



Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani SD Di Kota Semarang dalam Era Revolusi Industri 4.0

Liska Sukiyandari

Universitas Wahid Hasyim, Jl Menoreh Tengah X/22 Semarang 50236, Indonesia

Alamat Surel: liskasukiandari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar di kota Semarang dalam era Revolusi Industri 4.0. penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini Dilakukan melalui tahapan: studi pendahuluan penentuan latar penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian. Pengambilan data melalui tahapan pra lapangan, tahap lapangan. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu membaca, menyimak, menelaah, menafsirkan, mengklarifikasikan serta data-data yang diperoleh untuk menentukan kesimpulan analisis akhir dimana peneliti membandingkan data yang diperoleh dengan teori yang relevan selanjutnya berdasarkan analisis dapat ditarik suatu kesimpulan. Hasil penelitian berdasarkan data yang ada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sudah cukup baik dalam kajian profesionalisme. Ada beberapa guru yang belum maksimal tapi dengan adanya pelatihan dapat ditingkatkan profesionalisme guru tersebut. Simpulan dari penelitian ini adalah profesionalisme guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus ditingkatkan melalui (1) Mengadakan pengawasan dan kedisiplinan (2) Penyediaan sarana yang memadai (3) Mengadakan rapat (4) Penataran (5) Seminar (6) Workshop (7) Mengadakan kunjungan guru-guru antar sekolah (8) Mengadakan riset atau percobaan. Diharapkan dengan penelitian ini Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siap menghadapi tantangan pada Revolusi Industri 4.0.

Kata kunci: profesionalisme, guru, pendidikan jasmani, revolusi industri 4.0

© 2019 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang tidak akan pernah berhenti, sejak seseorang lahir di dunia hingga akhir hayatnya (life long education). Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting bagi kelangsungan hidup sebuah bangsa. Pendidikan memiliki peran penting berkaitan dengan pemeliharaan dan perbaikan kehidupan suatu masyarakat, terutama membawa generasi muda dalam pemenuhan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam masyarakat. Melalui pendidikan hal-hal baru ditemukan, diperoleh dan dikembangkan untuk menghadapi tantangan yang ada dalam perkembangan zaman. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran karena pembelajaran merupakan inti dari pendidikan. Hal ini disebabkan karena dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi antara komponen-komponen penentu (guru, siswa, metode, media, sarana prasarana, dan kurikulum) keberhasilan pendidikan. Menurut Arief Sadiman (2009: 17), guru dan siswa adalah bagian dari kegiatan belajar mengajar (KBM) yang saling terkait. Hubungan guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan faktor yang sangat menentukan.

Berdasarkan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional, kewajiban tugas seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya mutu pendidikan bisa disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum

efektif. Pembelajaran yang efektif misalnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pokok bahasan yang sedang disampaikan seorang guru.

Teknologi informasi akan bermanfaat bagi guru dalam proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Teknologi informasi erat kaitannya dengan komputer suatu media yang dapat menyampaikan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui komputer merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan pada proses pembelajaran. Keuntungan pemanfaatan komputer adalah dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu, dan jarak dalam proses belajar. Pemanfaatan TIK dapat menunjang profesionalisme guru pendidika jasmani menghadapi era revolusi industri 4.0.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat terjadi melalui multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran memberikan kesempatan untuk belajar tidak hanya dari satu sumber belajar seperti guru atau dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subjek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik. Dalam ranah kognitif siswa atau subjek belajar harus selalu belajar berulang-ulang agar dapat memahami materi pelajaran dan latihan menjawab soal. Dengan pemanfaatan komputer sebagai media, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Perkembangan teknologi pendidikan harus dimanfaatkan demi tercapainya tujuan belajar secara maksimal. Multimedia pembelajaran sangat cocok pada kondisi yang seperti ini, karena siswa menjadi lebih mandiri dan mempunyai kesempatan mengulang materi pelajaran setiap saat. Salah satu metode pengulangan materi pembelajaran ini dapat dikatakan siswa belajar secara mandiri.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu pelajaran yang sering dilakukan di luar kelas atau lapangan. Banyak guru yang merasa kesulitan untuk memberikan contoh gerakan teknik dasar tertentu salah satu cabang olahraga. Kondisi ini terjadi karena banyak guru Penjasorkes yang sudah tua dan hanya beberapa yang menguasai salah satu teknik dasar sesuai spesialisasinya. Dengan adanya multimedia pembelajaran, hal ini dapat diatasi yaitu dengan menunjukkan foto atau pun video gerakan secara keseluruhan. Siswa SD sering mengajukan pertanyaan karena keinginannya untuk mengetahui lebih jauh mengenai pelajaran yang disampaikan oleh guru, termasuk guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Banyak siswa yang sering bertanya tentang macam teknik dasar atau perkembangan tentang peralatan olahraga. Siswa masih sangat bergantung kepada guru dalam mendapatkan materi belajar dan penerimaan informasi. Media yang sering digunakan oleh guru adalah media gambar. Kondisi yang seperti ini terjadi karena kurangnya pemanfaatan multimedia pembelajaran oleh guru pendidikan jasmani SD di kota Semarang.

Dengan melihat kenyataan di atas maka perlu diadakan penelitian profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menghadapi era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah: Mengetahui cara meningkatkan profesionalisme guru pendidikan jasmani sd di kota semarang dalam era revolusi industri 4.0. Guru Pendidikan Jasmani SD di kota Semarang dapat terukur tingkat profesionalisme dalam era revolusi industri 4.0.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini dilakukan melalui tahapan: studi pendahuluan penentuan latar penelitian yang terdiri dari tempat dan waktu penelitian. Pengambilan sample Penelitian ini dilaksanakan di SD Kota Semarang Kecamatan Gajah Mungkur.

Latar Penelitian

Studi Pendahuluan

Dalam tahap ini penelitian belum mulaimengumpulkan data – data. Kegiatan yang dilakukan meliputi hanya sebatas orientasi lapangan saja untuk mengadakan suatu pengenalan kondisi objek serta untuk mempersiapkan fisik dan psikis peneliti. Peneliti melakukan observasi awal pada bulan Oktober 2019 untuk melihat kondisi yang ada dilingkungan sekolah, keadaan dikelas atau sedang berlangsungnya pembelajaran yang efektif, dan hal hal lainnya. Studi ini dilakukan sangat berguna bagi peneliti terhadap fokus dan obyek penelitian agar ketika peneliti benarbenar terjun ke lapangan dapat menentukan cara

masuk yang tepat ke lapangan guna untuk menentukan cara yang tepat ke objek demi berlangsungnya kelancaran pelaksanaan penelitian.

Pengambilan data melalui tahapan pra lapangan, tahap lapangan.

Tahap Pra Lapangan

Dalam tahap ini dilakukan untuk kegiatan sebelum peneliti terjun ke lapangan seperti penyusunan proposal penelitian termasuk dalam hal surat izin meneliti dan melakukan persiapan pelaksanaan penelitian dilapangan. Persiapan yang dimaksud antara lain meliputi berbagai perlengkapan yang digunakan seperti alat tulis, alat perekam, rancangan biaya, dan pengaturan perjalanan. Dalam tahap ini, peneliti membuat jadwal untuk melakukan wawancara. Jadwal untuk melakukan penelitian diperoleh pada jam efektif belajar yaitu pada pukul 08.00 sampai dengan jam 12.00 WIB.

Tahap Lapangan

Pada saat pengumpulan data dibutuhkan proses analisis awal. Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan pada objek penelitian yaitu terhadap kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan serta peserta didik.

Tahap Analisis Data

Dalam membaca, menyimak, menelaah, menafsirkan, mengklarifikasikan serta menginterpretasikan data - data yang diperoleh untuk menentukan kesimpulan analisis yang dilakukan dan merupakan analisis akhir dimana peneliti membandingkan data yang diperoleh di lapangan dengan teori yang relevan selanjutnya berdasarkan analisis tadi dilakukan penarikan suatu kesimpulan.

Tahap Penyusunan

Pada laporan tahap ini merupakan tahap akhir dari melakukan penelitian yang hasilnya berupa laporan penelitian

Teknik analisis data yang dilakukan yaitu membaca, menyimak, menelaah, menafsirkan, mengklarifikasikan serta data-data yang diperoleh untuk menentukan kesimpulan analisis akhir dimana peneliti membandingkan data yang diperoleh dengan teori yang relevan selanjutnya berdasarkan analisis dapat ditarik suatu kesimpulan.

3. Kajian Pustaka

Pengertian Profesional

Profesional menurut Webster (dalam Kunandar 2007:45) berasal dari kata profesi yang artinya suatu bidang pekerjaan yang ingin atau akan ditekuni oleh seseorang. Profesi juga diartikan sebagai suatu jabatan atau pekerjaan tertentu yang mensyaratkan pengetahuan dan ketrampilan khusus yang diperoleh dari pendidikan akademis yang intensif.

Menurut (UU nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen) profesi adalah pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan menjadi sumber penghasilan kehidupan yang memerlukan keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi.

Akhmad Sudrajat (2008) mengatakan bahwa bahwa profesionalisme menunjuk pada derajat penampilan seseorang sebagai profesional atau penampilan suatu pekerjaan sebagai profesi, ada yang profesionalismenya tinggi, sedang, dan rendah. Profesionalisme juga mengacu kepada sikap dan komitmen anggota profesi untuk bekerja berdasarkan standar yang tinggi dan kode etik profesi.

Dengan demikian profesionalisme merupakan *performance quality* dan sekaligus sebagai tuntutan perilaku profesional dalam melaksanakan tugasnya. Konsekuensinya guru sebagai profesional dituntut untuk bisa bekerja dalam koridor profesionalisme. Guru adalah pekerja profesi oleh karena itu harus

menjunjung profesionalisme. Pengertian umum profesionalisme menunjukkan kerja keras secara terlatih tanpa adanya persyaratan tertentu. Pemahaman secara scientific profesionalisme menunjuk pada ide, aliran, atau pendapat bahwa suatu profesi harus dilaksanakan oleh professional dengan mengacu kepada profesionalisme.

Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0 adalah Era Revolusi Industri keempat ini diwarnai oleh kecerdasan buatan (artificial intelligence), super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, dan inovasi. Perubahan tersebut terjadi dalam kecepatan eksponensial yang akan berdampak terhadap ekonomi, industri, pemerintahan, dan politik. Pada era ini semakin terlihat wujud dunia yang telah menjadi kampung global.

Industri 4.0 adalah sebuah istilah yang diciptakan pertama kali di Jerman pada tahun 2011 yang ditandai dengan revolusi digital. Industri ini merupakan suatu proses industri yang terhubung secara digital yang mencakup berbagai jenis teknologi, mulai dari 3D printing hingga robotik yang diyakini mampu meningkatkan produktivitas. Sebelum ini telah terjadi tiga revolusi industri yang ditandai dengan: 1. Ditemukannya mesin uap dan kereta api tahun 1750-1930; 2. Penemuan listrik, alat komunikasi, kimia, dan minyak tahun 1870-1900; 3. Penemuan komputer, internet, dan telepon genggam tahun 1960-sekarang.

Revolusi industri telah terjadi sejak tahun 1750-an dan terus berlanjut sampai sekarang. Dimulai dari mesin uap yang mendominasi industri saat itu, dari kereta sampai mesin penggerak turbin. Dan sekarang memasuki revolusi industri ke 4, semuanya telah berubah secara dramatis. Tren otomatisasi, pertukaran data terkini, komputasi awan, *Internet of things (IoT)*, kecerdasan buatan atau *artificial intelligence (AI)* dan semua hal virtual yang mampu memudahkan kegiatan operasional kita. Hampir semua hal.

Ada empat prinsip rancangan dalam Revolusi Industri 4.0. Prinsip-prinsip ini membantu perusahaan mengidentifikasi dan mengimplementasikan skenario-skenario dalam revolusi Industri 4.0

Interoperabilitas (kesesuaian): Kemampuan mesin, perangkat, sensor, dan manusia untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan satu sama lain lewat *Internet of Things (IoT)* atau *Internet of People (IoP)*. IoT akan mengotomatisasikan proses ini secara besar-besaran

Transparansi informasi: Kemampuan sistem informasi untuk menciptakan salinan dunia fisik secara virtual dengan memperkaya model pabrik digital dengan data sensor. Prinsip ini membutuhkan pengumpulan data sensor mentah agar menghasilkan informasi konteks bernilai tinggi.

Bantuan teknis: Pertama, kemampuan sistem bantuan untuk membantu manusia dengan mengumpulkan dan membuat visualisasi informasi secara menyeluruh agar bisa membuat keputusan bijak dan menyelesaikan masalah genting yang mendadak. Kedua, kemampuan sistem siber-fisik untuk membantu manusia secara fisik dengan melakukan serangkaian tugas yang tidak menyenangkan, terlalu berat, atau tidak aman bagi manusia.

Keputusan mandiri: Kemampuan sistem siber-fisik untuk membuat keputusan sendiri dan melakukan tugas semandiri mungkin. Bila terjadi pengecualian, gangguan, atau ada tujuan yang berseberangan, tugas didelegasikan ke atasan.

4. Pembahasan

Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani dalam Menghadapi Tantangan Global di Era Revolusi 4.0. Merupakan tugas penting setiap stakeholder pendidikan, baik dari dalam jajaran pembuat keputusan maupun sampai pelaksana keputusan. Sinergi semua lini harus dilakukan dan berkesinambungan searah, agar perbaikan Mutu Professionalisme Guru dalam berbagai kemampuan dapat terwujud dan tercapai. Melihat tantangan yang ada di depan yang kita saling bahu-membahu dalam meningkatkan perbaikan Mutu profesionalisme guru. Agar ke depannya menjadikan Guru di Indonesia

sebagai guru yang siap hadapi tantangan Era Revolusi 4.0. Guru yang mempunyai kualitas yang bermutu dan berdaya saing dengan negara lain.

Revolusi mental dan pendidikan karakter merupakan dua aspek yang sama-sama mempunyai keterkaitan dan saling selaras. Kedua hal tersebut dapat memberikan efek pemecahan masalah yang relatif lebih tuntas dalam membentuk pribadi sumber daya Manusia Indonesia yang pandai dan berakhlak mulia. Revolusi mental dan pendidikan karakter dimulai dari saat dalam kelas sejak peserta didik memperoleh pendidikan dari awal.

5. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah profesionalisme guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus ditingkatkan melalui (1) Mengadakan pengawasan dan kedisiplinan (2) Penyediaan sarana yang memadai (3) Mengadakan rapat (4) Penataran (5) Seminar (6) Workshop (7) Mengadakan kunjungan guru-guru antar sekolah (8) Mengadakan riset atau percobaan. Diharapkan dengan penelitian ini Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siap menghadapi tantangan pada Revolusi Industri 4.0.

Daftar Pustaka

- Adang Suherman. 2009. "Analisis Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani". *Jurnal IPTEK Olahraga*, Volume 12 No. 3. Hlm. 279-297.
- Agus S. Suryobroto. 2006. "Diktat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran". *Diktat*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Akhmad Sudrajat. 2008. Sumber Belajar untuk Mengefektifkan Pembelajaran Siswa. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/sumber-belajar>.
- _____ . 2008. Teori-teori Belajar. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/teori-teori-belajar>.
- Anaraihana. 2006. Konsep Multimedia. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://eraihana.blogspot.com/2006/03/konsep-multimedia.html>.
- Apta Mylsidayu. 2011. "Pengembangan Model Tes Keterampilan Bola Basket Untuk Anak Usia 10-12 Tahun". *Jurnal IPTEK Olahraga*, Volume 13 No. 1. Hlm. 1-19.
- Ariasdi. 2008. Pelatihan Multimedia Pembelajaran Berbasis ICT di SMAN I Koto Singkarak. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://enewsletterdisdik.wordpress.com>.
- Arief Sadiman 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ashby, Eric. 2002. *The Design Development and Education of Instructional Software*. New York: Mc. Millan Publ., Co.
- Cepi Riyana. 2006. Multimedia dalam Pembelajaran. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://cepiriyana.blogspot.com/2006>.
- Dedy Sumiyarsono. 2006. "Efektifitas Sistem Penyerangan Untuk Mengatasi Pertahanan Daerah Dalam Permainan Bola Basket". *Jurnal Ilmiah Majora*, Volume 12 No. 2. Hlm. 179-193.
- Ermawan Susanto. (2011). "Pengembangan Sistem Informasi Profil Atlet Renang Berbasis WEB". *Jurnal IPTEK Olahraga*, Volume 13 No. 2. Hlm. 120-137.
- Hackbarth S. 2001. *The Educational Technology Hanbook*. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs.
- Hamdani MA. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heinich, R., et al. 2004. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Hergenhahn, B.R., dan Mattew H. Olson. 2010. *Teori Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Hill, W.F. 1990. *Teori Belajar*. Jakarta: Karunia Mega.
- Hujair AH. Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Indah Nugraheni, B. 2007. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar I". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Volume 9 No. 1. Hlm. 1-19.
- Mayer, Richard.E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngadiman, dkk. 2011. "Pengembangan Alat Bantu Untuk Latihan Footwork Bulutangkis Berbasis Teknologi *Microconroller*". *Jurnal IPTEK Olahraga*, Volume 13 No. 2. Hlm. 146-165.
- Niken Ariani, dkk. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Novrianti. 2008. Pengertian Teknologi Pembelajaran. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://www.sweethome.com>.
- Richard E. Mayer. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rinto Putra. 2008. Hubungan Mahasiswa. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://www.ilmupsikologi.com/mahasiswa>.
- Santi Maudiarti, dkk. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyanto. 2007. "Pengembangan Animasi Komputer pada Pembelajaran Fisika SMA". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Volume 8 No. 1. Hlm. 43-58.
- Syamsu Yusuf. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taufika Yusuf. 2008. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY". *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Rajiman. 2007. Media Pembelajaran Penggunaan Media. Diambil pada tanggal 13 November 2011, dari <http://www.unisula.ac.id/content/view/20/9>.
- Uwes Anis Chaeruman. 2007. Karakteristik Independent Learning. Diambil tanggal 13 November 2011, dari <http://www.uwesanischaeruman.com>.
- Wilbur Schramm. 2002. *Media Besar dan Media Kecil*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media.