

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sebuah pondasi dalam ruang lingkup kehidupan yang harus dibangun dengan sebaik mungkin yang merupakan garda terdepan untuk memajukan bangsa serta sebuah tempat yang strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten. Proses pendidikan merupakan salah satu jalan yang ditempuh setiap individu untuk mencapai kesuksesan dengan system yang tersusun rapih dan juga terarah sesuai dengan keilmuannya. Menurut Syukri dkk., (2019) bahwa

Pendidikan adalah 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab bersama antara keluarga masyarakat dan pemerintah (hlm. 19).

Dalam pendidikan terdapat beberapa macam pendidikan, salah satunya merupakan pendidikan formal contohnya sekolah baik itu negeri maupun swasta yang dimana dalam pelaksanaannya dilakukan ditempat dan diwaktu yang telah ditentukan dengan proses yang terstruktur. Dapat diartikan bahwa pendidikan secara umum merupakan usaha suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengelola dan mencetak generasi penerus bangsa dengan terstruktur berdasarkan kurikulum dan aturan aturan yang telah ditetapkan oleh setiap satuan pendidikan.

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan 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). Hal tersebut hendaknya dipersiapkan sejak dini agar pendidikan menghasilkan anak-anak yang cakap dan kreatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengelolaan pendidikan dan pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupasehingga tercipta pendidikan yang berkualitas. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pendidikan yang berkualitas adalah salah satunya adalah sumber daya manusia yaituguru. Menurut Moh. Uzer Usman (dalam Fitriyah, 2018) “Sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran, guru adalah seseorang yang secara langsung mengetahui bagaimana proses pembelajaran terjadi”(hlm.4). Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Maka dibutuhkan berbagai keterampilan dan kompetensi guru dalam menciptakan situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan di kelas

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai penting karena dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian siswa maka proses pembelajaranpun dapat berlangsung dengan baik pula. Untuk menunjang proses pembelajaran yang baik terdapat beberapa faktor penunjang yang harus di tingkatkan dalam berbagai aspek kompetensi di antaranya adalah aspek kompetensi pedagogik yang terkait dengan penambahan wawasan dan pengetahuan serta dapat mengembangkan ide-idenya. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana tingkat kreativitas guru dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu dalam menjalankan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan pembelajaran yang menarik di butuhkan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Salah satu pencapaian untuk meningkatkan tingkat kreativitas adalah guru pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tersebut terdapat dari berbagai jenjang sekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan jasmani menjadi salah satu bagian yang sangat penting dalam ranah pendidikan karena peran dan proses pembelajaran yang dilakukan untuk menciptakan individu yang berintelektual serta memiliki kemampuan dalam *softskill* dan menggali minat dan bakat setiap individu tersebut. Menurut Utama, (2011) “Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik

agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani”. Aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Hakikat Pendidikan Jasmani, Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan yang pada umumnya dapat mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani seseorang dapat memperoleh berbagai macam pengalaman dan ilmu yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan. Dapat diartikan bahwasanya pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif serta psikomotor yang saling berkesinambungan dalam pelaksanaannya yang dapat mengarahkan peserta didik kedalam ruang lingkup belajar yang positif demi mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media dalam mencapai tujuannya. Pendidikan jasmani memberikan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sosial dalam bidang olahraga dan kesehatan. Pada hakikatnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (jasmani) dan olahraga untuk menghasilkan perubahan lebih baik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik mental serta emosional. Muna, (2017) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neoromuskular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan sebagai aktifitas jasmani yang dilakukan dengan cara memanfaatkan pengalaman dan pelatihan”(hlm.3). Untuk mencakup berbagai hasil dialami oleh semua orang dalam program yang beragam, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses melalui mana seorang individu memperoleh fisik yang optimal, mental, dan keterampilan sosial dan kebugaran melalui aktivitas fisik. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani sangat

penting untuk membangun karakter dan kesehatan siswa. Pembentukan karakter yang akan mempengaruhi kejiwaan dan sifat siswa saling menghargai satu sama lain yang terbagun dari sifat sportifitas.

Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sadiman, (2009) “Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan demikian, interaksi antara guru dan siswa bisa berjalan dengan baik”(hlm.14). Keterbatasan media seperti laptop dan internet yang dimiliki guru dan kesulitan siswa dalam memahami materi dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran. Perbedaan gaya belajar, minat, dan intelegensi siswa serta keterbatasan daya indera dan berkebutuhan khusus atau hambatan jarak geografis atau jarak waktu dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran seperti laptop dan internet.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam abad ke 21 mempunyai ciri eksponensial perkembangan teknologi semakin lama semakin cepat tidak terkendali, karena hasil dari suatu tahap menjadi dasar dan alasan bagi tahap selanjutnya yang menjadikan perubahan lebih cepat. Pemanfaatan media pembelajaran *Information, Communication and Technology (ICT)* dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk meningkatkan proses pendidikan. Wicaksono & Utama, (2020) mengatakan hal ini ditunjukkan oleh masih sedikit jumlah guru menggunakan media *ICT* dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung.(hlm.17). Kemampuan *ICT* yang dimiliki setiap guru penjas berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya. Dilihat dari peran pendidikan teknologi merupakan pendorong utama bagi penciptaan nilai tambah untuk kemudahan dalam pendidikan. Nilai tambah ini dinikmati oleh para pelaku pendidikan yang harus memiliki kualitas yang baik, sehingga menaikkan kualitas pendidikan di daerahnya. Dengan naiknya kualitas kehidupan maka semakin besar pula dorongan untuk penciptaan pendidikan yang modern dan lebih memudahkan yang akan menerima pendidikan tersebut tidak mengherankan nantinya bahwa bukan saja perkembangannya yang akan semakin cepat, akan tetapi peranan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam

lingkup masyarakat modern lama-kelaman bertambah penting. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan aktif di segala bidang dalam hal ini pada bidang pendidikan yang berada di Indonesia. Menurut Apriadi & Redhana, (2019) “Abad 21 dapat dikatakan sebagai abad pengetahuan”(hlm.2).

Harapan saya terhadap penggunaan laptop dan internet dalam berlangsungnya proses pembelajaran bisa melayani perbedaan gaya belajar yang dimiliki setiap siswa. Seperti yang telah diketahui ada siswa yang lebih banyak menerima materi yang diberikan oleh guru dengan mengandalkan penglihatan (*visual*). Apabila guru melakukan proses pembelajaran dengan metode konvensional, dalam arti hanya menggunakan media yang terbatas, seperti penggunaan satu jenis media saja, maka akan sulit untuk melayani pemahaman siswa yang mempunyai karakteristik penangkapan materi pembelajaran secara beragam. Pembelajaran menggunakan media laptop dan internet, hampir seluruh siswa yang mempunyai ciri khas masing-masing dalam menangkap pemahaman guru kemungkinan besar bisa diatasi, seperti ketika menemui siswa yang mempunyai kecerdasan kinestetik (belajar dengan praktik), maka kebutuhannya pun juga bisa dipenuhi dengan video atau yang lainnya. Pada kenyataannya masih ada beberapa guru yang masih kurang memaksimalkan sarana seperti laptop dan internet dikarenakan beberapa faktor seperti guru yang kurang bisa mengikuti zaman ataupun yang lainnya

Menurut pengamatan peneliti survei kreativitas guru penjas terhadap pemanfaatan laptop dan internet di SMA Negeri 4 Tasikmalaya belum diketahui. Serta menurut pengamatan peneliti juga bahwa penelitian ini sangat penting dan layak untuk diteliti mengingat perkembangan zaman saat ini sudah makin berkembang maka harapan dari peneliti kelayakannya dapat bermanfaat sebagai tolak ukur pengembangan dalam kebijakan pembelajaran yang lebih baik dan dapat terealisasi dimasa yang akan datang kelak.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimana kreativitas guru penjas dalam pemanfaatan laptop dan internet? ”

1.3 Definisi Oprasional

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

- 1) Kreativitas menurut Oktiani, (2017) Kreativitas guru dapat disalurkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang baik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang terpusat pada siswa (hlm.10).
- 2) Pemanfaatan Media Pembelajaran *Information, Communication and Technology (ICT)* dunia pendidikan sudah menjadi kebutuhan yang mendasar untuk meningkatkan proses pendidikan. Wicaksono&Utama, (2020) Mengatakan “hal ini ditunjukkan oleh masih sedikit jumlah guru menggunakan media *ICT* dalam pembelajaran gerak yang sangat cepat dan sulit diamati secara langsung. Kemampuan *ICT* yang dimiliki setiap guru Penjas berbeda-beda baik dari penerapan maupun implementasinya” (hlm.17).
- 3) Penjas menurut Marhaendro (dalam Melyza & Aguss, 2021) menyebutkan bahwa “pendidikan jasmani yakni proses pendidikan dengan mencari dari pengalaman belajar dengan melalui bentuk gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, bahkan intensif guna merangsang pertumbuhan serta perkembangan dalam bentuk fisik, motorik, cara berfikir, tingkat emosional, keadaan sosial, dan rasa moral di dalam pendidikan jasmani sangat berhubungan dengan proses belajar dan mengajar”. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah mata pelajaran penjas di SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana kreativitas guru penjas terhadap pemanfaatan laptop dan internet sebagai media pembelajaran penjas

1.5 Kegunaan Penelitian

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

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada keilmuan di dunia pendidikan, khususnya dalam memajukan pendidikan jasmani. Dengan adanya penelitian dan inovasi-inovasi serta peningkatan kreativitas pembelajaran penjas.

2) Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan bagi lembaga pendidikan, agar penelitian ini menjadi referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya dan bisa membuka wacana untuk memajukan keilmuan sesuai dengan kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran penjas lewat teknologi dan informatika. Manfaat lain yang diharapkan bagi dunia akademis yaitu berupa pemanfaatan teknologi untuk membangun koneksi keilmuan dari berbagai jaringan keilmuan yang saling menguatkan. Sedangkan bagi peneliti sendiri, agar penelitian ini menambah kreativitasnya dalam menggunakan teknologi yang semakin hari semakin maju dan lebih mempermudah untuk *transfer of knowledge*.