melihat hasil penelitian