

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus corona atau Covid-19 pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada akhir 2019 lalu (Tian et al. 2020). Virus ini menyebar sangat cepat dan mematikan melalui hidung, mulut dan juga kontak fisik langsung sesama manusia (Syafri dan Hartati 2020). Sudah 200 lebih negara di dunia melaporkan adanya kasus terpapar virus corona. Seluruh dunia dan khususnya negara Indonesia sedang di uji oleh keadaan yang sangat mengkhawatirkan dengan hadir nya virus *Covid 19* (Yunita 2020). Negara Indonesia mengalami dampaknya baik di bidang ekonomi, sosial budaya, dan khususnya bidang Pendidikan (Siahaan, 2020).

Covid 19 ini muncul ke negara Indonesia sekitar bulan maret 2020, awalnya kedatangan virus *Covid 19* diremehkan oleh masyarakat Indonesia, akan tetapi seiring berjalannya waktu masyarakat mulai merasakan dampak dari virus *Covid 19* (Syafri dan Hartati, 2020). Virus *Covid 19* berasal dari negeri Cina yang bermula dari pasar basah yang menjual berbagai jenis hewan laut dan hewan lainnya yang hanya bisa dikonsumsi oleh sebagian orang saja (Handayani, 2020). Tetapi sampai saat ini belum ditemukan secara pasti dan akurat tentang asal mula virus *Covid 19* (Yunita, 2020).

Tahun 2022 ini pemerintah sudah memberi suatu kebijakan, bahwa negara Indonesia sudah memasuki masa transisi atau bisa disebut juga *endemic*. Masa *endemic* bukan berarti virus nya hilang, akan tetapi virus ini bisa dikendalikan dan hanya ada di wilayah tertentu saja dengan tingkat penyebaran dan penularan yang dapat di prediksi (Langi, 2021).

Dampak virus corona menurut (Abidin dkk., 2020) pada mulanya sektor perekonomian yang menjadi imbas besar dari virus ini, namun saat ini mulai dirasakan oleh dunia pendidikan. Menurut (Nur dkk., 2020) Kebijakan negara yang terdampak virus *Covid 19* termasuk Indonesia harus melakukan upaya strategi pembelajaran yang awalnya luring menjadi daring. Namun, ada saja beberapa sekolah yang menerapkan

Fahmy Ramdan, 2022

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PJOK PADA MASA COVID 19 DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DI SMP NEGERI SE KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

metode daring dan luring dengan skala 50% di rumah dan 50% di sekolah, adapun aturan yang diberlakukan oleh sekolah yang melakukan pembelajaran tatap muka, yaitu memakai masker, menjaga jarak dan sering mencuci tangan (Wulan dkk., 2021).

Hal ini terjadi di Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi mengambil cara dengan pembelajaran jarak jauh secara daring. Namun, wilayah yang di kategorikan zona hijau dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan catatan jika ada yang terpapar oleh virus maka akan dilakukan pembelajaran dari rumah kembali (Sandria dkk., 2022).

Kemendikbud mengeluarkan kurikulum 2013 yang terdapat mata pelajaran PJOK didalamnya dengan tujuan untuk meningkatkan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif siswa. Pendidikan jasmani yang diberikan dalam bentuk aktivitas jasmani bisa dalam bentuk permainan individu ataupun berkelompok, sehingga dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan secara baik dan pelajaran yang diterima bisa di mengerti secara baik, aktifitas jasmani merupakan indikator utama sebagai media dalam kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga. (Suherman 2018)

Pembelajaran daring pada pelaksanaannya membutuhkan sarana dan prasarana dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti telepon pintar, *tablet* dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Gikas & Grant, 2013). Penggunaan teknologi *mobile* memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Pembelajaran jarak jauh pun ditunjang oleh berbagai aplikasi yang menjadi media pembelajaran seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Youtube*.

Menurut (Hasana dkk., 2021) penggunaan media ICT sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran terkait olahraga dengan lebih mudah. Bentuk penggunaan media dalam pembelajaran olahraga dapat berupa presentasi slide, video tutorial, film bertema olahraga, multimedia, dan internet.

Dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan information and communication technology (ICT) tersebut, guru-guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengembangkan materi-materi pembelajaran berbasis media dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran, tujuannya dari semua ini adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada pembelajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar berlangsung. (Hasana dkk., 2021).

Maka dari itu, dalam proses pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa membosankan, lebih aktif dan tujuan pembelajarannya pun tersampaikan meskipun menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Hal yang menjadi perhatian pada masa *endemic* ini adalah faktor protokol kesehatan yang ketat karena virus di negara ini masih ada.

Berdasarkan latar belakang di atas pembelajaran yang dilakukan di masa Covid ini menjadi keresahan para pendidik dalam penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran secara daring di masa pandemi. Perlu adanya media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan efektif. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang bisa diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah penggunaan media audio visual di SMP Negeri se Kota Bandung dapat dilakukan secara efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri se Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan serta informasi baru dalam bidang pembelajaran terutama berkenaan dengan Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung.

2. Bagi UPI

Hasil dari penelitian dapat dijadikan bahan referensi tambahan kepada bidang perpustakaan berkenaan dengan Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini digunakan sebagai data dasar untuk riset selanjutnya yang lebih kompleks dan berhubungan dengan Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada siswa, dalam ruang lingkup yang sederhana dan dapat menjadikan motivasi siswa yang mampu membangun semangat dan tanggung jawab terhadap Pembelajaran PJOK pada masa *Covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber ilmu pengetahuan baru agar guru mengetahui bahwa pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung efektif atau tidak.

3. Bagi Sekolah di Wilayah Kota Bandung

Menambah pengetahuan dan pembendaharaan pengajar maupun pihak-pihak yang berkompeten dalam pembelajaran di sekolah mengenai penelitian Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung.

4. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi bagi peneliti selanjutnya dan bisa memperluas gagasan serta pikirannya tentang penelitian Efektivitas Pembelajaran PJOK pada masa *covid 19* dengan menggunakan Media Audio Visual di SMP Negeri se Kota Bandung.