

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

COVID-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelum mulainya wabah di Wuhan, Tiongkok, bulan Desember 2019. COVID-19 ini sekarang menjadi sebuah pandemi yang terjadi di banyak negara di seluruh dunia. Indonesia merupakan salah satu negara yang terkena wabah Covid-19 dan berada pada urutan 14 dengan jumlah kasus 1,86 jt, sembuh 1,71 jt, dan meninggal dunia 51.612 (Kompas, 2021). Masalah ini merupakan masalah yang berdampak sekali pada negara Indonesia dalam bidang perekonomian. Untuk mengurangi persebaran Covid-19 maka pemerintah melaksanakan beberapa program, salah satunya adalah pembelajaran daring yang diperuntukkan bagi pelajar Indonesia dan dianggap mampu mengurangi persebaran kasus Covid-19 yang tercantum pada surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease (covid-19)* (Kompas, 2021).

Pembelajaran daring tidaklah cukup mudah dilakukan, karena pendidik dan peserta didik tidak dapat berinteraksi secara tatap muka melainkan hanya berkomunikasi lewat online atau daring. Tentunya pemahaman peserta didik untuk menerima apa yang disampaikan oleh pendidik sangatlah tidak maksimal. Sehingga dalam pembelajaran secara daring ini, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran secara online. Itu artinya pendidik harus mencoba beberapa model pembelajaran dan menemukan model yang cocok untuk materi yang akan disampaikan. Disinilah proses pembelajaran tidak berjalan maksimal, karena guru tidak dapat berinteraksi secara langsung.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar.

Proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga harus *update* sesuai perkembangan teknologi dan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Dalam proses pembelajaran sangat banyak sekali metode-metode pembelajaran yang bisa digunakan, sehingga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pada masa pandemi Covid-19 ini metode yang digunakan diantaranya adalah *project based learning*, *daring method*, *luring method*, dan *home visit method* (Arsyad, 2003).

Ketidak kondusifan di situasi seperti ini, metode daring bisa dijadikan salah satu hal yang cukup efektif untuk mengatasinya. Dilansir dari Kumparan, Kemendikbud mengungkapkan bahwa metode daring bisa mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi ini berlangsung. Sesuai namanya, metode daring atau bisa disebut dalam jaringan, metode pembelajaran yang satu ini dijalankan menggunakan bantuan teknologi jaringan secara *full online*. Metode daring adalah metode yang pertama kali disarankan oleh Kemendikbud untuk mengantisipasi aktivitas pembelajaran selama masa Pandemi Covid-19 ini. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah masing-masing mahasiswa, tanpa adanya pertemuan tatap muka secara langsung (Arsyad, 2003). Metode daring (*online*) ini sangat direkomendasikan bagi sekolah yang berada pada zona merah. Dengan metode ini diharapkan kegiatan pembelajaran tetap berlangsung secara optimal meskipun tidak ada pertemuan tatap muka sebagaimana kegiatan pembelajaran biasa. SMP Islam Al-Aly adalah salah satu contoh sekolah yang berada di Kabupaten Bojonegoro, proses pembelajaran nyapun menggunakan metode daring selama masa pandemi.

Pembelajaran daring ada beberapa cara yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran. Salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata,

dan mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun. Secara umum dikenal tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media *audiovisual*. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. *Media audiovisual* contohnya video, dan sinetron pendidikan. Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media *audiovisual*. Dengan adanya media tersebut, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang di dalamnya, hal ini mampu merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa (zona, 2020). Media video dipilih karena memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran, menurut Nurhadiati, (2011) yaitu: (1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, (2) dapat diulang untuk menambah kejelasan, (3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, (4) mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa, (5) memperjelas hal-hal yang kurang dimengerti oleh siswa.

Pembelajaran di masa pandemic dilakukan dengan cara daring dan kebanyakan cara yang digunakan adalah *audio visual*. Dengan pendidik memberikan video dan peserta didik harus menirukan ataupun peserta didik diberikan tugas untuk membuat video dengan ketentuan yang sudah diberikan oleh pendidik. Cara yang digunakan ini berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar peserta didik. Sehingga perkembangan motorik kasar pada peserta didik masih menjadi tanda tanya, maka dari itu sangat penting untuk mengetahui kondisi motorik peserta didik, agar pendidik dapat memberikan treatment yang tepat jika terjadi penurunan dengan kondisi motorik siswa.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan kemampuan motorik kasar. Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menggunakan cara audio visual. Karena pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan. Selain aspek kesehatan fisik,

pendidikan jasmani juga membantu perkembangan mental dan karakter. Maka dalam pelajaran jasmani pemantauan motorik kasar peserta didik sangat perlu diperhatikan oleh pendidik, karena itu merupakan salah satu tujuan pembelajaran.

Farida, (2016) Motorik kasar sangat penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik, hal ini diperlukan untuk menunjang tercapainya aktifitas gerak dan tujuan pembelajaran. Sujiono (2008) menjelaskan bahwa perkembangan motorik kasar anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yang lain, yaitu bagi perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, dan juga dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernafasannya. Adapun pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan sosial emosionalnya yaitu dengan kemampuan motorik kasar yang baik maka anak akan mempunyai rasa percaya diri yang besar, dan lingkungan teman-temannya juga akan menerima anak tersebut, sehingga anak akan mudah bersosial dengan temannya dengan rasa kepercayaan diri yang besar yang di milikinya. Sedangkan pentingnya perkembangan motorik kasar bagi perkembangan kognitifnya yaitu dengan aktivitas fisik yang dilakukan anak akan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap benda-benda yang dijumpai anak. Keterampilan motorik kasar anak juga dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak, dan gerakangerakan yang di lakukan akan bermanfaat untuk membuat fungsi belahan otak kanan dan otak kiri menjadi seimbang

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Islam Al Aly Kalitidu yang terdapat permasalahan dengan proses pembelajaran daring pendidikan jasmani di sekolah. Berdasarkan hasil observasi peneliti masalah yang ada yaitu siswa memiliki nilai akhir pembelajaran pendidikan jasmani yang mendekati nilai Keriteria Ketuntasan Minimum, adapun nilai KKM SMP Islam Al Aly Kalitidu adalah 75.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “SURVEI MOTORIK KASAR DALAM PEMBELAJARAN DARING PJOK BERBASIS AUDIO VISUAL SMP ISLAM AL-ALY KALITIDU”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana MOTORI KASAR DALAM PEMBELAJARAN DARING PJOK BERBASIS AUDIO VISUAL SMP ISLAM AL-ALY KALITIDU?”.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai rumusan masalah yang sudah dibuat, batasan masalah meliputi perkembangan motorik kasar (gerak) siswa pada pelajaran penjaskes kelas 8 SMP Islam Al-Aly Kalitidu, agar penelitian tidak terlalu luar dan bias terfokus di permasalahan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Audio Visual Terhadap Motorik Kasar Siswa Pada Pelajaran Penjaskes Kelas 8 SMP Islam Al-Aly Kalitidu.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta kajian penelitian yang lain terutama tentang tingkat perkembangan motorik siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan supaya adanya kesadaran untuk mengembangkan kemampuan gerak berdasarkan ketrampilan

yang dimiliki oleh masing-masing siswa melalui tes kemampuan *motoric* siswa .

2) Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam rangka merancang setiap aktivitas pembelajaran Penjaskes yang sesuai dengan keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman oleh pihak sekolah dalam merancang pembelajaran dan materi penjakes siswa kelas VII.

4) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi orang tua tentang kondisi status kemampuan motorik anak. Selanjutnya orang tuadapat mendukung hal-hal yang dapat meningkatkan status kemampuan motorik anak.

