

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sedang dilanda pandemi *Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)* atau virus corona yang menyebar pertama dari Negara China. *Covid-19* adalah virus mematikan yang menyerang sistem pernapasan manusia dan menular melalui percikan air liur (droplets). Sedangkan, kasus pandemi di Indonesia, sampai tanggal 31 Januari 2021 ini, sudah mencapai 819.493 terkonfirmasi positif *Covid-19* (Rosmita, 2021)

World Health Organization (WHO) mengumumkan status virus *Covid-19* sebagai pandemi mengharuskan seluruh dunia membatasi kegiatan sosial, ekonomi, budaya dan pendidikan. Indonesia langsung menerapkan *lockdown* yang sangat ketat sampai sekolah pun diliburkan. Menurut *WHO* berdasarkan data *Worldometers*, total kasus infeksi virus corona di seluruh dunia telah mencapai 91.298.337 kasus. Dari jumlah itu, sebanyak 1.952.119 orang meninggal dunia, dan 65.268.630 orang dinyatakan pulih, dengan data tersebut maka (*WHO*) *World Health Organization* menyebutnya bahwa ini adalah pandemi global (Jawahir Gustav Rizal, 2021). Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan dan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)* dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring) di rumah. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan dengan tepat waktu.

Hal tersebut berdampak juga pada pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan secara daring. Sedangkan konsep Penjas Menurut (Suherman, dkk. 2018) Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Sesuai dengan konsep Pendidikan jasmani yang sudah dikemukakan oleh Suherman dan dikaitkan dengan keadaan pandemi saat ini maka pembelajaran penjas harus beradaptasi dengan kondisi pandemi oleh karena itu butuh sebuah cara untuk menyampaikan keterampilan motorik dalam bentuk teknologi digital. Teknologi saat ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran jarak jauh sehingga peserta didik dengan guru masih bisa terhubung walaupun dimasa pandemi. Teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh adalah *smartphone* atau telepon seluler, namun bagi siswa yang kurang mampu ada yang belum memilikinya sehingga siswa tersebut bisa mencari informasi dari teman dekat dengan tempat tinggalnya. Hal ini disesuaikan dengan minat dan kondisi masing-masing baik dari guru, peserta didik, maupun orang tua. Peran guru disini diharapkan dapat membantu mempertimbangan kesenjangan akses atau fasilitas belajar di rumah (Adisel, 2020).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dilakukan secara daring dari sekolah melalui berbagai macam *platform digital* yang sudah banyak aplikasi yang dikembangkan oleh *developer* aplikasi seperti *google classroom*, rumah belajar, *video converence*, telepon atau *live chat*, *zoom*, *whatsapp* dan *google classroom* lainnya . Sehingga tantangan yang dihadapi saat pembelajaran daring oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus dibuat sekreatif mungkin hal ini diperkuat oleh jurnal penelitian “Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran” Oleh (Ahmad Syaikhudin, 2013) Maka guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus kreatif dalam membuat model dan metode pembelajaran yang menarik agar siswa senang tidak bosan menerima pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan walaupun jarak jauh. Sebelum terjadi pandemi seperti sekarang ini memang mata pelajaran Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan banyak dilaksanakan di luar ruangan atau lapangan namun setelah adanya pandemi berubah menjadi pembelajaran daring yang mengharuskan mematuhi protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah bilamana ingin mengerjakan tugas dari guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Sehingga Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat menggunakan pembelajaran melalui video pembelajaran dan tugas yang menarik minat belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal ini berdampak juga pada guru-guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kabupaten Tasikmalaya yang harus mengadaptasikan proses pembelajarannya melalui pembelajaran jarak jauh menggunakan daring. Sehingga sebagian besar Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kabupaten Tasikmalaya menggunakan aplikasi *whatsapp* dan *google classroom* untuk melaksanakan proses pembelajaran yang dinilai paling sederhana juga mudah di akses oleh pendidik dan peserta didik. Pelaksanaannya dari pembelajaran daring dibuatnya grup masing-masing kelas atau satu angkatan sekaligus kemudian pengisian absensi dan guru mengirim materi yang akan dipelajari. Setelah pengisian absensi dan peserta didik mempelajarinya dibuka sesi diskusi. Selama pembelajaran berlangsung guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan juga menjelaskan pemberian tugas dan deadline pengumpulan tugas. Lamanya waktu pengerjaan tugas tergantung dari tingkat kesulitan tugas, bila hanya mengerjakan soal dihari itu pun peserta didik harus mengumpulkannya namun jika tugas yang diberikan guru berupa praktek pengumpulannya bisa sampai satu minggu. Setelah penugasan selesai guru menutup pembelajaran dan melakukan penilaian dari absensi ataupun tugas. Memang dari pembelajaran daring untuk Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terdapat kelebihan dan kekurangannya, maka dari itu sebisa mungkin pembelajaran daring ini tetap tercapai.

Namun masalahnya adalah mengenai Tingkat Kreativitas penggunaan teknologi digital yang berupa *whatsapp* dan *google classroom* pada Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kabupaten Tasikmalaya pada pembelajaran daring belum diketahui apakah tingkat kreativitasnya tinggi, sedang atau rendah sehingga bisa berdampak pada pelaksanaan pembelajaran daring dan

menarik minat siswa untuk belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara online dibutuhkan sebuah penelitian ilmiah untuk mengetahui Tingkat Kreativitas tersebut.

Atas dasar analisis penulis ingin mengetahui tingkat kreatifivitas guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kabupaten Tasikmalaya dalam pembelajaran daring dimasa pandemi *covid-19*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. “Bagaimana Tingkat Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembelajaran Daring?”

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran, atau kata atau istilah-istilah tersebut, penulis uraikan sebagai berikut.

- 1) Kreativitas menurut (Semiawan, 2009) “ Modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan kata lain terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut Barron, Kreativitas didefenisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (Ngalimun, dkk, 2013). Kreativitas hakikatnya merupakan membuat sesuatu atau ide yang baru. Kreativitas dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kreativitas guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam pembelajaran daring dimasa pandemi *covid-19* karena kreativitas guru sangat menentukan kepada proses pembelajaran dan motivasi peserta didik dalam proses belajarnya .
- 2) Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menurut (Sunarjo dalam Setyo, 2017), adalah guru yang menanamkan kebiasaan hidup sehat dikalangan siswa, melakukan pengawasan dan pemeriksaan kebersihan lingkungan sekolah, melakukan P3K dan pengobatan ringan dalam batas-batas kemampuannya, mengenal tanda-tanda penyakit menular beserta masalahnya dan mengetahui usaha-usaha sebagai tindakan selanjutnya, mengamati tingkah

laku kelainan siswa. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah seorang pendidik profesional yang menguasai pengetahuan dibidang pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam penelitian ini sebagai populasi dan sampel untuk melakukan penelitian tentang kreativitas guru dalam pembelajaran daring.

- 3) Pembelajaran daring menurut (Moore, Dickson-Deane, 2011) merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti telepon seluler dan komputer. Pembelajaran daring dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan *platform digital* untuk melakukan proses pembelajrang pada masa pandemi *covid-19*.

1.4 Tujuan Penelitian

a. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh fakta tentang Tingkat Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembelajaran Daring.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khususnya untuk mengetahui Tingkat Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembelajaran Daring.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

- a. Dapat memberikan masukan dan informasi yang bermanfaat bagi peningkatan Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Pembelajaran Daring dan mengevaluasi untuk perbaikan di masa era normal baru.

- b. Menambah wawasan serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai data untuk melaksanakan evaluasi kepada guru pjok dalam pembelajaran daring.

b. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadikan siswa lebih semangat dalam pembelajaran daring.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan motivasi dan kemampuan melaksanakan penelitian masalah serupa pada masa yang akan datang.

d. Jurusan Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu khususnya pembelajaran daring di masa pandemi.