

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting. Sebab pendidikan bisa mempengaruhi keadaan ekonomi dan kualitas hidup seseorang. Selain itu juga bahwa pendidikan dapat dijadikan sebagai salah satu indikator guna mengukur kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dalam sebuah pendidikan wajib untuk tertunaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Bagi seorang pendidik, media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi yang telah direncanakan. Sebab salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu mempermudah seorang pendidik untuk menjelaskan materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Harvianto, 2021), Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. (Rizal, Setria Utama, at al. 2016)

Media Pembelajaran Interaktif, Menurut (Arsyad, 2011) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dalam konteks dunia pendidikan, (Arsyad, 2011) mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna tersampainya informasi dari tenaga pendidik ke peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. (Harvianto, 2021)

Pembelajaran selalu membutuhkan interaksi agar memudahkan asimilasi dan pemahaman materi serta menghindari kebosanan siswa. Interaksi terjadi ketika siswa tidak bertindak sebagai penerima informasi yang pasif, tetapi berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memberikan tindakan yang materi yang disampaikan bersifat responsif setiap saat (sangat fleksibel), meningkatkan dan memfokuskan sikap pembelajaran dan perhatian siswan (Novia Lestari, 2020:5).

Singkatnya, belajar itu terorganisir dengan harapan para siswa mampu memperoleh/menerima, mengolah, dan menerbitkan informasi yang telah diproses. Rata-rata yang dapat memenuhi persyaratan adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi dalam bentuk video, audio, teks, grafis, dan animasi. Misalnya, ketika anda belajar matematika, beberapa topic yang sulit untuk disampaikan konvensional atau sangat membutuhkan ketelitian tinggi, bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi computer/multimedia, seperti gambar dan diagram dapat disajikan cepat dan mudah untuk melihat gambar, warna, tampilan, video, dan animasi bisa mengoptimalkan peran indra batin untuk menerima informasi dalam sistem informasi (Kariadinata, 2010).

Dalam era digital saat ini, teknologi telah memberikan banyak kemudahan dalam menyampaikan informasi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Terdapat banyak pembaharuan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial, teknologi, dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi di zaman ini sedang berkembang pesat, sebagian besar manusia di dunia ini terlibat dalam penggunaan teknologi di setiap aktivitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti dan Aceng yang menyatakan bahwa saat ini kita telah memasuki tahap revolusi industri 4.0 yang akan menuju ke tahap 5.0, manusia tidak bergantung lagi dengan manusia lainnya, tetapi kegiatan manusia akan dibantu oleh teknologi modern. Bukan tanpa alasan, teknologi mudah menarik perhatian atas sifat dinamisnya yang membuat manusia diuntungkan. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar

dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara. Pendapat tersebut sejalan dengan (Munir Yusuf, 2016) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah instrumen utama bagi pembangunan kehidupan umat manusia dengan berbagai hasil yang telah diraihinya.

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dengan upaya pengajaran yang sistematis untuk mencapai kemajuan hidup yang lebih baik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin mendorong upayaupaya pembaharuan dalam pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam proses pembelajaran. (Ayebi-Arthur, 2017) mengungkapkan bahwa Perguruan Tinggi menjadi lebih tangguh dengan e-learning setelah aktivitas seismik pada tahun 2010 dan 2011. TAM2 memberikan bukti bahwa penerapan teknologi selama krisis membantu mengatasi hambatan untuk belajar pada saat krisis. Sebagai pendidik, tentu tidak sembarangan dalam menggunakan media pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai harapan, antara lain:

1. ketepatan media dengan tujuan pengajaran;
2. dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
3. kemudahan memperoleh media tersebut;
4. keterampilan guru dalam menggunakannya;
5. tersedianya waktu dalam menggunakannya;
6. serta kesesuaian dengan taraf berpikir peserta didik.

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pembelajaran modern ini ditandai dengan penyampaian materi menggunakan media digital. Media digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang

penting. Proses pendidikan saat ini memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Media digital dapat memberikan ilmu pengetahuan sebagai penyegaran pada proses pembelajaran dan dapat membuat anak menjadi lebih aktif.,senang tanpa ada unsur paksaan. Arief S Sadiman (2006: 6) menyatakan bahwa Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (*a reciver*).

(Bridgstock, 2016) mngungkapkan bahwa tantangan belajar dan strategi profesional media digital untuk mengeksplorasi apa yang harus dipelajari oleh siswa dalam masyarakat informasi, dan bagaimana mereka belajar dengan baik di era digital. Namun, tantangan utama bagi universitas untuk bergerak maju bukanlah pedagogis – ini adalah tentang budaya organisasi, dan menemukan kembali cara kami melakukan berbagai hal untuk memenuhi kebutuhan pelajar di era baru dengan lebih baik. Media digital merupakan salah satu komponen yang berbentuk komputer, Internet, gadget, PDA (*Personal Digital Assistant*) dan peralatan digital lain. Denis Mc Quail, 200 dalam Ibrahim dan akhmad, 2014) berpendapat bahwa terdapat empat kategori utama dalam media digital yaitu:

- a. Media komunikasi interpersonal seperti email.
- b. Media permainan interaktif seperti game.
- c. Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di internet.
- d. Media partisipatoris seperti ruang chat di internet.

Yang dapat digunakan guru untuk mempermudah mereka dalam proses penyampaian materi yang akan diajarkan kepada peserta didiknya dengan dikemas menggunakan media digital. Seseorang guru wajib menguasai dan terampil menggunakan media digital dan metodologi pengajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Tidak itu saja, seseorang guru juga harus senantiasa melakukan evaluasi, untuk bisa memperoleh suatu pengukuran secara objektif tentang keberhasilan belajar mengajar.(Kurniasih, 2019)

Salah satu cara untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan video sebagai sumber dan media pembelajaran.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video daripada belajar melalui media teks dan gambar diam (Fadhli, 2015) Pembelajaran yang dilakukan dengan media video efektif membuat anak bisa menerima pembelajaran yang diberikan kepadanya (Putri et al., 2012), (Chen et al., 2015) Hasil analitik mengkonfirmasi bahwa meskipun ketiga kuliah video dianggap secara nyata meningkatkan kinerja pembelajaran, kinerja pembelajaran dengan tipe capture kuliah dan gambar-dalam-gambar secara signifikan lebih baik dibandingkan dengan tipe voice-over. Dan mereka simpulkan bahwa dibandingkan dengan video voice-over, dengan biaya produksi yang relatif rendah, rekaman kuliah dan video gambar-dalam-gambar mungkin bermanfaat untuk pembelajaran online dari perspektif peningkatan kinerja pembelajaran dan pengurangan beban kognitif, terlepas dari faktanya. (Zhang et al., 2006) Video interaktif yang memberikan kontrol individu atas akses acak ke konten dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan kepuasan pelajar yang lebih tinggi. Dalam penelitian yang dilakukan (Birzina et al., 2012) yang berbasis bukti ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah meningkatkan kompetensi siswa dengan penggunaan e-learning informal, yang memperluas peluang siswa untuk mewujudkan tantangan baru.

Oleh karena itu, pemerintah dan guru-guru telah banyak menggunakan video sebagai media dan sumber belajar. Seperti penggunaan video pembelajaran dalam situs TV edukasi, Youtube, e-learning dan lain sebagainya. (Husein Batubara et al., 2016), Untuk itu agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik pengajar dan pembelajar memerlukan wadah atau tools untuk dapat mengintegrasikan dan menorganisir kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar, Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Keuntungan yang dirasakan dari adanya

media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. (Sulistiani et al., 2021)

Untuk itu diperlukan media yang bisa membantu mewujudkan hal itu, disini peneliti akan menggunakan aplikasi notion untuk memenuhi kebutuhan itu. Aplikasi Notion adalah salah satu aplikasi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan informasi dalam berbagai format. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dengan cara yang inovatif dan kreatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan video digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjaskes. Namun, penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes melalui media digital dan video digital belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji apakah penggunaan aplikasi Notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pada saat yang sama, perkembangan teknologi dan pemanfaatan media digital telah memunculkan aplikasi-aplikasi baru yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Aplikasi Notion adalah salah satu aplikasi digital yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mengorganisir dan menyajikan informasi dalam berbagai format. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat tampilan yang menarik dan mengatur informasi secara fleksibel, seperti menambahkan catatan, dokumen, gambar, dan video.

Akan tetapi, terjadi kesenjangan yang terjadi di lapangan. Setelah melakukan observasi yang dilakukan oleh peneliti, di SMK Negeri 2 Bandar Lampung dengan melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran penjaskes. Menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran penjaskes masih belum optimal guru masih menggunakan metode konvensional dan hanya menggunakan power point dengan proyektor sebagai penyampaian materi. Memang tidak ada salahnya jika hanya memberikan materi menggunakan power

point, tetapi dengan perkembangan zaman yang begitu masif seperti saat ini kita harus terus dapat beradaptasi agar tidak ketinggalan zaman dan peradapan yang akhirnya akan punah dan tergantikan seperti filosofi dino di universitas teknokrat indonesia yang memiliki arti kita harus selalu beradaptasi agar tidak punah seperti dinosaurus tersebut.

Seperti yang disampaikan Bpk presiden negara republik indonesia dalam “Tiga Visi Besar Presiden Jokowi untuk Kemajuan Inovasi dan Teknologi Nasional” melalui (presidenri.go.id), Kominfo 17, 2019 tentang “Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T”, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy menyatakan program digitalisasi sekolah ini sejalan dengan arahan Presiden Joko Widodo untuk menyiapkan sumber daya manusia menyongsong revolusi industri 4.0. Presiden meminta semua Menteri untuk memberikan perhatian terhadap daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) agar mendapatkan fasilitas-fasilitas pembangunan termasuk di bidang pendidikan. Menurut Mendikbud, salah satu tantangan dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah akses pendidikan di daerah pinggiran, pendidikan karakter, dan perkembangan teknologi yang harus diimbangi keahlian dan kemampuan. Program digitalisasi sekolah yang diluncurkan Kemendikbud, tidak akan menghilangkan proses pembelajaran dengan tatap muka. Pembelajaran dengan tatap muka antara guru dan siswa di kelas tetap penting dan tidak tergantikan, dan akan diperkaya dengan konten-konten digital.

Peningkatan Kapasitas Guru di Era 4.0, Program digitalisasi sekolah akan didukung dan ditindaklanjuti dengan peningkatan kompetensi guru, khususnya di bidang penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini karena guru merupakan ujung tombak dan penentu keberhasilan program digitalisasi sekolah untuk mempercepat terciptanya sumber daya manusia Indonesia yang unggul. (Gan et al., 2015) teknologi dapat meningkatkan dampak kami pada siswa dan memberikan peluang untuk lebih banyak personalisasi di tengah kolaborasi yang lebih besar, yang pada akhirnya membantu instruktur untuk tidak hanya

menjadi guru yang lebih efektif tetapi juga menciptakan siswa yang mampu menerima tantangan baru dalam karir masa depan mereka.

“Kunci berhasil atau tidaknya program digitalisasi sekolah ada pada guru. Jadi kompetensi guru harus baik. Guru harus belajar tiap hari baik bersama instruktur, belajar sendiri, ataupun belajar dengan koleganya dalam asosiasi guru,” tutur Mendikbud. Menurut Mendikbud, peran guru di era revolusi industri 4.0 semakin penting dan vital. "Guru tidak hanya mengajar, namun sekarang guru harus menguasai sumber-sumber dimana anak-anak bisa belajar. Anak-anak bisa belajar dari mana saja, dan guru mengarahkan," kata Muhadjir Effendy. Dengan kata lain guru berfungsi sebagai penghubung sumber belajar atau *resource linker*. Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. "Peran guru memfasilitasi, mencari narasumber yang relevan, siswa harus belajar dengan siapa, kemudian memerlukan fasilitas apa," ujar Muhadjir Effendy. Selain itu, peran guru yang juga sangat penting adalah sebagai penjaga gawang informasi atau *gate keeper*. "Informasi mana yang membahayakan harus dibendung oleh guru. Ancaman kita semakin lama sangat besar, pengaruh ideologi yang bertentangan dengan Pancasila," imbuh Mendikbud. Oleh karena itu, guru harus terus meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). "Mulai sekarang saya mohon kepada guru untuk mulai mempelajari dan menguasai materi yang tersedia di portal Kemendikbud, khususnya yang ada di dalam platform Rumah Belajar. Itu gratis tidak perlu membayar,” pesan Mendikbud. *(Sumber, Kominfo.go.id/digitalisasi-sekolah-percepat-perluasan-akses-pendidikan-berkualitas-di-daerah-3t)*

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memaksimalkan proses belajar mengajar bersama peserta didik, khususnya dalam materi penjasokes melalui media digital dan video digital dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk siswa dalam memahami informasi dan gerakan-gerakan dalam matapelajaran olahraga sehingga siswa mampu memahami dan mempraktikkan gerakan dengan baik saat di lapangan. Salah satu aplikasi yang fleksibel, menarik, dan inovatif, yaitu Notion. Pembelajaran penjasokes seringkali dihadapkan pada masalah seperti

keterbatasan waktu serta keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik, belum lagi harus membagi waktu antara penyampaian materi dan praktik di lapangan yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang di berikan. Terutama saat mereka harus memahami materi yang memiliki gerakan yang kompleks. Hal ini bisa menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam belajar karena ia tidak dapat menerima materi dengan baik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji apakah penggunaan aplikasi Notion dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan pembelajaran penjasokes dan pembelajaran umum di sekolah. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam meningkatkan pembelajaran penjasokes dan pembelajaran umum di sekolah.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana pembelajaran penjasokes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.?
2. Apa saja manfaat dan kendala yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran penjasokes menggunakan media digital dan video digital melalui aplikasi notion.
3. Bagaimana tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjasokes?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan aplikasi Notion dalam meningkatkan pembelajaran

penjaskes melalui media digital dan video digital. Tujuan penelitian ini secara spesifik adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Mengidentifikasi manfaat dan kendala dalam pembelajaran penjaskes melalui aplikasi Notion.
3. Menganalisis tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi Notion dalam pembelajaran penjaskes.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Guru dan pengajar: Penelitian ini dapat membantu guru penggunaan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu pengajar dalam mengorganisir proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Siswa: Hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengorganisir kegiatan belajar mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka.
3. Sekolah: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah, serta memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi Notion sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Peneliti selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan aplikasi Notion atau aplikasi digital lainnya dalam pembelajaran penjaskes atau mata pelajaran lainnya.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang konkret bagi pengembangan pendidikan di Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMA di SMK Negeri 2 Bandar Lampung
2. Fokus penelitian untuk mengetahui apakah pembelajaran Penjaskes dengan Aplikasi Notion dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran
3. Durasi penelitian adalah 3 kali pertemuan (1KD)