

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 dunia dikejutkan oleh wabah *corona virus disease 2019* (COVID-19). Virus ini pertama kali muncul pada akhir desember 2019 di Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok. Hingga tanggal 29 Maret 2020, terdapat 634.835 kasus dan 33.106 jumlah kematian di seluruh dunia (Susilo et al., 2020). Peningkatan jumlah kasus terjadi dalam waktu singkat hingga butuh penanganan secepatnya. Sayangnya, hingga kini belum ada obat spesifik untuk menangani kasus infeksi virus Corona atau COVID-19.

Wabah covid ini sebenarnya bukan pertama kalinya dialami oleh negara – negara di dunia. Sejarah mencatat sebelumnya pernah ada beberapa jenis virus yang juga dapat mengancam nyawa jika tidak segera ditangani seperti virus Ebola, SARS, H5N1 atau Flu Burung, HIV, MERS, dan lain-lain (Rosali et al., 2020; dalam Syafrizal, 2020). Di Indonesia sendiri kasus COVID 19 pertama terkonfirmasi pada tanggal 2 maret 2020. Presiden Joko Widodo mengatakan, kasus virus corona di Indonesia baru terungkap usai ada laporan warga negara Jepang dinyatakan positif (Yulika, 2020). Dari kasus pertama tersebut, hari demi hari terus mewabah, tidak saja di wilayah perkotaan, tetapi juga sampai ke pelosok-pelosok desa dalam wilayah kabupaten/kota di Indonesia. Dilansir dari CNN Indonesia, hingga 16 november 2020, kasus terkonfirmasi positif COVID 19 di Indoneisa mencapai 400.483 dengan angka kematian mencapai 13.612 jiwa. Dampak dari adanya COVID-19 menyebabkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot, menjatuhkan nilai tukar rupiah, harga barang naik, terutama alat-alat kesehatan.

Penanggulangan ekstrim seperti *Lockdown* suatu daerah bahkan suatu negara pun dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir penyebaran penyakit tersebut (Zahrotunnimah, 2020). Bidang yang ikut terkena imbas dari munculnya virus ini adalah bidang pendidikan. Kementerian di berbagai Negara telah mengambil langkah di setiap sekolah dan universitas untuk melakukan pembelajaran melalui internet. Satu semester yang lalu, sebagian besar sekolah, madrasah, dan perguruan

tinggi di Indonesia telah mengubah sistem PBMnya, di mana proses belajar mengajar dipindahkan menjadi belajar dari rumah (*lesson from home*) dengan alternatif metode daring (*online*).

UNESCO telah melaporkan bahwa sekitar 861,7 juta siswa tidak bersekolah karena COVID-19 (UNESCO & IESALC, 2020). Seiring dengan itu semua guru, dosen dan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan harus menguasai model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi (IT) agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara *online* atau pertemuan tatap muka secara *virtual*. Bagi para pendidik, Pandemi COVID-19 adalah tantangan baru agar mampu beradaptasi dan transformatif dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di era revolusi industry 4.0 seperti sekarang ini. Para pemimpin pendidikan harus cepat merancang respons dan konteks spesifik untuk solusi pembelajaran apa yang cocok di era pandemi (Reimers et al., 2020). Oleh karena itu guru saat ini hendaknya menguasai teknologi masa kini, mampu berkekrativitas, berinovasi serta memiliki motivasi tinggi, dan mampu berkolaborasi dan dapat mentransformasika n budaya yang baik (Hasan & Ahmad, 2019).

Pilihan yang ditawarkan sebagai salah satu solusi dalam menangani keterbatasan pembelajaran pada pandemi ini yaitu menerapkan pembelajaran berbasis *Online* dimana pembelajaran berbasis *online* ini terintegrasi pada jaringan internet. Pembelajaran *online* didefinisikan sebagai sebuah media alternative untuk meyanpaikan pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan untuk mendapatkan pengajaran yang lebih lengkap ketika suatu materi yang disampaikan tidak lengkap pada saat pembelajaran pendidikan jasmani secara tatap muka (Mohnsen, 2012). Pembelajaran *online* juga disebut sebagai pembelajaran cyber, eLearning, dan pembelajaran *virtual* (Wicks, 2010). Pilihan sumber daya pendidikan online ini dimaksudkan agar siswa, guru dan orang tua, mendukung pemerintah dan pemimpin pendidikan lainnya saat mereka meneliti dan menilai berbagai cara untuk terus mendidik siswa selama Pandemi COVID-19.

Hal ini sebagaimana surat edaran dari sekertaris jendral kemendikbud no 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease (COVID 19)*. Pedoman penyelenggaraan

belajar dari rumah tersebut bertujuan untuk : memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan di satuan pendidikan, dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orangtua/wali

Untuk mata pelajaran pendidikan jasmani, pandemic Covid 19 ini sangat berdampak dalam proses pembelajarannya karena yang biasanya proses pembelajarannya di lapangan sekarang dipindahkan di rumah. Pada siswa yang mengikuti proses pendidikan jasmani di rumah dampak yang dirasakan yaitu kurangnya ruang gerak untuk melakukan aktivitas fisik di luar rumah selama periode ini, dengan sebagian besar orang terpaksa tinggal di rumah atau mengadopsi protokol isolasi untuk mencegah penularan virus. Seperti yang di tegaskan oleh (Hammami et al., 2020) bahwa “Oleh karena itu direkomendasikan bahwa siswa harus tetap aktif dengan berolahraga di rumah.”

Online physical education adalah sebuah inovasi teknologi pembelajaran jarak jauh untuk mata pelajaran pendidikan jasmani dengan bantuan jaringan internet sehingga anak yang tertinggal materi dan aktifitas fisik dapat mengikuti meski tidak sedang berada di kelas. Menurut David N Daum & Buschner, (2014) Pendidikan jasmani online (OLPE) adalah unik di dunia digital karena materi pelajaran, jika diajarkan dengan baik, akan memancing respon gerakan dari peserta didik.

Metode penyampaian materi yang direkomendasikan di OLPE adalah model hybrid, juga disebut sebagai pembelajaran campuran (*blended learning*) (NASPE, 2007; dalam Goad et al., 2019). Yang di maksud dengan *hybrid* di sini adalah siswa menyelesaikan tugas sebagian besar materi secara online dan bertemu kembali pada saat penilaian (NASPE, 2007). Model *hybrid* berpusat pada peserta didik dan memungkinkan siswa untuk memiliki otonomi yang lebih besar dalam menentukan kecepatan, jadwal dan pengaturan pelajaran (Goad et al., 2019). Penelitian yang terkait dengan *Online physical education* (OLPE) telah menemukan bahwa siswa menyukai OLPE karena fleksibilitas jadwal, pilihan kegiatan fisik, dan berolahraga di lingkungan yang nyaman bagi pelajar (David N. Daum, 2020),

Di dalam pendidikan jasmani online siswa mempelajari berbagai konten materi seperti aktivitas kebugaran dan kesehatan yang kemudian mengaplikasikannya sendiri. seperti yang dijelaskan oleh Williams & Sanders, (2013) “Dalam kursus olahraga online, siswa mempelajari konten yang berhubungan dengan kesehatan dan kebugaran serta mempelajari cara mengembangkan dan menerapkan program latihan dan pelatihan yang memenuhi kebutuhan dan minat masing-masing.”.

Pendidikan jasmani online mempunyai beberapa alat instruksional atau aplikasi dalam proses pembelajarannya seperti : *activity and fitness tracker*, *mobile fitness app*, dan *mobile exergames* yang dimana ketiganya terintegrasi dengan layanan aplikasi yang tersedia di *google play store* untuk pengguna *smartphone android* dan *app store* untuk pengguna *smartphone apple*. Kursus aktivitas fisik online yang dilengkapi dengan jenis teknologi ini dapat memfasilitasi otonomi siswa yang lebih besar saat mereka merancang dan menyesuaikan konten dengan tujuan kebugaran / kesehatan mereka sendiri (Goad et al., 2019).

Uniknya dalam pembelajaran OLPE menyediakan materi pendidikan jasmani dalam bentuk *game* yang dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memilih aktivitas apa yang cocok untuk mereka lakukan. Serta dengan grafis yang cocok dengan usia mereka sehingga pembelajaran dengan OLPE lebih menarik untuk diikuti. Jika diselaraskan dengan benar dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas maka, pembelajaran dengan *gaming* yang ditanamkan dalam OLPE memiliki kemampuan untuk mengakomodasi siswa online dalam aktivitas pembelajaran yang unik dan menarik. (Williams & Sanders, 2013).

Disamping banyaknya pendapat bahwa OLPE akan menguntungkan dan memudahkan siswa dalam belajar ternyata terdapat beberapa kerugian yang ditimbulkan dari diterapkannya pembelajaran secara online. Seperti yang di jelaskan oleh (Buschner, 2006), “siswa sekolah menengah membutuhkan interaksi tatap muka dan komunikasi dengan kehidupan, Pengajaran dan pembelajaran tatap muka dapat memberikan ikatan yang sangat pribadi dan profesional antara setiap guru dan siswa.”

Selain itu jika siswa hanya diberikan materi yang hanya mengasah kognitif siswa saja maka tidak terpungkiri akan adanya gejala obesitas dan hipokinetik. Kekurangan dalam OLPE ini juga di jelaskan pada penelitian dari (Jeong & So, 2020) bahwa “Kesulitan dalam pelaksanaan OLPE (1) monotonnya kelas dalam kondisi lingkungan yang terbatas dan konten pendidikan yang terbatas yang tidak cukup menyampaikan nilai pendidikan jasmani, (2) kurangnya keahlian guru dalam memanfaatkan teknologi (3) pedoman evaluasi yang sangat terbatas”.

Jeong & So, pada kesimpulan penelitiannya menyebutkan bahwa jika OLPE dapat diintegrasikan dengan suatu program yang dapat memodifikasi proses pembelajarannya maka tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai dengan optimal. Dari opini tersebut peneliti beropini bahwa apabila OLPE diintegrasikan dengan program transfer kecakapan hidup (*life skills*) maka pembelajaran pendidikan jasmani secara daring akan lebih bermakna serta berpengaruh positif dalam kehidupan siswa. Mossman & Cronin, (2019) berpendapat bahwa “agar remaja dapat menjalani kehidupan yang sukses dan sehat, mereka perlu mengembangkan berbagai kecakapan hidup.”

Keterampilan hidup (*life skills*) didefinisikan sebagai keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari (Hodge et al., 2013). Contohnya termasuk kepemimpinan, kerja tim, dan keterampilan sosial. Komponen yang terdapat dalam *Life skills* berupa *attitude* (misalnya, berkomunikasi secara efektif), kognitif (misalnya, membuat keputusan yang efektif), interpersonal (misalnya, bekerja dengan orang yang tidak Anda sukai), atau intrapersonal (misalnya, menjadi sadar diri), memungkinkan pemuda untuk berhasil di lingkungan berbeda tempat mereka tinggal. (Camiré et al., 2012; Danish & Donahue, 1995; Danish, Petitpas, & Hale, 1993). Cronin & Allen telah baru-baru ini telah berhasil mengembangkan instrumen *life skills* yang memuat delapan komponen, yaitu: teamwork, goal setting, time management, emotional skills, communication, social skills, leadership, dan problem solving and decision making (Cronin & Allen, 2017)

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *life skills* tersebut dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler termasuk musik, drama, dan

olahraga (Kim et al., 2008). Karena olahraga dipandang sebagai tempat yang ideal untuk perkembangan remaja (Camiré et al., 2012). Dari pendapat tersebut maka sangat memungkinkan apabila life skill diintegrasikan pada program kurikulum pendidikan jasmani seperti yang di singgung oleh (G. Allen et al., 2015) *there is a possibility that PE teachers can teach students important life skills that can be used across the curriculum*. Dari pendapat tersebut jelas bahwa dalam pendidikan jasmani terdapat banyak aspek dari *life skills* yang tercipta di tiap aktivitas yang dilakukan seperti : keterampilan disiplin, konsentrasi, dan komunikasi. Ditegaskan juga oleh (Cronin et al., 2018) bahwa “hasil yang menguntungkan dari pendidikan jasmani adalah pengembangan pribadi siswa yang dikonseptualisasikan dalam kaitannya dengan keterampilan hidup yang dipelajari oleh kaum muda melalui aktivitas fisik”.

Pendidikan jasmani telah diusulkan sebagai tempat yang ideal untuk pengembangan kecakapan hidup. Sifat pendidikan jasmani yang interaktif, sosial, dan emosional memberikan peluang untuk pengembangan kecakapan hidup (Goudas, 2010). Maksud dari Goudas di sini adalah ada beberapa keterampilan yang dapat dipelajari di tiap kegiatan pendidikan jasmani dan dapat di transfer pada domain kehidupan yang lainnya. Keterampilan ini meliputi: keterampilan untuk memecahkan masalah, menetapkan tujuan, berkomunikasi, bekerjasama dengan tim, memenuhi *deadline* atau target waktu yang ditentukan, menerima umpan balik, dan menangani keberhasilan maupun kegagalan. Dari beberapa keterampilan tersebut maka kerangka kerja dari kecakapan hidup sudah terpenuhi sehingga pendidikan jasmani menjadi wadah yang ideal untuk pengembangan kecakapan hidup.

Pandangan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa kaum muda memang mempelajari kecakapan hidup tertentu melalui penjas. Misalnya, penelitian kualitatif yang berfokus pada model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti Model *sport education models* dan *cooperative learning* telah menemukan bahwa bentuk-bentuk penjas dapat mengajarkan siswa keterampilan hidup berikut: kerja tim, komunikasi, keterampilan sosial, kepemimpinan, dan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan (Dyson et al., 2006; dalam Cronin

et al., 2018). Program kecakapan hidup yang diterapkan dalam penjas juga telah menunjukkan bahwa siswa dapat mempelajari penetapan tujuan, keterampilan pemecahan masalah, anajemen waktu, keterampilan emosional, komunikasi antarpribadi, keterampilan sosial, kepemimpinan, serta pengambilan keputusan (Goudas & Giannoudis, 2008)

Singkatnya para peneliti kecakapan hidup meyarankan bahwa guru pendidikan jasmani harus menciptakan iklim yang mendukung otonomi untuk mendorong pengembangan keterampilan hidup dan kesejahteraan psikologis siswa (Cronin et al., 2018). Namun, di era COVID-19 ini mungkin akan menjadi tantangan tersendiri tentang bagaimana cara mengintegrasikan *life skills* pada pembelajaran pendidikan jasmani *online*. Selain kurangnya penelitian tentang pendidikan jasmani *online* juga dikarenakan masih banyak guru pendidikan jasmani di Indonesia yang belum paham tentang kerangka kerja serta evaluasi dari OLPE.

Keadaan tersebut juga diperparah dengan kurangnya kompetensi guru dalam mengoprasikan sistem teknologi dan informasi yang terintegrasi dengan jaringan internet. Hal ini dipertegas dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menilai, bahwa sulitnya teknologi masuk di ruang-ruang kelas untuk pembelajaran, dikarenakan masih rendahnya kompetensi guru dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud, Gogot Suharwoto mengatakan saat ini teknologi masih sulit masuk di ruang-ruang kelas, disebabkan masih banyaknya guru-guru yang gagap teknologi (gaptek). Gogot juga mengatakan bahwa dilihat dari data total guru yang akrab dengan teknologi hanya mencapai 50% dari total guru yang terdapat di Indonesia (Faturohman, 2020).

Setelah memahami berbagai pendapat dan penelitian terdahulu mengenai pendidikan jasmani *online* OLPE dan kaitannya dengan *life skills* maka peneliti berasumsi bahwa perlunya mengadakan penelitian terkait pendidikan jasmani daring (OLPE) agar OLPE dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dan di terapkan di berbagai negara khususnya di Indonesia. Karena OLPE akan menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan sangat dibutuhkan bagi guru dan siswa menghadapi keadaan pandemi ini. Serta dengan diterapkannya OLPE di Indonesia

juga akan menambah wawasan dan kompetensi guru pada teknologi di bidang pendidikan. Selanjutnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani daring akan lebih *meaningful* dan berbobot ketika diintegrasikan dengan prinsip-prinsip program *life skills*. Sehingga membangun perubahan para kaum muda yang positif serta dapat menciptakan sumber daya manusia yang bisa bersaing secara global.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya dan di dukung dengan beberapa teori, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran *Online Physical Education* (OLPE) terhadap kecakapan hidup (*Life Skills*) siswa ?
2. Apakah terdapat pengaruh dari *Online Physical Education* (OLPE) yang diberikan integrasi program *life skills* terhadap peningkatan *life skills* siswa ?
3. Apakah terdapat perbedaan antara OLPE yang diberikan integrasi program *life skills* dengan OLPE yang tanpa diberikan integrasi program *life skills* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh dari pembelajaran *Online Physical Education* (OLPE) terhadap kecakapan hidup (*Life Skills*) siswa.
2. Untuk menganalisis pengaruh dari *Online Physical Education* (OLPE) yang diberikan integrasi program *life skills* terhadap peningkatan *life skills* siswa.
3. Untuk menganalisis perbedaan antara OLPE yang diberikan integrasi program *life skills* dengan OLPE yang tanpa diberikan integrasi program *life skills*

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan penelitian-penelitian selanjutnya, terutama tentang pengaruh dari Pembelajaran *Online Physical Education* (OLPE) Terhadap Kecakapan Hidup (*Life Skills*) Siswa

Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dalam bidang pengembangan *life skill*

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadikan semangat dalam pembelajaran bagi siswa, baik disekolah ataupun diluar sekolah untuk meningkatkan minatnya dalam upaya menunjang prestasi belajar Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan kreatifitas materi pembelajaran sepakbola guna menunjang prestasi siswa. Bagi guru, pendidikan jasmani penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pengembangan *life skill* pada model pembelajaran dalam pendidikan jasmani siswa dan membuat suasana baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani upaya penunjang prestasi belajar.