

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang mencakup seluruh aspek pendidikan dan wajib diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan kecerdasan emosi. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tidak hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara utuh termasuk ranah kognitif dan ranah afektif.

Pada saat ini covid-19 telah memberikan dampak yang sangat besar bagi lembaga pendidikan, khususnya lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti isolasi, social distancing hingga pembatasan sosial berkala besar (PSBB). Kondisi ini menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasinya adalah dengan menerapkan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring memiliki pengertian yang sama dengan *e-learning* yang dapat didefinisikan sebagai aktifitas pembelajaran apapun yang terjadi melalui internet (Prasetya & Harjanto, 2020:189). Menurut Mohammad Yazdi (2012:152) Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran sebagai

aplikasi teknologi informasi yang diterapkan dalam bentuk virtual learning. Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan *social distancing* guna mencegah mata rantai penyebaran covid-19. Pujiasih (2020:46) Menyatakan, dalam menerapkan pembelajaran daring pendidik harus mampu menggunakan teknologi internet yang dapat mempermudah pendidik dalam memberikan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran. Selain itu pendidik harus memiliki kemampuan megunakan media seperti laptop dan aplikasi yang digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui jaringan atau koneksi internet untuk menyampaikan materi pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Dalam kondisi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring, peserta didik dan pendidik memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada, dengan menggunakan media pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah *google classroom*. Platform *google classroom* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menerapkan proses pembelajaran daring. (Maesaroh et al., 2019) menyatakan, *Google Classroom* dirancang untuk membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan dokumen secara otomatis bagi setiap peserta didik. Kelas elektronik ini juga dapat membuat folder penyimpanan untuk setiap tugas dan setiap peserta didik, agar semuanya tetap teratur. Peserta didik dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di halaman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan satu klik. Pendidik dapat

melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas elektronik. Menurut (Wicaksono, 2020) *Google classroom* adalah sebuah teknologi yang dirancang oleh google untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas dalam membuat, mengembangkan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *google classroom* adalah aplikasi yang disediakan oleh *google* untuk membuat ruang pembelajaran atau ruang kelas dalam duania maya untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sama halnya pembelajaran yang berlangsung di SMA Negeri 3 Singaraja, Berdasarkan hasil observasi, saat ini sekolah telah memanfaatkan pengembangan teknologi dalam memberikan materi pembelajaran, tugas, dan informasi lainnya kepada peserta didik. Dalam melangsungkan proses pembelajaran pendidik memanfaatkan media pembelajaran daring yaitu *google classroom* sebagai perantara antara pendidik dengan peserta didik.

Penggunaan *google classroom* merupakan sebuah hal yang baru bagi peserta didik dan guru di lingkungan sekolah, dengan demikian terdapat kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam proses pembelajaran yaitu, beberapa peserta didik masih belum paham tentang cara menggunakan *platform google classroom* karena peserta didik masih belum memiliki budaya belajar secara daring. Kesulitan belajar daring ini dikarenakan selama ini proses pembelajaran dilakukan dengan tatap muka atau secara luring sehingga peserta didik belum fasih menggunakan *google classroom* dalam proses pembelajaran khususnya dalam

pembelajaran PJOK dan belum diketahuinya eektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja, dimana dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA N 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Belum diketahui keefektifan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja.
2. Sering terjadi kurang pahamnya peserta didik dalam menerima suatu informasi atau materi yang diberikan oleh guru karena kurang optimalnya pemanfaatan fitur-fitur *google classroom* dalam pembelajaran di SMA Negeri 3 Singaraja.
3. Sering terjadinya gangguan jaringan internet dan terbatasnya kuota internet yang dimiliki pada penggunaan *platform google classroom* karena keterbatasan kondisi demografi dan ekonomi peserta didik di SMA Negeri 3 Singaraja
4. beberapa peserta didik masih belum paham tentang cara menggunakan *platform google classroom* karena peserta didik masih belum memiliki budaya belajar secara daring.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah maka agar peneliti lebih terfokus, permasalahan hanya dibatasi pada efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut : Bagaimana efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 .

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* pada mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 .

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik SMA Negeri 3 Negeri Singaraja, penelitian ini mampu menjadi masukan dalam memanfaatkan *google classroom* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran menjadi lebih maksimal.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan platform *google classroom*.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon tenaga pendidik untuk mengembangkan teknologi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan platform *google classroom*.

