

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) selaku *leading sektor* pendidikan nasional yang berperan penting dalam mewujudkan kualitas SDM Indonesia, menindaklanjutinya dengan mengeluarkan berbagai kebijakan penting, diantaranya kebijakan pendidikan “Merdeka Belajar”, yang digulirkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Kabinet Indonesia Maju. Menurut Nadiem Anwar Makarim, esensi kemerdekaan berpikir harus didahului oleh para guru sebelum mereka mengajarkannya pada siswa-siswi. Nadiem menyebut, dalam kompetensi guru di level apa pun, tanpa ada proses penerjemahan dari kompetensi dasar dan kurikulum yang ada, maka tidak akan pernah ada pembelajaran yang terjadi. Pada tahun mendatang, sistem pengajaran juga akan berubah dari yang awalnya bernuansa di dalam kelas menjadi di luar kelas. Nuansa pembelajaran akan lebih nyaman, karena murid dapat berdiskusi lebih dengan guru, belajar dengan *outing class*, dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi lebih membentuk karakter peserta didik yang berani, mandiri, cerdas dalam bergaul, beradab, sopan, berkompetensi, dan tidak hanya mengandalkan sistem *ranking* yang menurut beberapa survei hanya meresahkan anak dan orang tua saja, karena sebenarnya setiap anak memiliki bakat dan kecerdasannya dalam bidang masing-masing yang nantinya akan terbentuk para pelajar yang siap kerja dan kompeten, serta berbudi luhur di lingkungan masyarakat.

Konsep Merdeka Belajar menurut hemat penulis dapat dipersepsikan sebagai upaya untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang lebih kritis untuk bebas dalam berekspresi, bebas dari berbagai hambatan terutama tekanan psikologis khususnya bagi pendidik dan peserta didik. Bagi guru, dengan memiliki kebebasan akan lebih fokus

untuk memaksimalkan proses pembelajaran guna mencapai tujuan (*goal oriented*) pendidikan nasional, namun tetap dalam rambu kaidah kurikulum. Bagi siswa bebas untuk berekspresi selama menempuh proses pembelajaran di sekolah, namun tetap mengikuti kaidah aturan di sekolah. Siswa bisa lebih mandiri, bisa lebih banyak belajar untuk mendapatkan suatu kepandaian, dan hasil dari proses pembelajaran tersebut siswa berubah secara pengetahuan, pemahaman, sikap/karakter, tingkah laku, keterampilan, dan daya reaksinya, sehubungan dengan yang diamanatkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan 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 di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan demikian, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu diadakan pengembangan dalam dunia pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut salah satunya dapat mengimplementasikan pengembangan kurikulum pendidikan khususnya pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Mahendra (2015, hlm. 38) pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting dalam proses pembelajaran. Melalui pendidikan jasmani yang di arahkan dengan baik melalui pengawasan serta penugasan yang di berikan oleh guru, anak mampu mengembangkan keterampilan yang melibatkan aktivitas fisik dan mental, sehingga anak mampu mengembangkan aspek fisik dan mental tersebut.

Dalam pendidikan jasmani, anak memiliki kebebasan dalam melakukan berbagai aktivitas sehingga dalam kiprahnya anak tidak merasa tertekan oleh guru melainkan mereka merasakan sesuatu yang tidak di dapatkan dalam pembelajaran seperti biasanya yang selalu menuntut untuk belajar dan hasil yang di targetkan harus tercapai. Sedangkan menurut Siedentop (1991) menyatakan pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani diakui

dalam kurikulum sebagai studi akademik yang setara dengan studi lainnya. (Stolz, 2013). Artinya pendidikan yang tidak bisa dipisahkan satu satu lainnya melalui aktivitas jasmani guna meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan keterampilan sosial.

Lalu sebagaimana yang dikemukakan oleh J. F. Williams (1961) Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa:

Manakalah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.

Kemudian James A. Baley dan David A. Field (1976) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan aktivitas jasmani. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas fisik dan mental yang dilakukan melalui aktivitas pendidikan yang bertujuan untuk membentuk karakter, kesehatan dan juga kesenangan bagi para pelaku. Namun, pada awal bulan April yaitu pada tanggal 07 April 2020 penerapan jaga jarak atau *physical distancing* dalam upaya menghadapi pandemi Covid-19 ini diberlakukan di wilayah seluruh Provinsi Jawa Barat yang membuat banyak instansi dan sekolah dirumahkan, sehingga membuat para pelajar maupun mahasiswa harus beraktivitas di rumah. Namun, pada kasus ini bukan berarti membuat para peserta didik meninggalkan proses pembelajaran tetapi aktivitas belajar tetap harus dilaksanakan antara pendidik dan peserta didik melalui pembelajaran jarak jauh sesuai dengan intruksi pemerintah. Keadaan ini memaksa para pendidik dan peserta didik melakukan interaksi secara digital untuk menyapa peserta didik dan memberikan materi maupun tugas yang harus siswa lakukan di rumah. Jika setiap pendidik dan peserta didik mampu melakukannya bersama, maka proses belajar

mengajar tetap dapat terlaksana dengan baik. Dalam menghadapi permasalahan yang cukup kompleks di masa pandemi covid-19. Serangan virus yang hingga kini belum ditemukan vaksinnnya tersebut berdampak pada penyelenggaraan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Pandemi covid-19 membawa keprihatinan pada penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran . Kondisi ini merupakan hasil penelusuran di masa pandemi covid-19, dengan penggunaan platform pembelajaran daring melalui aplikasi *google (google classroom, google form, google docs, google spreadsheet)* dengan melakukan penelusuran daring terhadap pelaksanaan pembelajaran di masa covid-19. Pembelajaran *online* di masa pandemi adalah bagian dari upaya meningkatkan kewaspadaan terhadap penyebaran virus covid- 19 (Nuryana 2020).

Pembelajaran *online* pada semua jenjang pendidikan formal juga merupakan upaya nyata yang dilakukan pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2020) yang mana penyebaran virus di Indonesia yang hingga bulan September 2020 belum menunjukkan penurunan, namun sumbangan dunia pendidikan melalui “pemaksaan” pembelajaran *online* memiliki peranan penting dalam mendukung upaya pemerintah dan seluruh bangsa untuk menahan laju pertambahan jumlah penderita dan korban covid-19. Ditinjau dari konten dan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah pada masa pandemi, dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok mata pelajaran yang didominasi oleh teori dan sedikit praktik, sementara kelompok kedua didominasi oleh praktik dengan sedikit teori. Kedua kelompok ini sangat berbeda dalam penerapan pembelajaran online. Pendidikan Jasmani merupakan disiplin ilmu yang masuk pada kategori kedua, dengan dominasi praktik pada aktivitas fisik. Dalam kurikulum 2013 (K13) pendidikan olahraga di jenjang pendidikan dasar menyatu dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK). Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Qomarrullah 2014). Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik,

pembelajarannya dilakukan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode untuk Pendidikan Jasmani adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan sedikit penjelasan (Supriyadi 2018).

Pada era informasi sekarang ini pengetahuan menjadi sangat penting karena menjadi sumber yang dibutuhkan untuk dapat menciptakan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan tinggi dan prinsip yang dianut juga berkaitan dengan penerapan pengetahuan dalam teknologi. Dampak dari era informasi bagi pendidikan di Indonesia dapat dinilai baik karena memberikan perubahan kearah yang positif dari era yang sebelumnya. Jarak dan waktu sekarang ini bukan suatu penghalang untuk dapat memperbanyak ilmu. Teknologi dalam perkembangan pendidikan yang berlangsung dalam era informasi ini seharusnya menjadi salah satu inovasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan disekolah, perubahan paradigma guru adalah satu-satunya sumber informasi dan ilmu dalam kelas dapat diubah dengan penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Dalam pendidikan terdapat banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk dapat menyerap dan menerapkan ilmu atau pengetahuan yang diberikan oleh guru. Suryobroto (1986) mengemukakan beberapa metode pembelajaran yang lain yang dapat digunakan untuk melengkapi pembelajaran yang ada antara lain adalah metode diskusi, metode karyawisata, metode simulasi, metode tim mengajar, metode pengajaran alam sekitar, menggunakan paket belajar, menggunakan ketrampilan proses, metode instruksi individu, menggunakan modul. Wena (2010) juga menjabarkan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah antara lain strategi dengan teori elaborasi, strategi pengelolaan emosional, strategi dengan pemecahan masalah, strategi inkuiri, strategi pelatihan industri, strategi pembelajaran kreatif produktif, berbasis proyek, pembelajaran kuantum, dan yang lainnya yang salah satu didalamnya terdapat strategi pembelajaran berbasis elektronik (*E-learning*). Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses yang harus berpusat pada peserta didik artinya peserta didik harus memproses pengetahuan dan berperan aktif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan (Eveline, 2010: 76).

*E-learning* adalah kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan dan multimedia dalam menyampaikan materi. Rusman (2012: 292) menjabarkan *E-learning* adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi, pendidikan dan pelatihan secara elektronik yang memiliki karakteristik (1) interaktivitas (2) kemandirian (3) aksesibilitas (4) pengayaan. Wirastwan (2005: 1) mendefinisikan *E-learning* sebagai bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah “maya”. Penggunaan teknologi informasi ini dapat digabungkan dengan proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka di kelas. Banyak lembaga pendidikan yang telah mengimplementasikan pembelajaran elektronik sebagai salah satu metode dalam mencapai tujuan pendidikan. Bukan hanya lembaga dalam negeri yang telah menerapkan metode ini, banyak negara maju yang telah menggunakan metode pembelajaran ini diantaranya Jerman, Inggris, Perancis, Amerika Serikat, Italia, Singapura. Rusman (2012: 295) mengemukakan lebih lanjut bahwa *E-learning* dapat memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pembelajaran. Dalam penerapannya di sekolah, *E-learning* dapat membantu peserta didik mengakses setiap materi yang diajarkan oleh guru dimana saja tanpa harus menunggu pertemuan di kelas. Ketika guru tidak dapat hadir guru dapat memantau peserta didik melalui pembelajaran online atau memberi materi dan tugas dan dapat memberikan umpan balik secepatnya. Selain itu, pembelajaran *online* juga dapat digunakan sebagai program pengayaan bagi peserta didik yang kurang paham tentang informasi yang disampaikan guru di kelas dan sebagai pelengkap pembelajaran di kelas. Selain banyaknya kelebihan yang didapat dengan pembelajaran *online*, kekurangan dari *E-learning* ini adalah kurangnya sosialisasi antara guru dan siswa ataupun antar siswa. Karena proses pembelajaran dilakukan secara online dapat diartikan letak geografis yang berbeda dari setiap pengguna. Hal ini dapat diatasi dengan tidak menghilangkannya pembelajaran di kelas dan memberikan tugas kelompok dalam kelas *online* sehingga antar siswa tetap dapat saling berkomunikasi, bekerja sama dan berbagi pendapat.

Menyikapi kondisi *stay at home* akibat pandemi Covid- 19 ini, para guru benar-benar harus mampu menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi atau biasa kita sebut dengan pembelajaran *e-learning*, tak terkecuali dengan guru pendidikan jasmani yang notabene mengajar diluar kelas. Dengan demikian, proses penyajian materi pembelajaran pendidikan jasmani secara *e-learning* haruslah diberikan secara jelas dan terencana.

Jika melihat situasi sekarang dengan adanya permasalahan atau kondisi tatap muka tidak dapat dilakukan karena adanya pandemic Covid-19 maka perubahan alur penyampaian materi pelajaran pendidikan jasmani mau tidak mau harus menggunakan alat bantu berupa *platform* yang menyajikan berbagai fitur, baik berupa gambar diam atau pun gambar bergerak. Pada dasarnya animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak, animasi juga dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu pendidik/guru berlomba-lomba untuk membuat kreativitas dalam menyajikan materi dengan tujuan siswa mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan melalui pesan dalam *platform* tersebut sehingga, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berkaitan dengan hasil belajar sebagai dampak adanya proses pembelajaran, maka terjadinya perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman merupakan sebuah hasil belajar. Klein (2002, p.2) mengatakan bahwa “learning can be defined as an experiential process resulting in a relatively permanent change in behavior that cannot be explained by temporary states, maturation, or innate response tendencies”. Pendapat ini sesuai dengan yang disampaikan Sugihartono, dkk. (2007, p.74) bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Penilaian akhir dari proses pembelajaran dan meninjau sejauh mana keberhasilan guru atau pendidik yaitu melalui efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut atau hasil belajar yang menjadi nilai akhir dalam proses pembelajaran. Dengan banyaknya perubahan situasi maupun kondisi saat ini pada proses penerapan pembelajaran khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan pengamatan peneliti, peneliti ingin mengetahui bagaimana pemanfaatan yang digunakan guru atau pendidik melalui media pembelajaran menggunakan video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani yang ditinjau dari keberhasilan pembelajaran di tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas).

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka peneliti menjabarkan kembali permasalahan yang timbul sehingga peneliti merumuskan masalah penelitian ini kedalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 15 Bandung?
2. Adakah dampak dari pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar di SMA Negeri 15 Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 15 Bandung.
2. Untuk mengidentifikasi dampak dari pemanfaatan media video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar di SMA Negeri 15 Bandung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**



1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai manfaat video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani ditinjau dari hasil belajar siswa.
  - b. Dapat memberikan sumbangan perkembangan pengetahuan bagi orang lain.
  
2. Manfaat Praktis
  - a. Diharapkan dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan atau pedoman untuk mengetahui gambaran dari pemanfaatan media pembelajaran melalui video animasi pada pembelajaran pendidikan jasmani ditinjau dari hasil belajar siswa.
  - b. Penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu wahana dalam menerapkan teori - teori yang diperoleh selama menjalani pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia, Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur penelitian ini berisi rincian urutan penulisan setiap bab dan bagian bab, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan metodologi penelitian. Teknik pengumpulan data dan tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Dalam Bab ini penulis menganalisis data yang di dapatkan mengenai Pemanfaatan Media Video Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Hasil Belajar.

5.

BAB V Simpulan Implikasi dan Rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha memberikan kesimpulan, implementasi dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah dikaji dalam skripsi.