

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara asasi pentingnya olahraga selaras dengan ekonomi, budaya seni dan bidang kehidupan manusia yang lainnya. Memang ada sebagian manusia cenderung meremehkan arti dan pentingnya olahraga bagi kehidupan manusia, namun pada saat-saat tertentu olahraga diakui sebagai sesuatu yang mengendalikan diri sendiri atau orang lain atau konfrontasi dengan alam. Azas olahraga bagi semua orang makin memasyarakatkan. Olahraga merupakan kegiatan yang terbuka bagi semua orang sesuai dengan kemampuan, kesenangan dan kesempatan. Tanpa membedakan hak, status sosial dan derajat di masyarakat, olahraga dilakukan oleh berbagai unsur dari lapisan masyarakat. Olahraga kian merasuk setiap lapisan masyarakat dan melembaga sebagai pranata sosial dan berkembang sebagai bagian dari budaya manusia.

Pendidikan olahraga sebagai alat pendidikan memiliki norma-norma dan nilai yang sesuai dengan karakteristik setiap cabang olahraga yang dipilih menjadi bahan kegiatannya. Seperti diketahui bahwa kegiatan pendidikan olahraga adalah gerak manusia, dan melalui gerak itu manusia menyatakan dan mengembangkan dirinya. Dalam pendidikan olahraga berkaitan dengan pendidikan Jasmani dan olahraga di kalangan lembaga sekolah mempunyai tujuan untuk membentuk dan mencetak generasi bangsa yang sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha

Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, pribadi mantab dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (UU No. 2/1989,pasal 4 dalam Dini Rosdiani,2012:65).

Pendidikan jasmani dan Kesehatan adalah program pendidikan yang wajib bagi semua warga negara peserta didik untuk membina kepribadiannya menjadi manusia seutuhnya melalui pembinaan nilai-nilai dan semangat menerapkan nilai-nilai untuk mencapai pikiran, perasaan dan tindakan secara sempurna. Hal ini berarti bahwa program pendidikan jasmani bukan hanya mengutamakan penguasaan dan pemilikan pengetahuan, sikap dan keterampilan khusus, tetapi justru lebih menekankan bagaimana peserta didik dapat memberikan arti dan makna terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memilikinya tersebut bagi kehidupan. Misalnya Atletik, bukan hanya maksud agar peserta didik menguasai dan memahami ilmu atletik secara mendalam, atau peserta didik secara terampil dan mahir melaksanakan teknik, taktik, strategi dan sebagainya namun hal itu juga memberi arti dan makna bagi pelaksanaan praktiknya. Dalam artian mereka juga dapat meningkatkan kompetensi dirinya dengan strategi dan metode yang dimodifikasi baik dalam belajar geraknya maupun pemenuhan media belajarnya.

Atletik merupakan induk atau ibu dari semua cabang olahraga yang ada. Namun sampai sekarang banyak siswa yang kurang berminat terhadap olahraga atletik. Beberapa alasan yang mendasarinya, seperti kurang menariknya penyajian aktivitas cabang olahraga oleh para pendidik, terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai materi, terbatasnya kemampuan dan pengalaman gerak siswa terhadap teknik dasar atletik dan terbatasnya pemenuhan sarana dan prasarana pembelajaran atletik (Dikdik Zafar,2013:14). Cukup sulit membangkitkan gairah untuk menyukai

aktivitas atletik dan keberhasilan mengatasi masalah ini merupakan sebuah prestasi yang akan memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan dan pengalaman gerak serta fisik siswa. Kemampuan atletik yang hanya terdiri dari gerakan berjalan, berlari, melompat, dan menolak merupakan aktivitas yang menjemukan apabila tidak pandai dalam meramu bentuk-bentuk aktivitas yang menyenangkan dan menggembirakan. Bahkan Becker (dalam Dikdik Zafar,2013:viii) di buku *IAAF* mengatakan bahwa “pembelajaran atletik di sekolah tidak lagi menjadi mata pelajaran yang diminati secara umum”. Daya minat siswa lebih besar pada olahraga permainan, jadi upaya yang akan dilakukan adalah membuat dan menyajikan aktivitas atletik ke dalam situasi pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan.

Masalah yang diangkat pada pembelajaran atletik di SMA Muhammadiyah Sumenep pada kondisi negara yang disaat pelaksanaan penelitian mengalami masa pandemi global terkait dengan merebaknya wabah penyakit mematikan yaitu corona. Sejak diumumkan kasus pertama corona di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 lalu, jumlah kasus positif corona terus bertambah setiap harinya. Istilah *social distancing* atau pembatasan sosial, yang awalnya terdengar asing, kini semakin akrab. Semua kegiatan yang melibatkan kerumunan orang banyak dihentikan sementara untuk meminimalisir potensi penyebaran virus yang masih belum ditemukan vaksinnnya ini. Tentu saja sektor pendidikan juga terkena imbasnya. Kegiatan belajar di sekolah pun turut dihentikan sementara.

Di masa pandemi ini, pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan. Semua mata pelajaran disampaikan pada siswa dengan menggunakan bantuan teknologi. PJOK tentu saja tak luput dari hal itu. Padahal, mata pelajaran yang satu ini

membutuhkan penerapan praktikum lebih dominan daripada teori. Bagaimanapun dan apapun yang terjadi pembelajaran tidak boleh berhenti. Banyak pilihan ide-ide pembelajaran yang bisa diterapkan dengan bantuan teknologi, salah satunya adalah dengan menggunakan video pembelajaran. Video banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai komponen kegiatan belajar konvensional, menjadi landasan dari pembelajaran campuran, maupun sebagai media penyampaian materi dalam pembelajaran daring.

Permasalahan pada masa pandemi diperoleh oleh peneliti saat melakukan observasi di sebuah sekolah menengah atas swasta di kabupaten Sumenep yaitu SMA Muhammadiyah Sumenep sekaligus tempat praktik lapangan saat PPL sebelumnya. Pada hasil observasi awal terhadap guru pengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan disekolah tersebut, pada masa pandemi ini permasalahan saat pembelajaran atletik sangat mempengaruhi terhadap tingkat pemahaman dan penguasaan teknik gerak secara kompetensif. Materi yang dipilih oleh peneliti adalah tolak peluru, dimana salah satu nomor atletik ini kebetulan akan diajarkan kepada siswa. Dengan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh, siswa tidak sepenuhnya bisa berinteraksi dengan guru pengajar. Pembelajaran hanya bersifat satu arah, yakni transfer dari guru ke siswa. Sehingga tolak ukur pemahaman dan penguasaan materi kurang terukur. Sedangkan dalam kaidah pembelajaran PJOK, selain pemahaman unsur keterampilan menjadi penentu dalam mengukur kompetensi siswa. Model pembelajaran yang hanya berupa pembagian materi secara teoritis melalui media jaringan seringkali tidak maksimal. Mengingat beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya, antara lain sistem pengawasan

belajar siswa, sarana belajar yang digunakan, kondisi ekonomi siswa terkait pemenuhan kuota paket internet, dan ketepatan tolak ukur hasil belajar siswa.

Hal ini akan mengakibatkan kualitas belajar siswa tidak signifikan terhadap kompetensi siswa. Banyak materi belajar yang tidak tersampaikan kepada siswa karena keterbatasan waktu dan paket belajar. Peran praktikum seluruhnya tergantikan dengan teoritis yang secara psikomotorik tidak menghasilkan kemampuan gerak dasar yang maksimal. Sistem evaluasi belajar sulit direalisasikan, mengingat hasil belajar juga menggunakan timbal balik berupa visualisasi jaringan. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan guru pengajar, metode pembelajaran dengan berbasis Android sangat cocok digunakan pada masa pandemi. Selain tidak ada pertemuan pembelajaran tatap muka dengan siswa, transfer materi juga dianggap paling tepat mengingat semua siswa mempunyai media belajar berupa HP. Alasan kedua penggunaan Android sebagai media belajar karena pemerintah memberikan bantuan belajar berupa kuota internet kepada siswa yang secara nasional. Bantuan tersebut bertujuan untuk membantu orang tua mengurangi beban ekonomi selama pandemi. Diharapkan selama pembelajaran dari rumah siswa mampu menerima materi secara maksimal. Hingga saat ini memang sulit mengukur kualitas belajar siswa, pemerintah masih tetap melakukan usaha dan pengembangan terkait dengan pelaksanaan kurikulum darurat di masa pandemi ini untuk mengurangi permasalahan yang timbul akibat ganasnya virus Corona.

Namun pada kenyataannya, masih banyak permasalahan yang dialami siswa selama pandemi. Pada penggunaan Android, jaringan internet yang digunakan seringkali tidak terkoneksi dengan baik, mengingat kemajemukan siswa

secara domisili. Posisi siswa yang terletak di daerah terpencil akan mengalami kelambatan koneksi dikarenakan lemahnya jaringan internet, sehingga materi tidak diterima dengan baik. Selain faktor jaringan, kualitas pembelajaran secara ranah keterampilan juga mengalami kekurangan. Visualisasi secara digital tidak dapat mewakili gerak motorik yang sebenarnya sesuai dengan komponen teknik materi tolak peluru. Siswa hanya bisa melihat keterampilan materi tolak peluru secara format video yang notabene masih bersifat 1 dimensi. Demikian juga dengan pelaksanaan praktikum siswa di rumah tentu saja posisi guru pengajar tidak dapat digantikan oleh orang tua siswa. Tidak mungkin pihak sekolah menuntut untuk melaksanakan pengajaran dan evaluasi siswa dilakukan dan digantikan oleh orang tua siswa. Sehingga pada komponen ini secara kualitas tidak dapat terpenuhi. Tidak jarang beberapa orang tua hanya bisa memberikan motivasi secara psikologis daripada secara edukatif. Kondisi tersebut tidak bisa dihindari, mengingat begitu besar dampak virus corona terhadap kesehatan siswa dan masyarakat secara menyeluruh.

Kondisi pembelajaran yang terekam di sekolah tersebut, menyisakan banyak permasalahan yang perlu diteliti. Sehingga perlu diangkat sebuah judul penelitian yaitu, Evaluasi Kualitas Pembelajaran Tolak Peluru Secara Daring Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Sumenep Tahun Pelajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Setelah memaparkan unsur yang melatar belakangi permasalahan, dapat ditemukan secara identik indikator masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran tolak peluru secara daring digunakan pada masa pandemi
2. Pembelajaran materi tolak peluru perlu peningkatan secara kualitas di masa pandemi
3. Perlu adanya peran serta semua pihak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemi

C. Batasan Masalah

Agar menghindari perbedaan persepsi antara pembaca dan penulis maka perlu pembatasan rumusan masalah yang konkrit, berikut batasan masalah penelitian ini :

1. Pembelajaran tolak peluru berbasis Android (Daring)
2. Pembelajaran tolak peluru di ukur secara kualitas pada masa pandemi

D. Rumusan Masalah

Setelah dirumuskan tahapan yang melatar belakangi penelitian ini, maka dapat dijabarkan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

Bagaimana kualitas pembelajaran tolak peluru secara daring siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Sumenep Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kualitas pembelajaran Tolak Peluru secara Daring Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Sumenep Tahun Pelajaran 2019/2020

F. Manfaat Penelitian

Agar penelitian ini mempunyai faedah bagi perkembangan ilmu pengetahuan maka perlu dirumuskan manfaat penelitian, antara lain :

1. Secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran tolak peluru selama pandemi. Terutama kaitannya dengan metode dan strategi pembelajaran.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah :

- 1) Dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 2) Dapat menjadi bahan masukan dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran atau perbaikan pembelajaran.
- 3) Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru penjas dalam menyusun program pembelajaran penjas selanjutnya.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tolak peluru
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta dalam penilaian atas diri sendiri.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai tambahan ilmu pengetahuan disamping untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan jasmani kesehatan.

- 2) Sebagai sarana untuk menambah wawasan terhadap peneliti dan menambah pengetahuan di bidang karya ilmiah.
 - 3) Sebagai bahan kajian pembelajaran dan penelitian selanjutnya.
- d. Bagi guru penjaskes
- 1) Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan kinerja guru pendidikan jasmani.
 - 2) Perbendaharaan metode dan strategi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk menjelaskan secara spesifik, tegas, terperinci dan berkarakter pada variabel dalam penelitian tindakan kelas ini. Berikut definisi operasional yang akan di rumuskan :

1. Kualitas Pembelajaran adalah mutu dari sebuah proses belajar mengajar ilmu pengetahuan di sebuah sekolah secara kognitif, efektif dan psikomotorik
2. Pembelajaran Daring adalah sistem pembelajaran yang digunakan pada masa tertentu dikarenakan keterbatasan interaksi sosial, sistem ini mengaplikasikan program digital akses internet.
3. Pembelajaran Tolak Peluru adalah proses pemahaman materi serta penguasaan teknik dalam bentuk gerakan menolak atau mendorong suatu bola bulat (peluru) dengan berat tertentu yang terbuat dari logam, yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak terjauh.



