

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Wabah *covid-19* sangat cepat menyebar ke hampir seluruh negara. *Covid - 19* merupakan penyakit infeksi saluran pernafasan yang baru ditemukan pada bulan Desember 2019 di Wuhan Cina. Virus ini sudah tersebar juga di Indonesia yang membuat seluruh sektor kehidupan menjadi berubah termasuk di dunia pendidikan. Pandemi ini berdampak pula terhadap proses pembelajaran di sekolah. Kita dihadapkan dengan kebiasaan baru secara seketika dan semua berbasis Teknologi Informasi (TI). Tanpa disadari kita diajak untuk lebih siap untuk memasuki era digital. Berdasarkan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *covid-19*, proses pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara *online* dengan berbantuan berbagai aplikasi yang mampu menunjang aktivitas pembelajaran.

Dengan adanya edaran yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dari rumah masing-masing, peserta didik tidak diperkenankan untuk datang belajar ke sekolah, sehingga harus melaksanakan pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran *daring* ini justru menemui beberapa kendala, di antaranya tidak semua anak memiliki perangkat untuk melaksanakan pembelajaran, jaringan yang tidak stabil, dan belum siapnya peserta didik dengan sistem *online* yang baru diterapkan. Namun demikian, peserta didik

harus tetap belajar meskipun secara *online*. Guna memperlancar kegiatan pembelajaran, para guru dituntut untuk lebih kreatif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pelayanan yang optimal. Cara mengajar yang paling praktis dan efisien pada saat ini adalah dengan menggunakan aplikasi *Google Workspace for Education*.

Google Workspace for Education adalah kumpulan alat komputasi awan, produktivitas dan kolaborasi, perangkat lunak, dan produk yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Google. *Google Workspace for Education* meliputi *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, *Google forms*, *Google Jamboard*, dan sebagainya (edu.google.com 2021). Dari beberapa fitur yang dimiliki *Google Workspace for Education*, salah satunya adalah *Google Classroom* dimana para pendidik dapat membuat kelasnya sendiri dan membagikan kode kelas atau mengundang peserta didiknya. *Google Classroom* berperan besar dalam bidang pendidikan, salah satunya yakni membantu peserta didik dalam menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas (edu.google.com 2021).

Tujuan utama *Google Workspace for Education* adalah untuk merampingkan proses berbagi *file* antara guru dan peserta didik. *Google Workspace for Education* menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan dan distribusi penugasan, *Google Docs*, *Google Sheets*, dan *Google Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadwalan. Peserta didik dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah. Setiap kelas akan membuat *folder* terpisah pada *Google Drive* masing-masing pengguna, sehingga lebih memudahkan dalam

melakukan manajemen *file*. Aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat *iPhone Operating Systems (iOS)* maupun *Android* yang memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi *file* dari aplikasi lain dan mengakses informasi secara *offline*.

Namun, pada kenyataannya dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring masih ditemukan berbagai permasalahan. Salah satu masalah krusial yang penulis amati pada saat observasi di lapangan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah kurangnya hasil belajar peserta didik. Adapun rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 adalah sebesar 75,4, sedangkan ketuntasan klasikal mata pelajaran PJOK pada kelas VIII adalah 75,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura masih kurang. Berkaitan dengan materi aktivitas gerak berirama, rata-rata hasil belajar peserta didik pada materi aktivitas gerak berirama selama 3 tahun terakhir berturut-turut adalah 72,42 pada tahun 2018, 73,5 pada tahun 2019, dan 73,12 pada tahun 2020 (Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran PJOK SMP Negeri 1 Amlapura).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada Kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani. Selain itu, pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, mampu meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. PJOK juga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar serta meletakkan landasan karakter

moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam PJOK. Melalui PJOK, peserta didik juga diharapkan mampu mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

Berdasarkan ruang lingkup PJOK, aktivitas gerak berirama merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dipelajari oleh peserta didik. Dalam materi aktivitas gerak berirama ini peserta didik diharapkan memiliki kelenturan badan, khususnya dalam ayunan lengan dan langkah kaki yang disesuaikan dengan tempo irama ketukan musik. Aktivitas gerak berirama yang juga disebut senam ritmik atau aktivitas ritmik sangat menarik untuk dipelajari, karena banyak mengandung unsur gerak yang indah apalagi jika diiringi musik. Untuk melakukan gerakan dalam senam irama ini diperlukan ketepatan gerakan dengan irama, kelenturan, keluwesan, keseimbangan, fleksibilitas, kontinuitas, dan yang tak luput dilupakan harus mempunyai konsentrasi yang kuat (Lengkana, A. S., Tangkudung, J., & Asmawi 2018). Aktivitas gerak berirama ini merupakan rangkaian gerakan senam yang dilakukan dengan gerakan langkah-langkah kaki ke depan, ke belakang, kanan dan kiri serta ayunan lengan dan sikap badan yang lentur dengan diiringi tempo suatu irama atau musik.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar. Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan dan diimplementasikan di Indonesia, salah satunya adalah model pembelajaran penemuan (*discovery learning*). Model pembelajaran ini menekankan agar peserta didik mampu menemukan informasi dan memahami konsep

pembelajaran secara mandiri berdasarkan kemampuan yang dimilikinya namun tetap harus di bawah bimbingan dan pengawasan guru agar pembelajaran yang mereka dapatkan sesuai dengan konsep yang benar.

Model *discovery learning* dapat dibedakan menjadi dua jenis yang setiap jenisnya mempunyai kelebihan masing-masing. Suwangsih dan Tiurlina (2006:206) membagi model *discovery learning* menjadi dua jenis, yaitu pembelajaran penemuan murni (*free discovery learning*) dan pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*guided discovery learning*). Menurut Markaban (2008:11), “Model pembelajaran *guided discovery* adalah metode pembelajaran yang melibatkan suatu dialog/interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang dilakukan oleh guru”. Senada dengan Markaban, Melani, et al (2012:99) menyatakan bahwa “*guided discovery learning* mengharuskan siswa menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam diri siswa”. Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *guided discovery learning* atau pembelajaran penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah, sementara guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Hal ini senada dengan pernyataan Purwanto (2021) yang menjelaskan bahwa “Proses penemuan tersebut membutuhkan guru sebagai fasilitator dan pembimbing.”

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diidentifikasi bahwa proses pembelajaran PJOK, khususnya pada materi aktivitas gerak berirama belum memenuhi target. Hal ini diakibatkan oleh: (1) susah nya peserta didik dalam memahami materi dengan membaca atau melihat gambar saja, (2) tidak semua peserta didik mampu bergerak mengikuti irama tanpa dibimbing langsung, (3) peserta didik lebih menyukai olahraga permainan seperti kasti, bola voli ataupun sepak bola, dan (4) tidak adanya pembiasaan di sekolah untuk melaksanakan senam bersama sebelum memulai pembelajaran di kelas. Kurangnya kompetensi peserta didik pada materi aktivitas gerak berirama melatarbelakangi peneliti untuk menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dalam penelitian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas gerak berirama. Untuk itu, penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama di Masa Pandemi *Covid-19*” penting untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Sejak tahun 2013 hingga sekarang ini, pendidikan di Indonesia menerapkan Kurikulum 2013, yakni kurikulum yang menerapkan pendekatan saintifik dan penilaian otentik. Pendekatan saintifik yang dimaksud adalah pembelajaran 5M yang meliputi kegiatan mengamati, menanyakan, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pada masa pandemi *covid-19* ini, pemerintah menyerukan agar kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring (*online*). Sekolah di bawah komando kepala sekolah beserta guru diberikan

kebebasan dalam menentukan bentuk pembelajaran daring yang digunakan sesuai dengan sarana dan prasarana yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik belum terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan hingga penutup.
- 2) Aktivitas belajar peserta didik terlihat belum sepenuhnya memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran PJOK.
- 3) Situasi pandemi *covid-19* membuat peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran PJOK.
- 4) Ketuntasan belajar klasikal pada pembelajaran PJOK yang disebabkan oleh masih banyaknya peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar aktivitas gerak berirama, yakni pada aspek pengetahuan dan keterampilannya saja.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan dibatasi dengan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education*.
- 3) Hasil belajar peserta didik hanya ditinjau dari minat belajarnya di masa pandemi *covid-19*.

- 4) Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Amlapura pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
- 2) Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar aktivitas gerak berirama?
- 3) Pada peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
- 4) Pada peserta didik yang memiliki minat belajar rendah, apakah terdapat perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) Perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 2) Interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar aktivitas gerak berirama.
- 3) Perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelompok yang memiliki minat belajar tinggi.
- 4) Perbedaan hasil belajar aktivitas gerak berirama antara peserta didik yang belajar menggunakan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelompok yang memiliki minat belajar rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis
 - a) Penelitian ini dapat mengembangkan model *guided discovery learning* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyusun rencana pembelajaran terutama pada masa pandemi, sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan secara efektif dan efisien.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Guru yang terlibat dalam penelitian ini akan memperoleh pengalaman langsung melalui penerapan model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

b) Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman serta membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar aktivitas gerak berirama melalui model *guided discovery learning* berbantuan *Google for Education*, sehingga belajar lebih menyenangkan dan menimbulkan kebiasaan positif seperti aktif dalam pembelajaran, menghargai orang lain, percaya diri dan bertanggung jawab dalam pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan diberikan kepada pihak sekolah sebagai bahan referensi dan diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perbaikan pembelajaran serta meningkatkan kualitas desain pembelajaran sesuai dengan harapan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman terkait model *guided discovery learning* berbantuan *Google Workspace for Education* dalam upaya meningkatkan hasil belajar aktivitas gerak berirama peserta didik.

