

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evaluasi dalam dunia pendidikan adalah sebuah proses pemanusiaan manusia, dimana didalamnya terjadi proses pembentukan manusia cerdas dalam semua hal dalam segi psikologi bahkan pembentukan disegi psikomotor, agar terbentuk manusia yang sehat jiwa atau pun raga, maka diperlukan transformasi pengajaran apa lagi di tengah pandemi saat ini. Untuk memastikan karakteristik dan keunikan siswa yang akan masuk dalam transformasi pengajaran pada saat seperti ini, diperlukan evaluasi terhadap pembelajaran setiapharinya, salah satunya evaluasi pada psikomotor anak yang tergantikan oleh kegiatan lain yang membuat pergerakan motorik anakdidik menurun,maka dari itu tenagadidik harus pintar menggunakan teknologi ditengah krisis luring saat ini, tentu saja daring adalah salah satu media yang sering digunakan pada situasi pandemi saat ini,ada pun peneliti yang berpendapat bahwa hubungan dalam jaringan pada suatu aplikasi yang dipakai sehingga bisa saling berkomunikasi menurut (Dwiyani, 2013) dalam buku (Wayan et al, 2016). Evaluasi produk adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur, menginterpretasikan dan menilai pencapaian program (Stufflebeam & Shienfield, 1985:176). Evaluasi produk adalah evaluasi yang dilakukan dalam mengukur keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, merupakan catatan pencapaian hasil dan keputusan-keputusan untuk perbaikan pelaksanaan atau aktualisasi pengukuran dikembangkan dan diadministrasikan secara cermat dan teliti. Keakuratan analisis data akan menjadi acuan dalam penarikan kesimpulan dan pengajuan saran apakah program diteruskan, dimodifikasi atau dihentikan.Adapun unsur penunjang evaluasi psikomotor melalui virtual secara daring praktik dapat diteliti dan diterapkan dalam evaluasi pengajaran pada kelas IX SMP BUDI UTOMO PRAMBON,berikut ini sasaran objek penelitian yang digali :

1. Banyak sekali aplikasi yang mudah ditemui saat iniyang bisa digunakanakses pengiriman hasil pengambilan data akanmempermudah evaluasi,serta memudahkan pesertadidik yang bosan terhadap kelas daring yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka.
2. Ada beberapapenelitianevaluasi psikomotor melalui virtual secara daring praktik, seperti penggunaan media ajar gambar beserta penjelasan dan video yang lebih efektif dalam menjelaskan suatu proses motorik dibandingkan gambar statis. Penelitian-penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk membandingkan kedua jenis media tersebut.
3. Pemberian materi yang sesuai akan masalah evaluasi pembelajaran daring praktik saat pandemi berlangsung sehingga hasibelajar anak maksimal dan berdampak pada psikomotor peserta didik.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Dengan pembelajaran penjas secara luring, evaluasi dilakukan berdasarkan pengamatan terhadap hasil belajar memperbaiki motoriknya didampingi oleh guru secara daring sehingga peserta didik/siswa memperoleh pembelajaran dari guru secara efektif. Selanjutnya, evaluasi merupakan bentuk alat untuk memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang diberikan bagi murid. Masalah lainnya adalah evaluasi gerak dalam pembelajaran penjas dengan metode daring menjadi hal yang perlu dicermati karena mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam metode pembelajaran ini.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara mengevaluasi psikomotor melalui virtual dapat dilakukan terus-menerus dalam pembelajaran pertemuan daring?
2. Apakah sosial media seperti *facebook*, *Instagram* dan *twitter* dapat digunakan maksimal dalam evaluasi psikomotor secara virtual?
3. Apakah pembelajaran daring praktik dapat mengurangi dampak psikomotor yang terganggu ditengah pandemi saat ini?

D. Asumsi

1. Langkah yang dilakukan agar dapat memberikan kesan baik dan menyenangkan secara edukatif dalam evaluasi psikomotor kasar dan halus pada peserta didik secara daring ditengah Covid-19 berlangsung saat ini.
2. Penguasaan aplikasi seperti *zoom*, *google meet*, dan lain sebagainya berperan penting dalam pembelajaran daring.
3. Tenaga didik harus bisa mencari bahan pembelajaran agar dapat secara maksimal dan efisien dalam pembelajaran daring sehingga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

E. Tujuan Penelitian

1. Terus mengembangkan evaluasi daring praktik guru agar psikomotor anak terus berkembang dalam masa pandemi, sehingga pada saat murid masuk dan pengajaran *offline* berlangsung, psikomotor anak sudah bisa melakukan gerakan-gerakan pada pengajaran pendidikan jasmani.
2. Terus memberikan inovasi pada pengajaran daring pada siswa dalam keadaan pandemi, sehingga terlaksananya kelasyang baik.
3. Untuk siswa, peran evaluasi sangat penting untuk pengembangan pesertadidik sehingga guru hanya mempersiapkan dan melanjutkan pengajaran perbaikan psikomotor anak.

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Bagi Guru

Dengan hasil penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan hasil evaluasi psikomotor yang diperoleh agar dapat diaplikasikan pada metode pembelajaran daring.

2) Manfaat Bagi Peserta Didik

- a. Mengevisiensi psikomotor pada anak.
- b. Mencegah penularan Covid-19 pada ruang lingkup pembelajaran
- c. Mengasah dan mempertahankan psikomotor pada peserta didik