

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 ialah virus/penyakit yang bisa menular, yang dimaksud menular yaitu bisa menyebar secara langsung dan juga tidak langsung. Dari satu orang ke orang lain. Virus ini menyebar system panca indra yaitu pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Jadi kita harus bisa menjaga kesehatan dan kebersihan diri kita agar terhindar dari virus ini.

Salah satunya memutuskan agar meminimalkan penyebaran covid-19 yaitu dengan segala kegiatan dilakukan *physical distancing* meski terasa sulit untuk diterapkan sehendaknya bisa mengurangi cara penularan. Akan tetapi cara tersebut bisa menghambat pertumbuhan ekonomi, bidang kehidupan, kebutuhan hidup, baik dari ekonomi, social, dan pendidikan juga.

Guru yang profesional diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, berjiwasosial, dan berkepribadian yang baik. Tidaklah berlebihan kalau dikatakan bahwa masa depanmasyarakat, bangsa, dan negara, sebagian besar ditentukan oleh guru. Dalam masapandemik covid-19 peran semua guru dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh setiap siswanya. Sehingga guru harus mempunyai kreatifitas, inovasi, dan motivasi dalammelakukan pembelajaran daring di tengah masa pandemik covid-19. Namun, tidak semuaguru mampu melakukan pembelajaran daring khususnya guru generasi 80-an, karena alasan kurang meleknnya dengan teknologi komputer dan internet.

Penyampaian materi melalui daring menggunakan *google meet* dapat bersifat interaktif sehingga siswa yang belajar mampu berhubungan dengan internet bagaikan media belajarnya. Metode pembelajaran jarak jauh dapat digunakan empat komponen pendidikan yakni : pendidikan umum, memperkuat pengetahuan pendidik tentang

mata pelajaran yang diajarkan, pengajaran pedagogi dan perkembangan anak dan sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik (Firman, 2019).

Salah satu pendidikan jarak jauh yang bisa diimplementasikan pada siswa merupakan dengan video *conference*. Pendidikan dengan video *conference* bisa mengambil alih pendidikan yang umumnya dicoba dengan tatap muka dikelas jadi aktivitas tatap muka secara virtual lewat dorongan aplikasi yang terkoneksi dengan jaringan *internet*.

Pemanfaatan *video conference* dalam pendidikan jarak jauh bisa menolong anak didik serta pendidik senantiasa melaksanakan interaksi tatap muka walaupun tidak bertatap muka secara langsung. Pendidikan yang idealnya mempunyai interaktifitas antara pendidik serta partisipan didik meski tidak dalam satu tempat yang sama, dengan terdapatnya video conference hendak menolong proses pendidikan yang dicoba, sebab pendidik hendak ikut serta langsung dengan partisipan didik (Sandiwarno, 2016).

Pemanfaatan video *conference* pada pendidikan jarak jauh hendak sangat menolong siswa dalam belajar sebab pendidik bisa berhubungan meski ditempat yang berbeda. Buat memicu seluruh aspek pertumbuhan pada siswa tidak lepas dari media pendidikan, perihal ini disebabkan siswa belajar dicoba memakai media pendidikan yang nyata, serta dengan media pendidikan ini siswa bisa berjalan secara efisien, Pemanfaatan video *conference* mempunyai kedudukan yang sangat baik, terlebih bila dicoba secara tepat.

Untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memulai dengan beberapa langkah. Pertama, memastikan diri terus belajar dan memahami keterampilan menggunakan media baru. Kedua, secara logis dan kreatif menunjukkan betapa produk teknologi informasi sebagaimana teknologi apapun ialah pisau bermata dua. Bisa membuat mereka lebih baik, atau malah sebaliknya. Ketiga, menjadikan kekayaan dunia digital sebagai ruang belajar bersama. Keempat, perkuat jaringan belajar bersama sebagaimana salah satu amanah era digital yaitu perbanyak kolaborasi.

Salah satu aplikasi yang sediakan sarana interaksi tatap muka pendidik serta partisipan didik secara virtual lewat video *conference*

dengan Komputer ataupun laptop ataupun *smartphone* merupakan *Google Meet*, aplikasi ini ialah aplikasi yang digunakan bagaikan media komunikasi jarak jauh dengan mencampurkan konferensi video, percakapan, pertemuan *online* serta kerja sama seluler. Aplikasi ini bisa didownload secara *free*, namun senantiasa fungsional, fitur yang terdapat antara lain panggilan telephone, webinar, presentasi, serta masih banyak yang lain (Wibawanto, 2020).

Pemakaian aplikasi video *conference Google Meet* dikala ini telah sangat universal digunakan. Perihal ini salah satunya dipicu oleh penyebaran virus COVID- 19, semenjak di tahun 2020. Akibat penyebaran virus tersebut, orang- orang butuh dirumahkan biar memutuskan rantai penyebaran virus. Daya guna pendidikan menggunakan *Google Meet* bisa tercapai salah satunya dengan memakai media pendidikan dalam proses pendidikan yang cocok dengan suasana serta keadaan, baik dari konten materi maupun kondisi lingkungan siswa.

Media pendidikan pada pendidikan daring digunakan bagaikan perlengkapan buat tingkatkan efisiensi serta daya guna pendidikan. Media pendidikan dipergunakan buat menggapai tujuan semacam membuat jelas pesan secara visual sehingga tidak sangat verbal. Menanggulangi keterbatasan ruang dan waktu. Memusatkan proses belajar serta mengajar, memunculkan semangat dalam belajar, membagikan peluang untuk peserta didik buat berhubungan langsung dengan lingkungan mereka serta realitas di lapangan, dan membagikan peluang kepada peserta didik buat belajar mandiri bersumber pada keahlian serta minat mereka (Sandiwarno, 2016)

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan hubungan output serta tujuan ataupun bisa juga dikatakan ialah ukuran seberapa jauh tingkatan output, kebijakan serta prosedur dari

pembelajaran. Efektivitas juga berhubungan dengan derajat keberhasilan sesuatu pembedahan pada bagian publik sehingga sesuatu kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan menyediakan pelayanan yang sudah ditetapkan (Beni 2016 : 69).

Dalam pendidikan dibutuhkan perencanaan yang matang, pembuatan fitur pendidikan, pemilihan strategi, media, metode, model pendidikan, sampai penilaian pendidikan yang seluruh itu silih berkesinambungan. Perlunya pemakaian model - model pendidikan yang efisien serta inovatif supaya dalam pendidikan yang dicoba bisa lebih variatif serta berjalan mudah. Pemakaian model pendidikan tersebut pula disesuaikan dengan modul yang hendak dianjurkan sehingga kesesuaian antara keduanya serta seluruh komponen menjadi tepat guna.

Salah satu penanda daya guna belajar merupakan tercapainya suatu tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tercapai secara optimal hingga bisa dikatakan pendidikan menggapai efektivitasnya. Di samping itu, keterlibatan siswa secara aktif menampilkan efisiensi pendidikan. Proses belajar mengajar dikatakan efisien apabila pendidikan tersebut bisa menggapai tujuan yang diharapkan dan siswa bisa meresap modul pelajaran serta mempraktekkannya.

2. Daring/E – Learning

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa pengertian e-learning dari berbagai sumber. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran

dengan teknologi. Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013)

E - learning sudah mempersingkat waktu pendidikan serta membuat bayaran riset lebih murah. *E- learning* memudahkan interaksi antara peserta didik dengan bahan ataupun materi pelajaran, peserta didik dengan guru ataupun instruktur ataupun sesama peserta didik. Peserta didik bisa silih berbagi data serta bisa mengakses bahan - bahan belajar tiap dikala serta kesekian- ulang, dengan keadaan yang demikian itu peserta didik bisa lebih menguatkan penguasaannya terhadap modul pendidikan.

Penyampaian materi lewat *during* bisa berupa interaktif sehingga peserta belajar sanggup berhubungan dengan komputer/*hand phone* bagaikan media belajarnya. Seperti salah satu contoh siswa yang memakai pendidikan media elektronik ataupun menjalankan ikatan (*browsing, chat, vidiocall*) lewat media elektronik, dalam perihal ini komputer serta *internet* nantinya hendak mendapatkan hasil belajar yang lebih efisien serta baik dari pada pendidikan konvensional.

Belajar *online* dimasa pandemi ini layak digunakan karena untuk kewaspadaan terhadap penularan virus covid-19 ini. Pendidikan online pada seluruh jenjang pembelajaran resmi pula ialah upaya nyata yang dicoba pemerintah buat memutus mata rantai penyebaran covid-19 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2020).

3. Media *Google Meet*

Google Meet ialah suatu aplikasi yang terintegrasi dengan G Suite, yang memungkinkan pengguna untuk dapat bergabung langsung dari Kalender atau undangan yang dikirim via email. Selain itu, undangan meeting yang

dibuat dari aplikasi tersebut juga dapat diakses melalui tautan dan kode rapat yang dikirimkan, serta nomor telepon jika tersedia.

Pengguna yang menggunakan Skype for Business atau sistem berdasarkan standar SIP dan H.323 (Polycom dan Cisco) juga dapat dengan mudah bergabung dengan pertemuan Google Meet melalui Pexip Infinity Platform. Menariknya lagi, aplikasi ini juga dapat dinikmati melalui perangkat seluler, baik itu iOS maupun Android. Pengguna dapat pula memantau jadwal rapat dengan semua informasi penting dari Kalender layaknya versi desktop.

Ada berbagai alasan menggunakan aplikasi Google Meet ini. Mulai dari keamanan yang terjamin sampai dengan banyaknya fitur- fitur didalamnya. Tak jarang kebanyakan orang lebih memilih Google Meet dibanding aplikasi serupa. Kita bisa mendapat berbagai fitur-fitur di Google Meet yang tidak dimiliki aplikasi sejenis.

C. Pertanyaan (masalah) Penelitian

Bagaimana Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani/PJOK Menggunakan Media *Google Meet* Di SMP PGRI 1 Buduran Pada Era Pandemi ?

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Asumsi ini mengatakan bahwa yang mempengaruhi pembelajaran siswa adalah pemahaman dan keefektivitas siswa di SMP PGRI 1 Buduran selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani/PJOK menggunakan media *google meet*.

E. Tujuan Masalah

Mengetahui Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani/PJOK Menggunakan Media *Google Meet* Di SMP PGRI 1 Buduran Pada Era Pandemi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini untuk mengembangkan ilmu pendidikan, yakni pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMP dan khususnya sekolah yang menyelenggarakan pembelajaran daring dan menambah pengetahuan di bidang pembelajaran daring mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama.
- 2) Mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring, sehingga ada perbaikan agar pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan lebih baik.

b. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah berdasarkan hasil yang didapat peneliti selama melakukan penelitian, guna mengembangkan pelaksanaan pembelajaran daring pada pembelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) pada Era Pandemi.

c. Bagi Peneliti

Menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Dan peneliti dapat melakukan perbaikan bagi penelitian ini serta memberikan manfaat di dunia pendidikan. Terutama pada pembelajaran Pendidikan Jasmani/PJOK.

