

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Majunya teknologi dan peradaban manusia makin hari terus berkembang pesat, mengalami pembaharuan dan perubahan. Termasuk tuntutan terhadap sumberdaya manusia yang diharapkan mampu bersaing di era globalisasi dalam segala sektor kehidupan, baik dibidang telekomunikasi, ekonomi, transportasi, olahraga dan sektor lainnya. Persaingan tersebut akan banyak melahirkan pemenang dan pecundang, dimana negara yang punya sumber daya manusia (SDM) berkualitas dapat mengikuti, mengembangkan, menguasai, serta menciptakan perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan & teknologi) lah yang akan menjadi pemenang. Oleh karena itu untuk menyiapkan SDM yang berkualitas, yang mampu bersaing di era globalisasi yang syarat dengan perubahan, kecepatan, efisiensi, dan kecanggihan teknologi tentu menjadi suatu hal terpenting bagi suatu negara, dalam hal ini Indonesia termasuk.

GII 2021 rankings in Asia (excluding Western Asia)

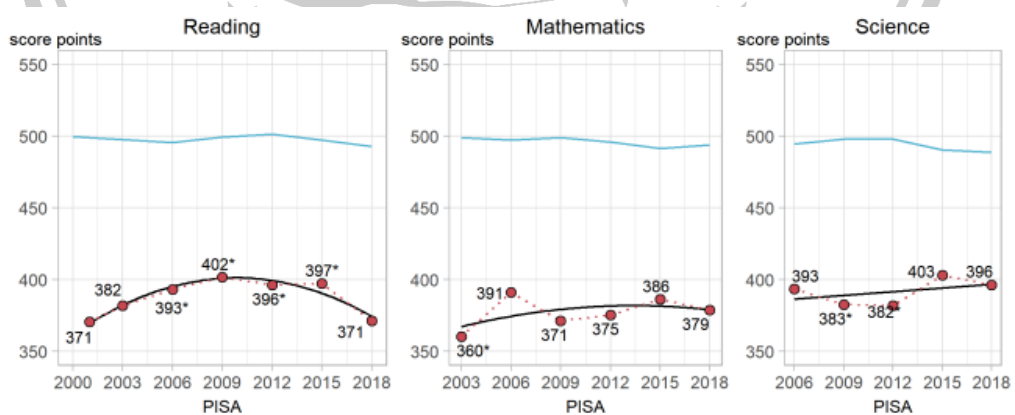
Rank	Top 15	Rank	Top 50	Rank	Top 60	Rank	Top 100	Rank	Top 130
5	Republic of Korea	36	Malaysia	51	Philippines	79	Kazakhstan	103	Tajikistan
8	Singapore	43	Thailand	58	Mongolia	82	Brunei Darussalam	109	Cambodia
12	China	44	Viet Nam	60	Iran (Islamic Republic of)	86	Uzbekistan	111	Nepal
13	Japan	46	India			87	Indonesia	116	Bangladesh
14	Hong Kong, China					95	Sri Lanka	117	Lao People's Democratic Republic
						98	Kyrgyzstan		
						99	Pakistan	127	Myanmar

Source: Global Innovation Index Database, WIPO, 2021

Gambar 1. Ranking Index Inovasi Dunia 2021

Sumber : Situs *Global Innovation Index Database, 2021*

Namun, berdasarkan Indeks inovasi Dunia (*Global Innovation Index*) Indonesia berada di peringkat 85 pada tahun 2018 & 2019, 2020. dan pada tahun 2021 peringkat Indonesia turun ke 87 Jika dibandingkan dengan negara ASEAN lain, seperti Singapura peringkat (8), Malaysia peringkat (36), disusul Vietnam (44), Thailand (43), Filipina (51) dan Brunei (82). Dalam data tersebut menjadi bukti bahwa Indonesia dengan potensi wilayah yang sangat luas (sabang hingga merauke) 34 provinsi, dengan jumlah penduduk 272.229.372 jiwa, memiliki 16.671 pulau (data dukcapil.kemendagri.go.id) namun index mengatakan masyarakat Indonesia kurang inovatif karena kurangnya melahirkan banyak inovasi yang diperlukan dalam persaingan yang terjadi di abad 21, yang identik dengan IPTEK, efisiensi dan perubahan berkelanjutan yang begitu cepat. Serta skor *Programme for International Student Assessment*, PISA yang menilai pelajar Internasional yang dilakukan sekali dalam 3 tahun, Skor Indonesia pada tahun 2018 berjumlah Sains 396, Matematika 379, dan Membaca 371 secara keseluruhan menempati peringkat ke 74 dari 79 negara yang mengikuti penilaian tersebut.



Gambar 2. Skor *Programme for International Student Assessment* 2018

Sumber : Situs OECD (*The Organization for Economic Cooperation and Development*)

Upaya yang bisa dilakukan oleh pemerintah untuk menyiapkan sumberdaya manusia yang punya *quality*, bisa bersaing di *globalization* era dan dapat berpartisipasi dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan dilakukan melalui pendidikan. Usaha sadar yang pemerintah bisa lakukan yaitu melalui pendidikan, dengan harapan dapat mencetak generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas, memiliki kompetensi yang mumpuni sesuai bidangnya dan menjadi generasi yang bisa memimpin Indonesia lebih baik lagi dari sebelumnya. Penyelenggaraan pendidikan telah diatur dalam pasal 1 bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah, dengan harapan dapat mencetak generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas, memiliki kompetensi yang mumpuni sesuai bidangnya dan tentu dapat menjadi generasi yang dapat memimpin negara Indonesia menjadi lebih baik dari sebelumnya" (UU No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) kemudian dijadikan standar oleh satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan dengan sebaik-baiknya. Termasuk menyiapkan sumberdaya manusia melalui pendidikan, sehingga menghasilkan profil lulusan dengan kompetensi yang sangat baik melalui pembelajaran.

Pendidikan menjadi faktor utama untuk membangun kreativitas dan inovasi generasi muda, sebab melalui pendidikan peserta didik dapat dididik, ditemukan bakatnya, dikembangkan bakatnya, hingga dipersiapkan menjadi sumber daya manusia yang siap bersaing di Abad 21. Oleh karena itu, untuk membangun sumberdaya yang berkualitas, cakap, memiliki inovasi dan kreativitas yang tinggi, dapat dibangun melalui pendidikan. Adapun

keterampilan yang diperlukan untuk menunjang generasi muda dapat bersaing pada abad 21 ini, menurut Kemendikbud adalah *High Order Thinking Skills/HOTS* atau keterampilan berpikir tinggi yang oleh Kemendikbud dijabarkan menjadi 4 kecerdasan yang perlu dimiliki oleh generasi abad 21, yaitu *Critical and Problem Solving Skill* atau berpikir kritis dan memecahkan masalah, kecakapan kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*), cakap komunikasi (*Communication Skills*), dan *Collaboration* (Kolaborasi). Dengan siswa dibekali keempat kecerdasan tersebut, harapannya dapat menjadi SDM yang berkualitas yang nantinya dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, yang berguna bagi kemajuan bangsa Indonesia, dan Dunia sesuai bunyi kutipan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 “Untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan”.

Dalam hal ini untuk mempersiapkan generasi penerus yang cakap, bukan hanya dengan mempersiapkan, kurikulum, bahan ajar, sistem pendidikan terbaik namun yang terpenting bagaimana pendidik atau peracik komponen-komponen yang diperlukan dalam pembelajaran merupakan pendidik yang profesional dalam bidangnya. Yaitu pendidik yang bukan cuma punya wawasan terkait konten (materi) yang diajarkan dan *how to teach*, namun pendidik abad 21 juga perlu memiliki kompetensi yang mendukung kemampuan profesionalnya sebagai seorang pendidik, dengan terus berdaptasi, belajar dan meningkatkan keterampilannya sebagai seorang pendidik. Adaptif dengan perkembangan dan kebutuhan IPTEK dan

penggunaannya dalam pembelajaran (relevan), itu berarti seorang guru abad 21 wajib punya *skills, knowledge* dalam memanfaatkan ragam perangkat teknologi baik *modern* dan tradisional serta menggunakan dan menggunakan saat pembelajaran guna mendongkrak hasil pembelajaran (Imam Fitri Rahmadi, 2019 : 66).

Sebagai pendidik kemampuan *multitasking* sangat diperlukan dalam mendukung kompetensi profesionalnya. Hal tersebut terjadi karena mengajar merupakan aktivitas yang sangat kompleks, selain memberikan pengetahuan terkait bidang yang dikuasai, pendidik juga perlu memiliki kemampuan terkait materi atau bahan ajar (*content knowledge*), kemudian bagaimana menyampaikan materi tersebut (*pedagogical knowledge*) hal ini berkaitan pula dengan kemampuan guru memahami karakteristik siswa, serta keterampilan guru saat memanfaatkan teknologi (*technological knowledge*) dan menggunakannya saat pembelajaran. Ketiga hal tersebut ibarat sistem yang terkait antara satu dengan yang lainnya (Mishra & Koehler dalam Imam Fitri Rahmadi, 2019 : 66).

Dari pengamatan peneliti kurikulum di Indonesia terus bereformasi untuk beradaptasi dengan perkembangan dan kebutuhan di dunia yang *dynamic* ini, kurikulum berfungsi sebagai perumus tujuan utama yang di inginkan dari proses pembelajaran, yang dipakai oleh pendidik untuk acuan dalam melangsungkan pembelajaran. Disamping kurikulum mengalami perubahan, kemampuan atau keterampilan pendidik juga turut berubah, menyesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan kebutuhan zaman, oleh karena itu seorang guru wajib untuk terus belajar dan beradaptasi, menyesuaikan keterampilan

yang dimiliki dengan kebutuhan zaman sehingga dapat menunjang profesionalitasnya sebagai seorang pendidik. Pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk mengintegrasikan perangkat teknologi yang bisa digunakan saat pembelajaran dan membuat interaksi antar guru dan siswa abad 21 dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber, alat, perangkat, media dan proses dalam melangsungkan pembelajaran dan tidak bisa ditawar lagi (Chai dalam Evi Fatimatur Rusydiyah, 2019:65).

TPACK atau *technological pedagogical content knowledge* yaitu suatu pengetahuan wajib dimiliki dan dikuasai guru masa kini untuk bisa melakukan integrasi antara teknologi kedalam pembelajaran. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) berkaitan dengan pengetahuan dan *skills* guru dalam menggunakan teknologi yang tepat, untuk memberikan konten (materi) pembelajaran yang sesuai kebutuhan dengan memperhatikan pedagogi yang sesuai (Mishra & Koehler dalam Rahmadi, 2019:68-69).

Seiring perjalanan waktu perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terus terjadi dengan cepat dan pesat yang juga mendorong manusia untuk melakukan banyak pembaharuan, terutama dalam memanfaatkan hasil dari perkembangan IPTEK khususnya pada sektor pendidikan yaitu dalam proses belajar mengajar. Harapannya tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan pemanfaatan teknologi kedalam pendidikan serta dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih efisien. Karena itu guru harus mempunyai pengetahuan, pemahaman akan kompetensi dan informasi TIK dalam pembelajaran. Seorang pendidik wajib memiliki kemampuan tersebut dengan membuat dirinya menguasai instrumen teknologi, dalam artian

seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang tepat, memperhatikan pedagogi dan spesifik atau sesuai kebutuhan pembelajaran (materi atau konten). TPACK sangat erat sekali kaitannya dengan kemampuan seorang guru dalam mengintegrasikan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Meningkatnya teknologi telah mengubah perilaku dan sikap siswa, serta telah mengubah cara mereka belajar dan berkomunikasi di dalam dan di luar kelas. Meluasnya penggunaan teknologi digital telah mengubah pendidikan masa kini. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran berbasis teknologi. Mengintegrasikan teknologi dengan pengajaran tatap muka (konvensional) dapat memperkuat lingkungan belajar yang interaktif dan komunikatif hingga memberikan hasil belajar yang bermakna (Rooney, 2003; Garrison & Kanuka, 2004; dalam Okaz, 2014 : 601).

PJOK atau (Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktifitas gerak jasmani yang dilakukan untuk memaksimalkan potensi siswa baik dari segi pengetahuan (kognisi), sikap perilaku siswa (afektif) melalui penanaman nilai-nilai positif dalam pembelajaran, serta psikomotor yang berkaitan dengan keaktifan dalam melakukan gerak yang berimplikasi dalam kehidupan, sehingga adanya PJOK sangat membantu untuk mengembangkan kemampuan individu baik secara motorik, emosional dan intelektual.

Setelah memahami tentang teknologi informasi dan komunikasi, guru PJOK bisa kembangkan pembelajarannya sendiri. Adanya proses pembelajaran yang memadukan teknologi kedalam pembelajaran termasuk

PJOK, selain sesuai dengan kebutuhan pendidikan masa kini di abad 21 yang identik dengan teknologi dan digitalisasi yang menuntut peradaban manusia menggunakan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan termasuk pembelajaran. Membuat kombinasi antara pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan teknologi informasi & komunikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga kolaborasi antara keduanya dapat digunakan sebagai pembelajaran alternatif, bahkan menjadi suatu keniscayaan yang bisa dilakukan dalam pembelajaran.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada pembelajaran PJOK ini bisa memberikan berbagai keuntungan, salah satunya mempermudah peserta didik saat memperoleh dan menelaah materi. Namun, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PJOK tidak terlepas dari pandangan atau persepsi guru terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat pembelajaran. Ketersediaan pembelajaran PJOK yang dikolaborasikan dengan TIK akan baik dan menguasai apabila guru memiliki persepsi positif terhadap teknologi informasi dan komunikasi, dibandingkan apabila guru memiliki persepsi negatif terhadap teknologi informasi dan komunikasi.

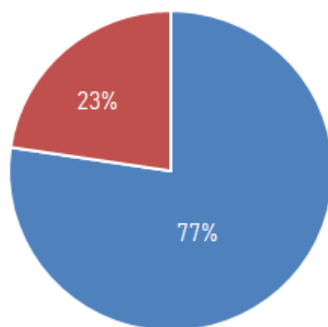
Sebelum memutuskan untuk melakukan penelitian terkait persepsi guru terhadap penggunaan TIK dalam pembelajaran PJOK, peneliti melakukan pengamatan pada bulan Juni 2020 hingga Juli 2021 dan menemukan beberapa kelemahan yang menjadi kendala dalam melangsungkan PJOK dengan TIK sebagai platform di antaranya:

a. Fenomena pandemi Covid-19 membuat diberlakukannya pembelajaran

daring dengan memanfaatkan TIK membuat pendidik sulit mengukur kemampuan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan, terlebih lagi pembelajaran PJOK notabene banyak menekankan aktifitas praktik gerak sehingga pembelajaran PJOK sering kosong. Guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, efektif, efisien, dan kontekstual atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, meski dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari adanya kendala dalam pembelajaran *online* (dalam jaringan) khususnya saat praktik gerak pada mata pelajaran PJOK.

- b. Kapasitas guru saat menggunakan TIK, khususnya generasi guru *gen x* (rata-rata usia 41-56 tahun) dan generasi *baby boomer* (rata-rata usia 56-75 tahun) yang sulit atau lambat dalam beradaptasi dengan kecepatan teknologi informasi dan komunikasi. Meski begitu guru harus tetap profesional dalam menjalankan tugasnya, tetap melakukan transfer ilmu pengetahuan walau kondisi yang sulit akibat pandemi Covid-19 yang sebenarnya sesuai dengan kebutuhan abad 21 yaitu kemampuan guru melakukan kolaborasi antara TIK pada pembelajaran PJOK.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa guru minim dalam memanfaatkan TIK ketika pembelajaran PJOK. Selain pengamatan (observasi) yang peneliti lakukan, dalam hal ini peneliti juga menyebar angket daring (dalam jaringan) dalam bentuk *google form* kepada guru PJOK (pada 30 Maret 2022 hingga 4 April 2022) terkait memanfaatkan TIK saat pembelajaran PJOK. Diperoleh hasil berupa persentase seperti berikut :



Gambar 3. Diagram Persentase Jumlah guru PJOK pengguna teknologi informasi dan komunikasi saat pembelajaran

Berdasarkan hasil sebaran angket yang penulis sebar dan diisi oleh 36 guru PJOK. Hasilnya yaitu 77% guru telah menggunakan TIK dalam pembelajaran PJOK, dan 23% guru belum menggunakan TIK dalam pembelajaran PJOK. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil sebaran angket, bahwa guru telah menggunakan TIK pada pembelajaran PJOK.

Dalam hal ini terjadi perbedaan antara hasil pengamatan (observasi) dan hasil sebaran angket yang peneliti lakukan. Jika berdasar hasil observasi, guru kurang memanfaatkan TIK dalam pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil sebaran angket, jumlah guru yang telah menggunakan TIK dalam pembelajaran PJOK sebesar 77%, dan yang belum menggunakan yaitu 23%. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa peneliti hendak mengetahui persepsi guru PJOK terhadap penggunaan TIK dalam pembelajaran PJOK, karena terjadi perbedaan antara 2 hasil studi awal yang peneliti lakukan yaitu observasi dan sebaran angket.

1.2 Masalah Penelitian

Dapat diidentifikasi permasalahan dari uraian latar belakang, yaitu:

1. Kondisi zaman melahirkan kecepatan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) sangat erat sekali kaitannya dengan kemampuan seorang guru dalam mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran zaman sekarang.
3. Pembelajaran daring pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membuat guru sulit mengukur kemampuan teknik gerak siswa yang sesungguhnya.
4. Kemampuan lambat beradaptasi dengan kecepatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya generasi guru *gen x* (rata-rata usia 41-56 tahun) dan generasi *baby boomer* (rata-rata usia 56-75 tahun).
5. Pemanfaatan guru terhadap TIK (teknologi informasi & komunikasi) dalam pembelajaran PJOK masih kurang.
6. Guru menggunakan teknologi informasi & komunikasi dalam pembelajaran PJOK.
7. Persepsi guru PJOK di Kecamatan Kaliwates akan pemanfaatan teknologi informasi & komunikasi pada pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui persepsi guru PJOK di Kecamatan Kaliwates terhadap penggunaan teknologi informasi & komunikasi dalam pembelajaran.

1.4 Definisi Operasional

Variabel merupakan *constructs* atau sifat yang akan di pelajari, variabel merupakan sifat yang diambil dari nilai yang berbeda (*different values*) (Kerlinger dalam Sugiyono, 2017: 39). Selanjutnya. Kidder (dalam Sugiyono (2017: 39) variabel merupakan kualitas (*qualities*) yang mana seseorang dapat mempelajari dan menarik suatu kesimpulan. Sesuatu yang ditetapkan peneliti

yang bisa berupa apapun, dan dapat dipelajari sehingga peneliti dapat memperoleh informasi mengenai hal (yang ditetapkan) tersebut, lalu menarik suatu kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 39).

Variabel yang dipakai pada penelitian penulis adalah variabel tunggal yaitu persepsi guru terhadap penggunaan teknologi informasi & komunikasi pada pembelajaran PJOK di Kecamatan Kaliwates. Definisi operasional dari variabel “persepsi guru” dalam penelitian ini merujuk pada tanggapan dan pengalaman guru di Kecamatan Kaliwates tentang Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan TIK dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan definisi dari upaya yang dilakukan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memberikan materi dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, efektif dan efisien sebagai penunjang terlaksananya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diukur dengan menggunakan angket daring atau kuisioner daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang penulis lakukan, diantaranya :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil yang diharapkan dari penelitian yang peneliti lakukan yaitu dapat memberikan informasi ilmiah baik kepada penulis maupun para pembaca yang berkaitan tentang persepsi guru PJOK di Kecamatan Kaliwates terhadap penggunaan teknologi informasi & komunikasi. Selain itu, sebagai informasi dan masukan bagi guru PJOK dalam menggunakan teknologi informasi dan

komunikasi yang bermanfaat, efektif dan efisien dalam pembelajaran, serta sebagai rangsangan untuk peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian tentang teknologi informasi & komunikasi pada pembelajaran PJOK.

1.5.2 Manfaat praktis

- a. Sebagai referensi dan informasi untuk guru PJOK jika pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kedalam pembelajaran, membuat proses pembelajaran yang sesuai tujuan pendidikan nasional bisa tercapai.
- b. Sebagai informasi kepada guru mapel lain jika teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk alat bantu, ketika guru menjelaskan materi dalam pembelajaran.
- c. Serta bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian dalam hal sejenis dapat digunakan sebagai referensi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dari masalah yang sudah diidentifikasi dan diuraikan, diperoleh lingkup penelitian yang peneliti hendak kaji yaitu Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi & Komunikasi pada Pembelajaran PJOK di Kecamatan Kaliwates.