PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DALAM KURUN PANDEMI COVID-19: *BIG DATA* DAN ANALISIS KUALITATIF DATA *TWITTER* MASYARAKAT INDONESIA

TESIS

Oleh:
Iksan Sudibya
NIM: 18711251024

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021

LEMBAR PERSETUJUAN

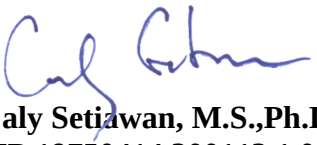
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DALAM KURUN PANDEMI *COVID-19*: *BIG DATA* DAN ANALISIS KUALITATIF DATA *TWITTER* MASYARAKAT INDONESIA

IKSAN SUDIBYA
NIM:18711251024

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Ilmu Keolahragaan

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



Caly Setiawan, M.S.,Ph.D.
NIP 19750414 200112 1 001

Mengetahui
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Wawan Sundawan S, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.
NIP. 19580111 198203 2 001

ABSTRAK

Iksan Sudibya: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurun Pandemi *COVID-19*: *Big Data* dan Analisis Kualitatif Data *Twitter* Masyarakat Indonesia. **Tesis. Yogyakarta. Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam kurun Pandemi *COVID-19* melalui berbagai aspek termasuk; (1) Persepsi masyarakat tentang guru penjasorkes (2) Persepsi masyarakat tentang pelajaran penjasorkes (3) Persepsi masyarakat tentang pembelajaran Penjasorkes secara jarak jauh (PJJ), dan (4) Pengaruh dan tantangan Penjasorkes bagi masyarakat.

Deskriptif kualitatif digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penambangan isu-isu teratas dari perbincangan masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang tema penelitian yang terhimpun dari bulan Maret 2020 sampai dengan Desember 2020. Pada rentang waktu tersebut, terhimpun 8,247 *posts* dan *comments* dalam bentuk tekstual, foto, *link*, dan video. Ada dua jenis data dalam penelitian ini termasuk; *big data* dan *thick data*. *Big data* diperoleh dengan *big data analytic* melalui *intelligent socio analysis* dari isa.ebdesk.com. *Thick data* diperoleh dengan bantuan *Computer-assisted (or aided) qualitative data analysis software* dari ATLAS.ti.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan dua data termasuk; *big data* dan *thick data*. Analisis *big data* menghasilkan enam tema termasuk; *top issues*, aktivitas, demografi, *emotion*, *sentiment*, dan *engagement*. Analisis *Thick data* menghasilkan empat tema yang responsif dengan pertanyaan penelitian termasuk; guru Penjasorkes, pelajaran Penjasorkes, pembelajaran Penjasorkes jarak jauh (PJJ), dan terakhir pengaruh dan tantangan masyarakat menggunakan Penjasorkes. Berdasarkan kedua data tersebut dapat tersimpulkan bahwa Penjasorkes merupakan pelajaran favorit jika tidak dilakukan dengan model PJJ karena mudah memperoleh nilai, menyenangkan, dan bermanfaat untuk kehidupan dan kesehatan tubuh. Namun, guru Penjasorkes menjadi sosok yang disukai ketika sedang menjadi pengawas ujian dan menakutkan serta dibenci ketika sedang mengajar. Media massa mempunyai andil yang sangat besar terhadap persepsi negatif masyarakat terhadap guru penjasorkes. Hal tersebut terjadi karena berita yang dibagikan oleh media massa tentang perbuatan-perbuatan amoral yang dilakukan oleh oknum guru penjasorkes.

Kata Kunci; Penjasorkes, warganet *twitter*, *big data*, *thick data*

ABSTRACT

Iksan Sudibya. Physical Education Health and Sport in the COVID-19 Pandemic Era: Big Data and Qualitative Data Analysis from Twitter in Indonesian Society. **Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2021.**

This study aims to reveal the response of Indonesian society towards physical education in the covid-19 pandemic era through some aspects; (1) the perception of the society towards physical education teachers (2) the perception of the society about physical education studies (3) the perception of the society towards distance learning in physical education (4) challenges and impacts of physical education in the society.

The method used in this research is qualitative descriptive analysis method. The main source of the research is the data from twitter about the highlighted issues of Indonesian society towards physical education that was conducted from March 2020 until December 2020. In that timeline, the researcher found 8247 posts and comments in the frame of textual, picture, link and video. The researcher uses two kinds of data in this research; big data and thick data. The big data was taken from the big data analysis of intelligent socio analysis from isa.ebdesk.com. The thick data was taken from computer-assisted (or aided) qualitative data analysis software from Atlas.ti.

The result of this research is divided into two data; big data and thick data. The result of big data analysis shows six themes; top issue, activity, demographic, emotion, sentiment and engagement. The result of thick data analysis shows four themes; Physical education teacher, physical education studies, physical education distance learning, and challenges and impacts of physical education in the society. The conclusion of the research shows that without distance learning, physical education becomes a favorite subject because it is easy to get good scores, enjoyable and has some benefits for life and health. However, the physical education teacher is being liked as an exam supervisor but being disliked when they teach. The social media has big contribution towards the negative perception of the society regarding to physical education teacher. This happens because of the news in the social media about amoral behavior of physical education teacher.

Keyword: physical education, twitter users, big data, thick data

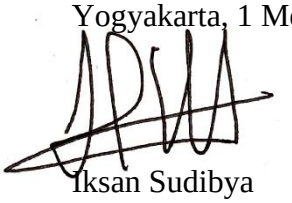
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	:	Iksan Sudibya
Nomor Mahasiswa	:	18711251024
Program Studi	:	Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 Mei 2021



Iksan Sudibya

NIM18711251024

LEMBAR PENGESAHAN

PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DALAM KURUN PANDEMI *COVID-19*: *BIG DATA* DAN ANALISIS KUALITATIF DATA *TWITTER* MASYARAKAT INDONESIA

IKSAN SUDIBYA

NIM 18711251024

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 9 Juni 2021

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. (Ketua/ Penguji)	.....	15-07-2021
Dr. Widiyanto, M.Kes. (Sekertaris/ Penguji)	.....	14-07-2021
Caly Setiawan, M.S., Ph.D. (Pembimbing/ Penguji)	.....	15-07-2021
Prof. Dr. Wawan Sundawan S, M.Ed. (Penguji Utama)	.....	14-07-2021

Yogyakarta, 21 Juli 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Wawan Sundawan S, M.Ed.

NIP 19640707 198812 1 001

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terimakasih untuk istri tercinta, kedua orangtua, pembimbing tesis dan teman-teman yang senantiasa membantu secara moril dan materi untuk terselesaikannya tesis ini.

2. Karya ini terutama penulis persembahkan untuk keilmuan dalam bidang Pendidikan Jasmani di Indonesia.

KATA PENGANTAR

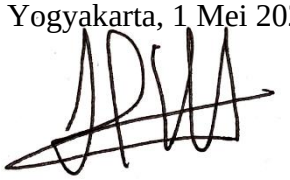
Alhamdulillah, atas kehendak-Nya tesis ini dapat terselesaikan. Tesis ini berjudul "Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurun Pandemi *COVID-19*: *Big* Data dan Analisis Kualitatif Data *Twitter* Masyarakat Indonesia." Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan, Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari akan kedangkalan keilmuan yang dimiliki. Tanpa bantuan pihak lain, mustahil tesis ini dapat selesai dengan kepadatan ilmu seperti ini. Meskipun mungkin karya ini hanya terlihat seperti percikan cahaya kecil, namun penulis meyakini bahwa karya ini berperan menambah terangnya cahaya keilmuan di bumi khususnya keilmuan tentang Pendidikan Jasmani.

Terimakasih penulis ucapkan kepada masyarakat Indonesia melalui sumbangan pajaknya yang dikelola oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan atas pembiayaan dan motivasi dalam meraih gelar Master Pendidikan. Terimakasih penulis ucapkan juga kepada Caly Setiawan, M.S., Ph.D selaku pembimbing tesis dan guru bagi penulis yang berkontribusi besar dalam memberikan bimbingan, sumbangan ilmu, motivasi, bantuan moril dan materi untuk terselesaikannya tesis ini. Selain itu, terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh *Civitas Academica* Universitas Negeri Yogyakarta dan pihak-pihak termasuk; warganet *Twitter*, *Twitter*, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis butuhkan untuk perbaikan dimasa mendatang. Penulis sangat berharap tesis ini dapat bermanfaat untuk berkembangnya keilmuan dan bermanfaat pula bagi pembaca.

Yogyakarta, 1 Mei 2021



Iksan Sudibya
NIM 18711251024

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN i
ABSTRAK ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA iv
LEMBAR PENGESAHAN v
LEMBAR PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Fokus Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA 10
A. Kajian Teori 10
1. *Big Data* (BD) 11
2. *Thick Data* (TD) 12
3. *Artificial Intelligence* (AI) 14
4. *Machine Learning* (ML) 16
5. *Application Programming Interface* (API) 17
6. Definisi Pendidikan Jasmani 18
7. Sejarah Pendidikan Jasmani 22
8. Fungsi Pendidikan jasmani 23
9. Krisis Pendidikan Jasmani di Indonesia 25
10. Pandemi *COVID-19* 30
B. Kajian Penelitian yang Relevan 32
C. Alur Pikir 33
D. Pertanyaan Penelitian 33
BAB III METODE PENELITIAN 35
A. Jenis Penelitian 35
B. Lokasi/ Tempat dan Waktu Penelitian 36

C. Sumber Data 36
D. Teknik Pengumpulan Data 36
E. Analisis Data 37
F. Etika Penelitian 38
G. Keabsahan data 39
1. Kredibilitas 40
2. Transferabilitas 40
3. Keteguhan 40
4. Konfirmabilitas 41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42

A. Hasil Penelitian 42
1. *Big Data* (BD) 42
1. *Top Issues* 43
2. *Activity* 46
3. Demografi 51
4. *Emotion* 54
5. *Sentiment* 57
6. *Engagement* 64
2. *Tick Data* (TD) 66
1. Guru Penjasorkes 67
2. Pelajaran Penjasorkes 78
3. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) 87
4. Pengaruh dan Tantangan 93
B. Pembahasan 97
C. Keterbatasan Penelitian 100

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 102

A. Simpulan 102
B. Implikasi 103
C. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN 113

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Tema, Sub-tema, dan Pembahasan pada *Big Data* 43
Tabel 2. Tema, Sub-tema dan Verbatim dari Data Visualisasi Perbincangan Warganet Twitter 67

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Data 10 *Top Issues* 44
Gambar 2. Data *Top* Isu pada Postingan 45
Gambar 3. Data *Top Issues on Comments* 45
Gambar 4. Data *Active Accounts* 46
Gambar 5. Data *Tendency of Audience Time* 47
Gambar 6. Data *Hashtags Word Cloud* 48
Gambar 7. Data Jumlah Postingan dan Komentar 48
Gambar 8. Data *Post Composition* 49
Gambar 9. Data Akun Aktif dengan Pengikut Terbanyak 50
Gambar 10. Data Peta *Users Location* 51
Gambar 11. Data *Top* 10 *Users Location* 52
Gambar 12. Data *Twitter Device* 52
Gambar 13. Data *Gender Category* 53
Gambar 14. Data *Age Range* 54
Gambar 15. Data Jumlah Jenis-jenis Emosi 55
Gambar 16. Data *Perception Stream* 55
Gambar 17. Data *Emotion by Gender Male* 57
Gambar 18. Data *Emotion by Gender Female* 57
Gambar 19. Data *Sentiment by Timeline Stream* 58
Gambar 20. Data *Sentiment Proportion* 58
Gambar 21. Data *Sentiment by Gender Male* 59
Gambar 22. Data *Sentiment by Gender Female* 59
Gambar 23. Data *Sentiment* dari Usia Dibawah 18 Tahun Sampai Diatas 55 Tahun 60
Gambar 24. Data *Positive Sentiment Timeline* 61
Gambar 25. Data *Positive Sentiment Text Cloud* 61
Gambar 26. Data *Positive Sentiment Hashtag Cloud* 62
Gambar 27. Data *Positive Sentiment Hashtag Cloud* 62
Gambar 28. Data *Negative Sentiment Text Cloud* 63
Gambar 29. Data *Negative Sentiment Hashtag Cloud* 63
Gambar 30. Data Total Aktivitas dan Komunikasi Umpan Balik *Users* 65
Gambar 31. Data *Most Favorited Posts* 65
Gambar 32. Data *Most Favorited Posts & Comments* 66
Gambar 33. Data Aktivitas Akun *User* Tub 68
Gambar 34. Data Aktivitas dari Akun *User* Sad 69
Gambar 35. Data Aktivitas dari Akun *User* Des 69
Gambar 36. Data Aktivitas dari Akun *User* Mas dan Hai 70
Gambar 37. Data Aktivitas dari Akun *User* Ma 70
Gambar 38. Data Aktivitas dari Akun *User* Um 71
Gambar 39. Data Aktivitas dari Akun *User* Sin 71
Gambar 40. Data Aktivitas dari Akun *User* Ck 72
Gambar 41. Data Aktivits dari Akun *User* Jpm 72
Gambar 42. Data Aktivitas dari Akun *User* Idg 73

Gambar 43. Data Aktivitas dari Akun *Users* Nan & Dcn 73
Gambar 44. Data Aktivitas dari Akun *User* Jpm 74
Gambar 45. Data Aktivitas dari Akun *User* Ion 75
Gambar 46. Data Aktivitas dari Akun *User* Abe 75
Gambar 47. Data Aktivitas dari Akun *User* Ali 76
Gambar 48. Data Aktivitas dari Akun *User* Jus 77
Gambar 49. Data Aktivitas dari Akun *User* Ny 77
Gambar 50. Data Aktivitas dari Akun *User* Nf 79
Gambar 51. Data Aktivitas dari Akun *User* Kae 79
Gambar 52. Data Aktivitas dari Akun *User* Bc 80
Gambar 53. Data Aktivitas dari Akun *User* Uni 81
Gambar 54. Data Aktivitas dari Akun *User* Fdy 81
Gambar 55. Data Aktivitas dari Akun *Users* Cam 83
Gambar 56. Data dari Akun *Users* Da 83
Gambar 57. Data dari Akun *User* Ek 84
Gambar 58. Data dari Akun *Users* Fir dan Kik 84
Gambar 59. Data dari Akun *User* Bts 86
Gambar 60. Data dari Akun *User* Nov dan Ang 86
Gambar 61. Data dari Akun *User* Ir 87
Gambar 62. Data dari Akun *User* Nan 88
Gambar 63. Data dari Akun *User* Thin 89
Gambar 64. Data dari Akun *User* Ji 90
Gambar 65. Data dari Akun *User* Tya 91
Gambar 66. Data dari Akun *User* Nay 91
Gambar 67. Data dari Akun *User* Inisial Dc 92
Gambar 68. Data dari Akun *Users* Data dari Akun *User* Ard 94
Gambar 69. Data dari Akun *User* Nf 94
Gambar 70. Data dari Akun *User* Dhs 95
Gambar 71. Data dari Akun *User* Td 96
Gambar 72. Data dari Akun *User* Now 96

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Contoh Hasil dari Proses *Big Data Analytic* 114
Lampiran 2. *Link Twitter 3 Top Issues* 116
Lampiran 3. Proses Penambangan Data 3 *Top Issues*..... 117
Lampiran 4. Proses Pengelompokan Data 3 *Top Issues* 119
Lampiran 5. Contoh Proses *Coding* 120
Lampiran 6. Contoh Kategorisasi Tema dan Manual *Coding*..... 121
Lampiran 7. Diagram Tema *Thick Data* 123

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, juga dikenal dengan istilah penjasorkes (pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan) dalam mata pelajaran sekolah di Indonesia. Istilah tersebut sering menimbulkan kerancuan antara pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga. Keduanya sama-sama menggunakan aktivitas fisik, namun kedua istilah tersebut mempunyai perbedaan signifikan dalam hal tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan olahraga memiliki ciri kompetitif dalam mencapai tujuannya sedangkan pendidikan jasmani sama sekali tidak mengandung unsur kompetitif. *Misinterpretation* antara pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga tidak hanya terjadi pada masyarakat umum saja, bahkan tidak sedikit guru penjasorkes yang tidak bisa membedakan antara pendidikan jasmani dengan pendidikan olahraga. Hal tersebut terbukti dengan pertanyaan yang sering penulis ajukan kepada guru pendidikan jasmani dan observasi terhadap penilaian pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Hasil observasi menunjukkan bahwa unsur kompetitif masih menyelimuti proses penilaian pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Krisis dalam tubuh pendidikan jasmani sudah terjadi sejak lama, jauh sebelum munculnya *COVID-19*. Hal tersebut dibuktikan dengan survei yang dilakukan oleh *World Wide Survey on the State and Status of School Physical Education* bekerjasama dengan *International Council of Sport Science and Physical Education*. Hasil survei memperlihatkan bahwa terjadi kesenjangan antara peraturan resmi dengan implikasi dan praktik pendidikan jasmani yang menyebabkan terjadinya berbagai masalah. Berbagai masalah yang terjadi antara

lain; pelaksanaan yang tidak sesuai dengan status legal, pengurangan alokasi waktu, pengurangan biaya, kurangnya sarana dan prasarana, dan tumbuhnya pandangan skeptis terhadap pendidikan jasmani (Hardman & Marshall, 2009). Hal tersebut juga terjadi di Indonesia, seperti yang diungkapkan oleh Saryono dan Nopembri (2013) bahwa terbatasnya fasilitas dan kurangnya kemampuan guru pendidikan jasmani dalam mengajar menjadi permasalahan yang sering dijumpai.

Marginal subject merupakan status pendidikan jasmani pada tingkat internasional. Sparkes, Templin, dan Schempp (1990) menyatakan bahwa mata pelajaran yang didefinisikan sebagai praktik seperti pendidikan jasmani memiliki kesulitan dalam mendapatkan penerimaan dalam kurikulum. Pendidikan jasmani telah terpinggirkan dan mendapat status rendah, yang mempengaruhi posisinya dalam kaitannya dengan mata pelajaran lain dalam hal alokasi kekuasaan, sumber daya dan pendanaan di sekolah. Salah satu penyebab terjadinya status *marginal subject* pada mata pelajaran pendidikan jasmani adalah pandangan skeptis tentang mata pelajaran tersebut (Santoso, 2011). Sesungguhnya pandangan skeptis terhadap pendidikan jasmani tidak terjadi begitu saja, ada stimulus-stimulus yang menyebabkan respon hingga terjadi pandangan skeptis. Penelitian yang dilakukan oleh Laureano, Konukman, Gumusdag, dan Erdogan (2014) memperlihatkan bahwa salah satu alasan mengapa pendidikan jasmani dipandang skeptis hingga menyebabkannya berstatus *marginal subject* karena kegagalan dalam meyakinkan kepada khalayak tentang program-programnya.

Munculnya Pandemi *COVID-19* turut menambah krisis pada pendidikan jasmani di Indonesia. Pandemi *COVID-19* yang terjadi saat ini mengharuskan

dilakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang mengarah pada keharusan untuk memiliki keterampilan dalam penggunaan teknologi. Menurut Afriansyah (dalam Wijaya, 2020) dilaksanakannya PJJ pada masa Pandemi *COVID-19* ini adalah pilihan yang terbaik. Namun, PJJ akan membuat prestasi akademik siswa menurun (Wijaya, 2020). Menurunnya prestasi akademik siswa disebabkan karena perubahan sistem pendidikan yang dilakukan secara mendadak (Chick, Clifton, Peace, Propper, Hale, Adnan, Alseidi, & Vreeland, 2020). Hal tersebut hampir terjadi di segala penjuru dunia. Sejalan dengan itu, Hamid (dalam Makdori, 2020) mengemukakan bahwa lebih dari 60% guru di Indonesia bermasalah dalam PJJ karena ketidaksiapan dalam penggunaan teknologi. Sesungguhnya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah ditekankan penggunaannya pada tahun 2010, ketika *Global Forum for Physical Education Pedagogy* mengadakan pertemuan tingkat dunia di Amerika (Ardiyanto, 2019). Jika lebih dari 60% guru di Indonesia mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi, maka bagaimana nasib pendidikan jasmani dengan model PJJ?

Kelebihan berat badan atau obesitas juga harus menjadi perhatian pada masa Pandemi *COVID-19* ini. Walaupun tingkat obesitas di Indonesia tidak begitu parah seperti di Amerika dan negara-negara maju lainnya. Namun, tingkat obesitas anak-anak Indonesia usia 6 sampai 12 tahun (sebelum PJJ) menduduki jumlah yang bisa dikatakan besar, yaitu 9,2% (Aprillia, 2015). Berbicara tentang obesitas, pasti akan mengarah pada kondisi dimana asupan energi lebih besar daripada energi yang dikeluarkan. Pendidikan jasmani bukan merupakan faktor tunggal yang bisa mengurangi obesitas, namun pendidikan jasmani dengan aktivitas-aktivitas

geraknya, terbukti menjadi salah satu kontribusi dalam memerangi obesitas (Parizkova, 2015). Dengan diberlakukannya PJJ yang berdampak pada menurunnya aktivitas gerak anak, tidak menutup kemungkinan bahwa jumlah 9,2% anak obesitas akan bertambah. Inovasi pembelajaran pendidikan jasmani yang mampu menjamah siswa secara jarak jauh sangatlah diperlukan supaya siswa tetap bisa melakukan aktivitas jasmani seperti biasanya (sebelum Pndemi *COVID-19*).

Pendidikan jasmani merupakan suatu keilmuan yang tidak terlepas dari induk segala ilmu yaitu filsafat. Filsafat bertanggung jawab menyatukan berbagai kajian ilmu untuk ditata secara terpadu dan mengakar (Maxwell, 2019). Filsafat mengkategorikan pendidikan jasmani kedalam tiga dimensi keilman, termasuk; ontologi, epistemologi, dan aksiologi (Sumaryanto, 2012).

Ontologi pada pendidikan jasmani akan berbicara tentang eksistensi dari suatu objek material, yaitu pendidikan jasmani itu sendiri. Jika kita teropong melalui sudut pandang dualisme, pendidikan jasmani bisa dikatakan “ada” apabila memiliki dua unsur, yaitu jasmaniah dan rohaniah (Burhanuddin, 2018). Jasmaniah adalah tubuh manusia dan rohaniah adalah jiwa yang bersemayam dalam tubuh manusia. Rohaniah memberikan hidup kepada jasmaniah sehingga otak mampu memberikan perintah kepada tubuh untuk melakukan suatu gerakan. Di dalam pendidikan jasmani terdapat istilah *human movement* (Giorgio, Kuvacic, Milic, & Padulo, 2018). *Human movement* dalam pendidikan jasmani haruslah berpotensi untuk dapat bertransformasi menuju gerak-gerak yang lebih baik dan berkualitas menuju kesempurnaan (Sumaryanto, 2012). Pada masa Pandemi *COVID-19* seperti

saat sekarang ini, perlu untuk dipertanyakan apakah masih “ada” pendidikan jasmani? Sedangkan pembelajaran dilakukan secara jarak jauh.

Epistemologi membahas tentang batas-batas dan keandalan pengetauan (Savage, 2021). Sejalan dengan pendapat ahli tersebut tentang cakupan dari dimensi epistemologi maka pendidikan jasmani jangan kita maknai sebagai aktivitas gerak saja (*human movement*). Di dalam pendidikan jasmani haruslah terdapat pengetahuan yang memiliki ilmu, dimana pengetahuan merupakan kumpulan data dan ilmu adalah konektivitas yang bekerja menyambungkan data-data tersebut. Analoginya, ketika saya memiliki pengetahuan tentang; gerak, sehat, obesitas, teknologi, PJJ, COVID-19, dan pendidikan jasmani maka keilmuan mampu menyambung data-data pengetahuan tersebut menjadi, misalnya “karena *COVID-19* adalah penyakit yang menular dan berbahaya maka saya akan menjaga jarak dengan cara menggunakan teknologi untuk PJJ supaya pendidikan jasmani tetap berjalan dan para siswa dapat melakukan aktivitas jasmani, dengan begitu siswa akan memiliki kesempatan untuk tetap sehat dan terhindar dari obesitas.” Mungkin tidak akan terjadi pandangan skeptis, kondisi krisis dan posisi termarjinalkan apabila sisi epistemologi dari pendidikan jasmani dimengerti oleh masyarakat luas.

Aksiologi, tidak asing lagi bahwa dimensi ini akan membahas tentang etika dan estetika. Etika berkaitan dengan moralitas sedangkan estetika berkaitan dengan keindahan. Berbicara tentang moral, penulis teringat dengan pemikiran Nietzsche tentang “*ubermensch*” yang cukup kontroversial pada masanya. Nietzshe menglasifikasikan moral ke dalam dua golongan, yaitu; moral budak dan moral tuan. Melalui hasil klasifikasi tersebut, muncul pertanyaan besar mengenai konsep

baik dan buruk dalam moralitas (Sunardi, 2011). Pada pendidikan jasmani, moral sejalan dengan kegunaan fundamental dari pendidikan jasmani terhadap aspek jasmaniah dan rohaniah (Sutrisno, 2014), tanpa meninggalkan dimensi ontologis dan epistemologisnya agar tidak terjadi pergeseran "makna" dan tercipta suatu keindahan pada pendidikan jasmani secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani pada kondisi seperti saat sekarang ini memang sangat memprihatinkan, namun sangat tidak bijak ketika hanya melontarkan kritikan tanpa solusi pemecahan masalah. Perlu untuk diruntut konektivitas antara permasalahan satu dengan yang lainnya atau argumen satu dengan argumen-argumen lainnya agar tercipta pendidikan jasmani yang baru, pendidikan jasmani yang tidak hanya berpengetahuan tetapi juga berilmu, pendidikan jasmani yang bermoral dan memiliki keindahan. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis sadar bahwa telah terjadi *misinterpretation* antara pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga. Untuk mengupayakan kedalaman analisis tanpa terganggu oleh fenomena *misinterpretation* antara pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga maka peneliti tertarik untuk mengetahui pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang "penjasorkes" dalam kurun Pandemi *COVID-19* melalui *big data* dan analisis kualitatif data *twitter*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang masih bersifat "tentatif" seperti berikut;

1. Pandangan skeptis terhadap pendidikan jasmani.
2. Pendidikan jasmani berstatus sebagai *marginal subject*.

3. Keterbatasan dalam penggunaan teknologi untuk PJJ.
4. Kekhawatiran akan bertumbuhnya tingkat obesitas.
5. Krisis epistemologi dalam pendidikan jasmani.

C. Fokus Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan landasan filsafat "*postpositivism*." Aliran *postpositivsm* berpandangan bahwa pengetahuan bukan diperoleh melalui proses verifikasi seperti pada penelitian kuantitatif, namun pengetahuan diperoleh melalui proses *konstruktivsm* dimana kebenaran adalah realitas yang dibangun berdasarkan pengalaman, keadaan, dan situasi dari partisipan (Wagner, 2012). Jadi, dalam penelitian ini latar belakang masalah dan turunannya masih bersifat tentatif atau belum pasti dan masih dapat berubah dan berkembang mengikuti temuan penelitian (Rahardjo, 2010). Oleh sebab itu, fokus masalah dalam penelitian ini tidak selalu mengacu pada latar belakang masalah dan turunannya yang masih bersifat tentatif.

Pendidikan jasmani merupakan suatu produk dimana masyarakat adalah pengguna dari produk tersebut. Sebagai upaya untuk mengetahui tentang apa, mengapa dan bagaimana pendidikan jasmani bisa mengalami krisis-krisis seperti yang dipaparkan pada latar belakang masalah dan turunanya, maka penelitian ini fokus untuk mengetahui pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang "penjasorkes" dalam kurun Pandemi *COVID-19*. Subjek pendidikan jasmani yang dikembangkan menjadi "penjasorkes" dalam penelitian ini adalah upaya untuk mengantisipasi kedangkalan penelitian karena fenomena

m*isinterpretation* pada pendidikan jasmani yang sering kali disama artikan dengan pendidikan olahraga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan bersandar pada fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes dalam kurun Pandemi *COVID-19*, melalui beberapa pertanyaan yang sudah berkembang dari hasil penelitian termasuk;

1. Seperti apa pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang guru penjasorkes?
2. Seperti apa pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang pelajaran penjasorkes?
3. Bagaimana pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes dengan model PJJ?
4. Seperti apa pengaruh dan tantangan yang dialami masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui respon atau pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes di Indonesia dalam kurun Pandemi *COVID-19* melalui beberapa kategori termasuk;

1. Pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang guru penjasorkes.

2. Pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang pelajaran penjasorkes.
3. Pandangan masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes dengan model PJJ.
4. Pengaruh dan tantangan yang dialami masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi minimal pada manfaat akademis dan manfaat praktis;

1. Manfaat Akademis
   a. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi kontribusi ilmiah dalam kajian tentang pendidikan jasmani dari perspektif masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*).
   b. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi *warning* bagi para peneliti di bidang pendidikan jasmani untuk bersama-sama menyelesaikan krisis pada tubuh pendidikan jasmani.
2. Manfaat Praktis
   a. Penelitian ini diharapkan mampu menyumbang ilmu pengetahuan dalam pembuatan kebijakan pendidikan jasmani yang lebih baik.
   b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan program pendidikan jasmani.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pandemi *COVID-19* cenderung menghambat proses pembelajaran. Lebih dari 60 juta siswa di Indonesia untuk sementara tidak bisa masuk sekolah. Hal tersebut berdampak pada pembelajaran dengan cara baru dan hampir belum pernah terjadi sebelumnya (Sikirit, 2020). Laporan dari berbagai sumber media massa menunjukkan bahwa pembelajaran dilakukan dengan cara dalam jaringan (daring). Namun, sangat sedikit diketahui seperti apa kondisi pendidikan jasmani pada masa Pandemi *COVID-19*.

Praktik pendidikan jasmani umumnya dilakukan di seluruh Indonesia pada jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Hal tersebut sejalan dengan UU Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, BAB VI Ruang Lingkup Olahraga Pasal 18 Ayat 2 yang menyatakan bahwa olahraga pendidikan dilaksanakan pada jalur pendidikan *formal* maupun *non formal* melalui kegiatan intrakurikuler atau ekstrakurikuler. Berlandaskan Peraturan Pemerintah tersebut di atas, rasanya kurang adil apabila lingkup penelitian hanya dilakukan di satu atau beberapa wilayah di Indonesia saja, karena faktanya pendidikan jasmani dilakukan di seluruh Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini berkeinginan mencakup seluruh wilayah di Indonesia.

Data dengan jumlah besar (*big data*) akan diperoleh melalui penelitian ini. Dalam penelitian ini juga menggunakan *thick data* untuk menjembatani pengetahuan yang diperoleh dari *big data*. *Machine learning* yang berbasis pada

artificial intelligence digunakan dalam penelitian ini untuk mendukung tercapainya penelitian. Selain itu, data dalam penelitian ini diperoleh dari media sosial *Twitter* untuk mengantisipasi membeludaknya data. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui respon masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang pendidikan jasmani dalam kurun Pandemi *COVID-19*.

Deskripsi literatur dimasukkan dalam bab ini. Literatur yang akan ditinjau adalah *big data*, *thick data, artificial intelligence*, *machine learning*, dan *application programming interface*. Selain itu, akan dimasukkan juga Pendidikan jasmani yang mencakup definisi, sejarah, fungsi, krisis, dan akan membahas sedikit tentang *COVID-19*. Selanjutnya, kajian penelitian yang relevan, alur pikir dan pertanyaan penelitian dimasukkan dalam bab ini.

1. *Big Data* (BD)

Istilah BD telah digunakan sejak tahun 1990-an, dengan beberapa memberikan penghargaan kepada John Mashey untuk menciptakan atau setidaknya membuatnya populer (Dean, 2014). BD biasanya mencakup kumpulan data dengan ukuran di luar kemampuan manusia untuk menangkap, mengkurasi, mengelola, dan memproses data dalam waktu singkat. Diebold (dalam Kitchin & McArdle, 2016) menyatakan bahwa terdapat tiga karakter yang melekat pada BD, ketiga diantaranya adalah; *volume*, *velocity*, dan *variety*. *Volume* merujuk kepada jumlah data yang memiliki jumlah besar. *Velocity* merujuk kepada kecepatan dalam memperoleh data dalam jumlah besar, dan *Variety* merujuk kepada kompleksitas jenis data yang dapat diperoleh, seperti;

data terstruktur, data semi-terstruktur, dan data tidak terstruktur (Sirarmoju, 2017).

Dalam penelitian sosial, BD menggunakan jejak digital yang ditinggalkan pengguna di internet, misalnya saat mereka mencari, berbagi, dan segala macam aktivitas lainnya di *Google*, *Facebook*, *LinkedIn*, *Twitter* dan lain sebagainya (Beuving, 2020). Analis BD mengumpulkan jejak tersebut, mengkodekan dan menafsirkan informasi yang dikandungnya, dan membangun pernyataan sosio-ilmiah darinya. Menurut Kosinski, Matz, Gosling, Popov, dan Stillwell (2015) BD dapat digunakan sebagai alat perekam data yang kuat karena menyimpan aneka ragam perilaku aktual yang diekspresikan dalam lingkungan alami. Terlepas dari semua keunggulan BD saat ini, BD juga mempunyai kelemahan. Namun, kelemahan bukan berada di BD, akan tetapi lebih kepada cara analis dalam mengolah dan menggunakan informasi dari BD. Sejalan dengan hal itu, Edmunds dan Morris (2000) menyatakan bahwa hanya memiliki data dalam jumlah besar tidaklah cukup, karena pada kenyataannya tanpa alat analitik yang tepat, hal itu dapat menyebabkan informasi yang berlebihan. Dari situlah konsep *Thick Data* (TD) muncul untuk menjembatani keterbatasan pengetahuan yang diperoleh melalui BD. Hal itu sejalan dengan pendapat Alles dan Vasarhelyi (2014) bahwa BD merupakan alat untuk mencapai tujuan yang belum sempurna, maka dibutuhkanlah TD untuk mengaudit sekaligus mengungkap makna di balik visualisasi dan analisis dari BD guna mencapai kesempurnaan.

2. *Thick Data* (TD)

Konsep TD telah dipopulerkan oleh Tricia Wang untuk memahami kebiasaan perilaku manusia dan memprediksi bagaimana hubungan individu dengan layanan bisnis atau produk yang berkembang seiring waktu (Fiaidhi & Mohammed, 2019). Menurut Latzko-Toth, Bonneau, Millette (dalam Quan-Hase & Sloan, 2017) TD adalah informasi kualitatif yang memberikan wawasan tentang kehidupan emosional dari target penelitian. Hal ini melampaui BD untuk menjelaskan mengapa target penelitian memiliki preferensi tertentu, alasan mereka berperilaku seperti itu, mengapa tren tertentu bertahan, dan sebagainya.

Sejalan dengan pembahasan tentang BD dan TD, Ang (2019) menyatakan bahwa jika BD mencerminkan *volume*, *velocity*, dan *variation item* yang dapat dihitung, TD menyangkut informasi tentang signifikansi, makna, dan koneksi yang diberikan manusia ke layanan atau teknologi, serta proses yang mereka gunakan untuk mengkonsumsinya. Penggunaan BD sangat membutuhkan TD untuk menjembatani pengetahuan berupa data yang berpusat pada angka menuju ke data yang berpusat pada manusia (Wang, 2016). Artinya, sangat dibutuhkan kualitatif untuk dapat mengartikan visualisasi dan angka-angka pada BD, sehingga dapat dipahami mengapa sesuatu bisa seperti itu. Maka dari itu, penggabungan BD dan TD dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui, memahami sudut pandang, kebiasaan, perilaku, mengungkap emosi, cerita, dan model dunia masyarakat tentang pendidikan jasmani (Wang, 2016). Dengan demikian maka akan dapat kita ketahui masalah serta penyebabnya sehingga dapat diupayakan agar pendidikan jasmani bisa menjadi produk unggul.

3. *Artificial Intelligence* (AI)

Konsep AI atau kecerdasan buatan bukanlah hal baru. Manusia telah membayangkan mesin yang dapat menghitung sejak zaman kuno, dan idenya telah bertahan selama abad pertengahan dan seterusnya. Hal tersebut menimbulkan argumen filosofis tentang pikiran dan etika dalam menciptakan makhluk buatan yang diberkahi dengan kecerdasan mirip manusia. Masalah-masalah ini telah dieksplorasi oleh mitos, fiksi dan filsafat sejak jaman dahulu (Grayling, 2019). Haq (2020) menyatakan bahwa pada tahun 1804, Joseph-Marie Jacquard menciptakan alat tenun berbasis AI yang diprogram untuk membuat kain tenun yang tidak hanya dapat menggantikan penenun, tetapi juga mampu membuat pola yang mungkin membutuhkan waktu berbulan-bulan bagi manusia untuk menyelesaikannya.

AI merupakan teknologi yang memungkinkan untuk mensimulasikan perilaku manusia. AI mengacu pada simulasi kecerdasan manusia di mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakan mereka (Davenport, Guha, Grewal, & Bressgott, 2020). Istilah tersebut juga dapat diterapkan pada mesin apa pun yang menunjukkan ciri-ciri yang terkait dengan pikiran manusia seperti pembelajaran dan pemecahan masalah (Russel & Peter, 2016). Karakteristik ideal dari AI adalah kemampuannya untuk merasionalisasi dan mengambil tindakan yang memiliki peluang terbaik untuk mencapai tujuan tertentu. Lebih jauh daripada itu, AI mampu menafsirkan data eksternal dengan benar, belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran tersebut untuk

mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel (Kaplan & Heinlein, 2019).

Tujuan dari AI termasuk penalaran, representasi pengetahuan, perencanaan, pembelajaran, pemrosesan bahasa alami, persepsi dan kemampuan untuk memindahkan dan memanipulasi objek (Grewal, 2014). Kecerdasan umum adalah salah satu tujuan jangka panjang bidang ini (Russel & Norving, 2016). Pendekatan yang digunakan pada AI mencakup metode statistik, kecerdasan komputasi, dan AI simbolik tradisional (Olyaie, Abyaneh, dan Mehr, 2017). Metode yang digunakan dalam AI termasuk versi pencarian dan pengoptimalan matematika, jaringan saraf tiruan, dan metode berdasarkan statistik, probabilitas, dan ekonomi. Selain itu, Bidang AI memanfaatkan ilmu komputer, teknik informasi, matematika, psikologi, linguistik, filsafat, dan banyak bidang lainnya (Kurzwell, 1999).

Machine learning (ML) dan *deep learning* (DL) adalah dua sub-kumpulan utama dari AI. Sejalan dengan itu, Kersting (2018) mengemukakan bahwa bagian dari AI adalah ML dan DL, yang mengacu pada konsep bahwa program komputer dapat secara otomatis belajar dan beradaptasi dengan data baru tanpa dibantu oleh manusia. DL atau pembelajaran mendalam, memungkinkan pembelajaran otomatis melalui penyerapan sejumlah besar data tidak terstruktur seperti teks, gambar, atau video (Kersting, 2018).

4. *Machine Learning* (ML)

ML adalah cabang dari AI, berfokus pada pembuatan aplikasi yang belajar dari data dan meningkatkan akurasinya dari waktu ke waktu tanpa

diprogram dalam melakukannya (Cioffi, Travaglioni, Piscitelli, Petrillo, & Felice, 2020). Dalam ilmu data, algoritma adalah urutan langkah-langkah pemrosesan statistik. Dalam ML, algoritma dilatih untuk menemukan pola dan fitur dalam sejumlah besar data untuk membuat keputusan dan prediksi berdasarkan data baru (Najafabadi, Villanustre, Khoshgoftaar, Seliya, Wald, & Muharemagic, 2015). Semakin baik algoritma, semakin akurat keputusan dan prediksi dalam memproses lebih banyak data (Mitchell, 1997). Hal tersebut dilihat sebagai bagian dari AI. Algoritma dalam ML membangun model berdasarkan data sampel, yang dikenal sebagai "*training data*", untuk membuat prediksi atau keputusan tanpa diprogram secara eksplisit dalam melakukannya (Gero, 2014). Algoritma ML juga digunakan dalam berbagai macam aplikasi, seperti pemfilteran email dan visi komputer dan lain sebagainya.

ML fokus pada aplikasi yang belajar dari pengalaman dan meningkatkan pengambilan keputusan atau akurasi prediktifnya dari waktu ke waktu (Bini, 2018). Kemampuan ML akan semkin meningkat dari waktu ke waktu melalui pengalaman eksplorasi data. Sejalan dengan itu, Mitchell (1997) mengemukakan bahwa ML merupakan studi tentang algoritma komputer yang terus meningkat secara otomatis melalui eksplorasi dan penggunaan data.

Fungsi dari ML secara umum adalah untuk memahami struktur data dan menyesuaikan data tersebut ke dalam model yang dapat dipahami dan dimanfaatkan oleh orang-orang (Awad & Khanna, 2015). Hal tersebut seperti penelitian yang dilakukan oleh Bogle dengan judul "*using sentiment analysis and machine learning algorithms to determine citizen preception*." Bogle

melakukan penelitian dengan memanfaatkan ML untuk melihat persepsi warganet dari *platform Twitter* melalui analisis sentiment untuk mengetahui kondisi sosial politik di Jamaika (Farhadi, 2018).

5. *Application Programming Interface* (API)

Perangkat lunak menjadi sangat diperlukan dalam lingkungan penelitian dan bisnis. Menjadi tantangan berat untuk menggapai kesuksesan tanpa menggunakan teknologi termasuk perangkat lunak. Saat ini, banyak praktisi yang fokus pada bidang pengembangan perangkat lunak untuk bagaimana perangkat lunak dikembangkan dan diuji (Barr, Harman, McMinn, Shahbaz, & Yoo, 2015). Pengembangan perangkat lunak selama bertahun-tahun dianggap sebagai tugas yang menakutkan (Kim & Park, 2011) dan menuntut banyak aktivitas (Tang, Aleti, Burge, & Vliet, 2010). Sejalan dengan itu, Hawking (dalam Tai, 2020) menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang mengarah pada kecerdasan buatan harus diawasi dengan hati-hati, karena kesalahan fatal dapat mengakhiri keberadaan umat manusia. Sebahaya itukah segala jenis teknologi yang berdasar pada kecerdasan buatan? Terlepas dari seberapa bahayanya, akan penulis perlihatkan manfaatnya, khususnya dalam penelitian ini.

API merupakan sebuah perangkat lunak yang sangat bergantung pada AI (Mackenzie, 2019). API adalah sebuah sistem yang mampu berinteraksi dengan perangkat lunak, hal tersebut memungkinkan untuk saling berkomunikasi satu sama lain dengan memanfaatkan data dan fungsi melalui *interface* yang terdokumentasikan (Meng, 2018). Pendapat dari ahli tersebut dapat digambarkan

seperti ketika pengguna menggunakan aplikasi di ponsel, aplikasi tersebut terhubung ke internet dan mengirim data ke server. Server kemudian mengambil data tersebut, menafsirkan data tersebut dan memberikan pengguna informasi yang diinginkan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini digunakan API web dari ISA.ebdesk untuk dapat terhubung dan mengakses data-data yang didokumentasikan oleh *Twitter* sesuai kebutuhan penelitian.

6. Definisi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang dipraktikkan di seluruh sekolah di Indonesia, baik sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas dan bahkan di beberapa perguruan tinggi. Berbicara tentang definisi dari pendidikan jasmani, secara etimologi terdapat dua kata, yaitu: pendidikan dan jasmani. Pendidikan berasal dari bahasa latin "*educare*." Secara terminologi "*ducare*" berarti menuntun dan awalan "*e*" berarti keluar. Maka, pendidikan merupakan usaha untuk menuntun keluar. Menuntun keluar diartikan sebagai usaha menuntun manusia dari dalam situasi ketidakbijaksanaan menuju situasi bijaksana. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, jasmani adalah tubuh, badan, benda sebagai lawan dari rohani. Jadi, pendidikan jasmani adalah usaha untuk menuntun tubuh manusia menuju kesempurnaan (Maryanto, 2012).

Pendidikan jasmani sesungguhnya telah mengalami "*deconstruction*" yang menyebabkan terjadinya transformasi baik pada definisi maupun fungsi. Transformasi terjadi karena berjalannya waktu (Ciccomascolo & Sulvivan, 2013). Dalam hal ini, penulis akan membagi siklus transformasi dalam pendidikan jasmani ke dalam 2 periode, yaitu pendidikan jasmani periode lama

(sebelum abad 21) dan pendidikan jasmani periode baru (abad 21). Sebelum abad ke-21 tepatnya pada tahun 1963 definisi dan fungsi dari pendidikan jasmani masih berkutat pada kebugaran fisik, pertumbuhan dan perkembangan, dan keterampilan fisik. Pada waktu itu, pendidikan jasmani mendapat tempat di sekolah dalam rangka memenuhi kebutuhan anak atau orang secara keseluruhan (Ciccomascolo & Sulvivan, 2013).

Pada tahun 1970 definisi dan fungsi dari pendidikan jasmani tidak banyak berubah dari tahun-tahun sebelumnya. Kemudian, pada tahun 1988 Kirchner merumuskan bahwa pendidikan jasmani sebagai program untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mengembangkan dan memelihara kebugaran fisik, keterampilan fisik yang berguna, keterampilan sosial, keterampilan rekreasi yang sehat, kompetensi intelektual, bakat kreatif dan meningkatkan harga diri anak (Ciccomascolo & Sulvivan, 2013). Walaupun fokusnya masih didominasi pada domain fisik, fungsi tersebut mulai menjawab kebutuhan manusia secara lebih baik dan masuk akal. Lebih lanjut, fungsi tersebut juga mampu memberikan penyadaran akan perencanaan untuk memastikan bahwa program adalah program positif yang dapat membantu peningkatan belajar keterampilan sosial agar peserta didik merasa nyaman dengan dirinya sendiri dan lingkungan sekitar.

Pada abad ke-21 pendidikan jasmani periode baru mulai lahir. Tepatnya pada tahun 2004, *National Assotiation of Sport and Physical Education* (NASPE) menyempurnakan definisi dan fungsi dari pendidikan jasmani periode lama menuju periode baru yang sampai saat sekarang ini masih dijadikan

pedoman hampir di seluruh dunia. NASPE merumuskan bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan individu yang berpendidikan fisik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri untuk menikmati waktu seumur hidup dengan aktivitas fisik yang sehat (Ciccomascolo & Sulvivan, 2013). Lebih lanjut, NASPE merekomendasikan 6 standar konten yang berfungsi sebagai pedoman untuk kurikulum pendidikan jasmani seperti berikut; *Pertama,* menunjukkan kompetensi dalam keterampilan motorik dan pola gerakan yang diperlukan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik. *Kedua*, menunjukkan pemahaman tentang konsep, prinsip, strategi, dan taktik gerakan yang diterapkan pada pembelajaran dan kinerja aktivitas fisik. *Ketiga*, berpartisipasi secara teratur dalam aktivitas fisik. *Keempat*, mencapai dan mempertahankan tingkat kebugaran fisik yang berupaya meningkatkan kesehatan. *Kelima,* menunjukkan tanggung jawab pribadi dan perilaku sosial yang menghargai diri sendiri dan orang lain dalam rangkaian aktivitas fisik. *Keenam,* menghargai aktivitas fisik untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri, dan interaksi sosial.

Definisi dan fungsi pendidikan jasmani di Indonesia tidaklah jauh berbeda dari konsep yang direkomendasikan oleh NASPE. Depdiknas (dalam Nuratin, 2016) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan tertentu dan menjadi bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, dalam praktiknya pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat

dalam rangka pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Sejalan dengan paragraf di atas, Rosdiani (2013) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang di rencanakan dengan sistematis serta bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan individu secara organik, *neuromuscular*, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pada pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar, biasanya dikemas dengan sebuah permainan yang memicu kegembiraan ketika peserta didik menjalaninya. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Johan Huizinga dalam bukunya yang berjudul "*Homo Ludens*." Menurut Huizinga (1949) manusia adalah pemain yang memainkan permainan. Konsep tersebut dinamai oleh Huizinga dengan istilah "*homo ludens.*" Konsep "*homo ludens*" yang diprakarsai oleh Huizinga merupakan sebuah konsep yang ditemukan dalam setiap kebudayaan manusia.

Dari berbagai bentuk transformasi tentang definisi dan konsep di atas, penulis sangat menghargainya. Karena hanya dengan itu, ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani semakin berkembang. Namun, penulis tidak menganggap bahwa kesemuanya itu merupakan kebenaran yang final, karena kesemuanya itu nantinya hanya akan menjadi "*trace*" dan akan tergantikan oleh definisi dan fungsi baru yang lebih benar di masa mendatang (Derrida & Caputo, 1996).

7. Sejarah Pendidikan Jasmani

Pada zaman *paleolithic* 500.000 SM (sebelum masehi) pendidikan jasmani sudah ada, walaupun hanya dalam bentuk aktivitas-aktivitas yang belum disadari bahwa itu merupakan aktivitas pendidikan jasmani. Hal tersebut sejalan dengan Sidentop (dalam Sudirjo & Alif, 2019) yang menyatakan bahwa pada zaman *paleolithic* pendidikan jasmani sudah ada, dibuktikan dengan kegiatan berburu dengan tombak dan batu yang diajarkan secara turun temurun. Menurut Mead (dalam Sudirjo & Alif, 2019) pada tahun 2000 SM anak-anak suku Manu di Papua New Guinea yang berusia 3 tahun sudah mahir berenang, dan berenang merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh anak-anak di wilayah tersebut. Pada masa yang hampir bersamaan, sekitar 3000-1000 SM Yunani sudah mengembangkan beberapa permainan seperti; tinju, gulat, dan lari. Hal tersebut terus dikembangkan, hingga pada puncaknya pada tahun 776 SM Yunani menyelenggarakan suatu perlombaan termasuk; tinju, gulat, dan lari (Sudirjo & Alif, 2019). Mechiikoff (dalam Sudirjo & Alif, 2019) mengemukakan bahwa setelah tahun 200 SM aktivitas yang mengarah pada pendidikan jasmani mulai berkembang di beberapa negara di seluruh dunia.

Pada tahun 1950 istilah pendidikan jasmani sudah dikenal di Indonesia. Namun pada tahun 1960 wacana pendidikan jasmani menghilang dari kalangan masyarakat, karena istilah pendidikan jasmani diganti dengan pendidikan olahraga (Sudirjo & Alif, 2019). Pergantian istilah pendidikan jasmani ke pendidikan olahraga kala itu berimbas pada perubahan isi dan kurikulum di semua jenjang pendidikan. Lebih jauh lagi, dampak dari pergantian istilah

tersebut membuat terjadinya *misinterpretation* tentang pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga.

8. Fungsi Pendidikan Jasmani

Salah satu alasan mengapa pendidikan jasmani ada dan diterapkan disetiap sekolah di seluruh wilayah Indonesia karena pendidikan jasmani terbukti mempunyai fungsi yang bermanfaat untuk manusia. Rahayu (dalam Sudirjo & Alif, 2019) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani mempunyai beberapa fungsi. *Pertama*, aspek organik yang meliputi; membuat tubuh menjadi lebih baik, sehingga tubuh mampu menghadapi tantangan lingkungan untuk perkembangan keterampilan, meningkatkan kekuatan otot sehingga mampu menahan beban lebih maksimal, meningkatkan daya tahan otot untuk beraktivitas lebih lama, dan meningkatkan daya tahan *kardiovascular*.

Kedua, aspek *neuromuscular* yang meliputi; meningkatkan keharmonisan antara fungsi otot dan syaraf, meningkatkan keterampilan lokomotor dan non-lokomotor, meningkatkan keterampilan manipulatif, meningkatkan faktor-faktor gerak, mengembangkan bakat olahraga, mengembangkan keterampilan *survival*. *Ketiga*, mengembangkan aspek perseptual yang meliputi; meningkatkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, meningkatkan konsep ruang, meningkatkan kemampuan koordinasi visual dengan anggota tubuh, meningkatkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis), meningkatkan *dominacy* yaitu konsistensi dalam penggunaan anggota tubuh, meningkatkan *laterality* yaitu membedakan kanan dan kiri pada objek tubuh, dan meningkatkan

body image yaitu kemampuan menggunakan fungsi tubuh dalam kaitannya dengan tempat atau ruang.

Keempat, aspek kognitif yang meliputi; meningkatkan kemampuan memperhatikan untuk memahami, meningkatkan kemampuan berkonsentrasi, meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan membuat keputusan dengan cepat dan tepat. *Kelima*, aspek sosial yang meliputi, meningkatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, meningkatkan kemampuan untuk bekerja tim, meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain, meningkatkan kemampuan dalam bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok, dan meningkatkan keperibadian dalam bermasyarakat. *Keenam*, aspek emosional yang meliputi; meningkatkan kemampuan dalam merespon aktivitas jasmani dengan sehat, meningkatkan reaksi positif jika berposisi menjadi penonton dalam sebuah pertandingan olahraga, meningkatkan kemampuan dalam mengekspresikan diri dan berkreativitas, dan meningkatkan kemampuan dalam menghargai estetika dari berbagai aktivitas.

Pendidikan jasmani memiliki fungsi yang bermanfaat bagi pribadi dan sosial, maka sampai saat ini pendidikan jasmani masih digunakan. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa pendidikan jasmani tidak lagi digunakan jika sumber daya manusia tidak mampu menggunakan pendidikan jasmani sesuai dengan perkembangan zaman. Pada saat sekarang ini teknologi semakin berkembang dan anak-anak cenderung menghabiskan waktunya didepan *gadget* dan komputer (Pebriana, 2017). Spletzer (dalam Chen, 2019) menyatakan bahwa

kecenderungan anak-anak menggunakan perangkat teknologi akan berdampak pada penurunan rasa untuk menghargai diri sendiri, menumbuhkan perilaku yang kurang baik, peningkatan depresi, dan penambahan obesitas. Sejalan dengan itu, Sudirjo dan Alif (2019) memperkirakan bahwa pada era industri 4.0 seperti saat sekarang ini akan membuat penurunan aktivitas jasmani pada manusia. Semua masalah tersebut menjadi tantangan berat khususnya bagi pendidikan jasmani di Indonesia mengingat sangat rendahnya minat sumber daya manusia di bidang pendidikan jasmani untuk mengkolaborasikan pendidikan jasmani dengan teknologi.

9. Krisis Pendidikan Jasmani di Indonesia

Sebelum penulis berbicara banyak dengan tulisan mengenai krisis pada tubuh pendidikan jasmani melalui karya tulis orang lain, penulis akan sedikit bercerita tentang pengalaman penulis dalam bidang pendidikan jasmani. Paragraf pertama akan dimulai dengan tema hukum dan pendidikan jasmani. Pasti akan muncul di benak pikiran pembaca tentang apa hubungannya krisis pendidikan jasmani dan hukum?

Beberapa waktu yang lalu, rekan guru pendidikan jasmani di suatu sekolah dasar di daerah Bantul Yogyakarta mendapatkan hadiah rumah gratis yang biasa dijuluki dengan istilah “hotel prodeo” atau secara umum sering disebut dengan penjara. Guru tersebut mendapatkan tuntutan pidana karena sebelumnya telah menolong seorang siswi yang pingsan. Guru dituntut oleh wali murid karena diduga telah melakukan tindakan asusila. Walaupun rekan guru lain telah meyakinkan kepada wali murid bahwa tidak ada tindakan asusila dan

hanya tindakan pertolongan pertama pada kecelakaan atau P3K. Namun, wali murid bersikeras memenjarakan guru tersebut. Akhirnya, guru yang bernasib malang tersebut dinyatakan bersalah dan dimasukkan penjara.

Penulis adalah seorang guru pendidikan jasmani. Penulis pernah merasakan tajamnya hukum sosial yang condong memarjinalkan pendidikan jasmani. *Pertama*, penulis mendapatkan desakan dari salah satu wali murid untuk tidak mengikutsertakan anaknya mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan alasan bahwa anaknya sedang menjalankan puasa. *Kedua*, selama mengajar pendidikan jasmani, penulis dipaksa untuk mengajar 2 kelas dalam waktu yang bersamaan dan dengan jumlah siswa yang sangat banyak. *Ketiga*, penulis dipaksa untuk mengajar selain mata pelajaran pendidikan jasmani yang faktanya penulis tidak mempunyai *basic* keilmuan pada mata pelajaran tersebut. *Keempat*, pernah terjadi suatu insiden kecelakaan ketika pembelajaran praktik yang mengakibatkan copotnya beberapa gigi salah satu siswa, oleh rekan guru dan wali murid, penulis diberikan tanggung jawab untuk membiayai perawatan siswa tersebut.

Tulisan di atas merupakan contoh krisis pendidikan jasmani yang secara *empiric* pernah dijumpai oleh penulis tanpa melalui metode ilmiah. Sesungguhnya masih banyak faktor-faktor yang menyebabkan krisis pada pendidikan jasmani. Berikut merupakan studi kualitatif yang membahas tentang krisis yang terjadi pada tubuh pendidikan jasmani di Indonesia. Sebelum melangkah untuk membahas fenomena krisis pendidikan jasmani di Indonesia, penulis kenalkan arti dari kata krisis pada pembaca. Krisis merupakan suatu

keadaan suram, baik tentang ekonomi, moral, keilmuan, eksistensi dan lain sebagainya yang mengarah pada kondisi suram (Imran, 2017). Krisis disebabkan karena kegagalan manusia mengatasi tuntutan lingkungan (Imran, 2017).

Pendidikan jasmani sebenarnya sudah mengalami krisis sejak pendidikan jasmani itu ada. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jean Paul Sartre dalam bukunya yang berjudul *Being and Nothingness.* Sartre (1956) mengungkapkan bahwa eksistensi adalah ketidaksempurnaan. Namun, yang menjadi permasalahan adalah seberapa parah krisis itu terjadi. Berikut kita ulas krisis pada tubuh pendidikan jasmani yang ditemukan melalui metode ilmiah oleh para peneliti di bidang pendidikan jasmani.

Setiawan (2004) dalam penelitiannya yang berjudul "Krisis Identitas dan Legitimasi dalam Pendidikan Jasmani" mengungkapkan keprihatinanya terhadap kondisi pendidikan jasmani yang dianggap remeh temeh. Padahal, pendidikan jasmani memiliki potensi untuk menjadi *urgent* dalam usaha pendidikan nasional. Silverman (dalam Setiawan, 2004) menyayangkan sikap peneliti pada bidang pendidikan jasmani yang terlalu positivistik hingga menumpulkan kemampuan mereka untuk mencari masalah-masalah yang terjadi pada pendidikan jasmani. Sejalan dengan hal itu, Mutochir (dalam Setiawan, 2004) mengungkapkan bahwa pergantian status Direktorat Jenderal Olahraga menjadi Kementrian Olahraga yang disebabkan karena pergantian kekuasaan dimungkinkan akan mempersempit ruang gerak pendidikan jasmani. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Foucault (dalam Priyanto, 2018) yang menyatakan bahwa kuasa memproduksi pengetahuan, sedangkan pengetahuan

memiliki kuasa. Kekuasaan yang dimaksud Foucault bukanlah kekuasaan dengan cara kerja penindasan secara fisik, namun lebih kepada pembuatan regulasi-regulasi yang dijalankan secara sukarela dalam sebuah organisasi atau instansi (Priyanto, 2018).

Wacana pendidikan jasmani terbentuk oleh relasi kekuasaan yang semakin hari semakin memperparah kondisi pendidikan jasmani di Indonesia. Anwar (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Wacana Pendidikan Jasmani di Indonesia dalam Perspektif Arkeo-Genealogi Michel Foucault serta Implikasinya dalam Konteks Kekinian" menemukan relasi kekuasaan yang berdampak negatif terhadap praktik pendidikan jasmani di Indonesia. Dalam penelitiannya, Anwar mengelompokkan pendidikan jasmani ke dalam 3 periode, yaitu; pra-kemerdekaan, orde baru-orde lama, dan orde reformasi. Lebih lanjut, hasil dari pengelompokan tersebut menemukan bahwa rezim kekuasaan yang membentuk wacana pendidikan adalah; orientalisme, fungsionalisme, pragmatisme, positivisme, feminisme, kapitalisme-liberalisme. Menurut Anwar relasi kekuasaan tersebut seringkali berimplikasi negatif terhadap praktik pendidikan jasmani seperti *misinterpretation* hakikat pendidikan jasmani dan semakin termarjinalkannya pendidikan jasmani.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasan, Rashid, Smith, Selim, dan Rasheed (2020) dengan judul "*Challenges of Promoting Physical Activity Among School Children in Urban Bangladesh"* menemukan 2 fakta mengapa pendidikan jasmani bisa termarjinalisasikan. *Pertama*, kurangnya pemahaman umum tentang pentingnya pendidikan jasmani. *Kedua*, kelas pendidikan jasmani

tidak berkontribusi pada nilai. Hasan dkk menambahkan bahwa hanya sedikit waktu dan sumber daya yang dialokasikan untuk kelas pendidikan jasmani oleh otoritas sekolah. Selain itu, ada hambatan sosial untuk pendidikan jasmani seperti kurangnya dukungan orang tua karena kekhawatiran tentang kelelahan dan cedera dan persepsi orangtua bahwa pendidikan jasmani merusak prestasi akademik. Banyak orang tua memilih kegiatan berbasis layar untuk anak-anak dibandingkan pendidikan jasmani.

Penelitian yang dilakukan oleh Saryono dan Nopembri (2013) dengan judul "Analsis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis *Integrated Physical Education* di Sekolah Dasar" menemukan beberapa fenomena krisis dalam tubuh pendidikan jasmani. *Pertama*, para guru pendidikan jasmani memiliki persepsi yang jauh berbeda tentang tujuan pendidikan jasmani. *Kedua*, praktik pembelajaran pendidikan jasmani monoton, seperti anak laki-laki bermain sepak bola dan anak perempuan bermain kasti. *Ketiga*, jam pelajaran pendidikan jasmani sering melebihi batas waktu, sehingga membuat jam mata pelajaran setelahnya terpotong. Keempat, guru pendidikan jasmani kurang bertanggung jawab dengan cara membiarkan siswa beraktivitas sendiri tanpa pantauan dan bimbingan guru.

Penelitian yang dilakukan Sucipto (2011) dengan judul "Isu Krisis Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani." Penelitian yang dilakukan Sucipto menunjukkan bahwa pendekatan mengajar yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani tidak sesuai. Ketidaksesuaian pendekatan pembelajaran yang

dilakukan guru pendidikan jasmani menurut Sucipto adalah ketidaksesuaian dengan karakteristik siswa, materi ajar, dan tujuan yang akan dicapai.

Apakah pendidikan jasmani gagal? Chin menjawab dengan penuh keyakinan, “jelas” jumlah jam pelajaran pendidikan jasmani telah berkurang dalam kurikulum sekolah di seluruh dunia (Chin & Edginton, 2014). Berkurangnya jam pelajaran pendidikan jasmani merupakan pertanda bahwa pendidikan jasmani “tidak dianggap penting” dan seringkali terjadi penghapusan mata pelajaran pendidikan jasmani di beberapa minggu sebelum dilaksanakannya ujian nasional (Anwar, 2015). Penghapusan mata pelajaran pendidikan jasmani dilakukan karena dikhawatirkan akan mengganggu fokus siswa dalam menghadapi ujian nasional.

Tulisan dalam sub-bab ini tidak berniat untuk mengolok-olok ataupun memamerkan keburukan pendidikan jasmani. Tulisan ini tidak juga mampu membuat pendidikan jasmani menjadi lebih baik. Namun, tulisan ini adalah wujud dari rasa prihatin penulis terhadap kondisi pendidikan jasmani di Indonesia. Penulis berharap tulisan ini minimal dapat menjadi penggugah bagi kita semua terkhusus para peneliti di bidang pendidikan jasmani untuk minimal tahu bahwa pendidikan jasmani sedang mengalami krisis yang luar biasa. Terlebih, pada masa Pandemi *COVID-19* seperti saat sekarang ini.

10. Pandemi *COVID-19*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pandemi adalah wabah yang berjangkit dimana-mana, meliputi beberapa daerah geografis yang luas. Wabah yang menyebabkan pandemi biasa disebut dengan istilah virus. Virus

merupakan kata latin yang berarti racun (Brown, 2018). Lebih lanjut, Brown menjelaskan bahwa pada abad ke 18, virus dapat diartikan sebagai segala penyakit yang menular. Pun, pada abad ke 19, ketika teori kuman penyakit berkembang pesat, virus masih digunakan untuk menunjukkan agen penularan (Brown, 2018).

COVID-19 merupakan kepanjangan dari *Corona Virus Disase,* akhiran angka 19 menunjukkan tahun 2019, yang menerangkan tahun kemunculannya. Gejala paling awal untuk *COVID-19* menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Huang (dalam Allam, 2020) adalah 1 Desember 2019. Namun, ada sumber lain (Bryner, 2020) yang menyatakan bahwa individu dengan gejala yang sama telah ada pada awal November.

Menurut laporan *South China Morning Post* (dalam Ma, 2020), orang pertama yang terkena *COVID-19* adalah pasien laki-laki berusia 55 tahun dari provinsi Hubei. Namun, dokter China baru menyadari bahwa mereka sedang berhadapan dengan *COVID-19,* ketika gejala serupa terus meningkat setiap hari, dan sebagian besar berasal dari Wuhan China. Terlepas dari kapan dan dimana munculnya *COVID-19,* umat manusia akan terdampak oleh munculnya virus tersebut.

Menurut Winarno (2020) *World Health Organization* pada 29 Februari 2020 meningkatkan tingkat ancaman *COVID-19* ke tahap tertinggi dengan statement "*Together we are powerful, solidarity can contain the outbreak, and containment start with you*". Mengingat akan bahaya dan belum ditemukan obat untuk menangani *COVID-19,* banyak negara yang melarang warga negara asing

untuk masuk wilayahnya. Lebih lanjut, karena aktivitas-aktivitas sosial yang menimbulkan kerumunan dibatasi, maka berimbas pada melemahnya bidang ekonomi, pariwisata, pendidikan, dan lain sebagainya yang menyebabkan krisis di segala bidang (Budiman, Semaun, & Shaleh, 2020).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang telah dilakukan oleh Janice Evans Hawkins pada tahun 2016 dengan judul "*a qualitative descriptive study of the experience of nurse educators in developing and implementing concurrent enrollment AND-BSN programs*." Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Hawkins adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan implementasi sebuah program pendaftaran. Penelitian tersebut melibatkan 17 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui email dengan pertanyaan semi terstruktur. Data yang diperoleh kemudian dikodekan secara manual menggunakan metode koding holistik, deskriptif, dan in vivo. Kemudian dianalisis menggunakan pemetaan situasional untuk pola dan konsep tematik yang serupa. Ada lima tema konseptual yang menggambarkan proses pengembangan dan penerapan program ADN-BSN pendaftaran secara bersamaan. Kelima tema yang muncul yaitu; (1) memperjuangkan program (2) membangun kemitraan (3) memprediksi keberhasilan siswa (4) mempromosikan keberhasilan siswa (5) beradaptasi dengan perubahan.

Penelitian yang relevan kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Walsh Yusuf pada tahun 2018 dengan judul "*a qualitative descriptive study of teacher readiness and the inclusion classroom*." Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh

Yusuf adalah untuk mengeksplorasi bagaimana guru pendidikan umum memandang kesiapan mereka untuk mengajar di kelas inklusif di wilayah barat daya Georgia. Penelitian melibatkan 18 guru kelas 5. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara semi terstruktur dan observasi. Pengkodean terbuka dan aksial digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak mempersepsikan diri mereka siap untuk mengajar di kelas inklusi. Diperoleh 5 tema yang menjadi penghambat pembelajaran, yaitu: (1) pelatihan, (2) dukungan administratif, (3) personel pendukung, (4) ukuran kelas.

C. Alur Pikir

Pendidikan jasmani merupakan sebuah produk yang menjadi bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Dewasa ini pendidikan jasmani mengalami krisis. Pandemi *COVID-19* cenderung menambah krisis yang sudah terjadi pada pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani yang sebelumnya dilakukan secara langsung, kini terpaksa harus dilakukan dengan cara baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Sebagai upaya untuk mengetahui kondisi produk (pendidikan jasmani) melalui respon masyarakat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes dalam kurun Pandemi *COVID-19*.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari berbagai masalah pada pendidikan jasmani yang telah dipaparkan hingga membawa pada keinginan untuk mengetahui kondisi produk (pendidikan jasmani) melalui respon masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian termasuk;

1. Seperti apa pandangan masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang guru penjasorkes?
2. Seperti apa pandangan masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang pelajaran penjasorkes?
3. Bagaimana pandangan masyarakat Indonesia (warganet *Twitter*) tentang penjasorkes dengan model PJJ?
4. Seperti apa pengaruh dan tantangan yang dialami masyarakat (warganet *Twitter*) tentang penjasorkes?

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Deskriptif kualitatif digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Penelitian ini bersandar pada teori dari Lincoln dan Guba (1985) dalam hal keabsahan data penelitian. Pemilihan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mempelajari sesuatu dalam keadaan alami sejauh mungkin (Kim, Sefcik, & Bradway, 2016). Sejalan dengan itu, Lambert dan Lambert (2012) menegaskan bahwa pendekatan deskriptif kualitatif perlu menjadi desain pilihan ketika deskripsi langsung dari suatu fenomena diinginkan. Dari kedua teori diatas dapat ditarik benang merahnya bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang sangat berguna ketika peneliti ingin mengetahui mengenai sebuah peristiwa, siapa yang terlibat, apa yang terlibat, dan di mana terjadinya.

Pada penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif dijadikan sebagai metode untuk mempelajari berbagai fenomena tentang pendidikan jasmani di Indonesia. Penelitian ini ingin mempelajari fenomena skala nasional tentang pendidikan jasmani dalam kurun Pandemi *COVID-19* dari sudut pandang warganet di *platform twitter*. Walaupun penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, namun kumpulan data yang digunakan melebihi kemampuan pemrosesan perangkat lunak analisis data tradisional. Hal tersebut bisa terjadi karena dalam penelitian ini menggunakan *big data* (Zhang, 2018). Menurut Wang (dalam Bornakke & Due, 2018) *big data* yang diekstrak ke *thick data* dapat membantu mengungkap makna di balik visualisasi dan analisis.

Penting bagi peneliti untuk merefleksikan dan mengartikulasikan titik awal untuk analisis tersebut. Oleh karena itu, rentang waktu Maret 2020 sampai dengan Desember 2020 dan kata kunci *query* membentuk filter di mana data akan diperoleh. *Query word* yang digunakan peneliti adalah kata-kata dari bahasa sehari-hari yang digunakan oleh warganet. Filter data ini tidak mengurangi kualitas atau signifikansi analisis, namun akan memudahkan pembaca untuk mengontekstualisasikan hasil penelitian (Austin & Sutton, 2015).

B. Lokasi/ Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan menentukan skala lokasi di Indonesia. Data yang dikumpulkan berasal dari *big data analytics* yang diakses melalui perusahaan penyedia *big data* komersial bernama "isa.ebdesk.com." Data yang dikumpulkan merupakan hasil dari proses peneliti melakukan "*query*" antara bulan Maret 2020 sampai dengan Desember 2020.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah konten *microblog* (*tweets* & *retweets*) yang diunggah warganet di media sosial *Twitter* tentang penjasorkes. Konten ini dalam bentuk tekstual, foto, *link*, dan video yang diunggah dalam rentang waktu antara Maret 2020 sampai dengan Desember 2020. Dalam rentang waktu tersebut di atas terdapat 8,247 *posts* dan *comments*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini didapat dari *big data analytics* melalui *intelligent socio analysis* di mana layanan aksesnya didapat secara berbayar melalui

penyedia layanan isa.ebdesk.com. Sebagai perusahaan *big data analytics* di Indonesia, Ebdesk sudah membatasi cakupan media sosial yang digunakan dalam wilayah Indonesia. Kemudian, peneliti melakukan langkah-langkah *query* sebagai berikut:

1. Membuat topik riset dengan kata kunci *query*: pendidikan jasmani, pelajaran olahraga, guru olahraga, PJOK, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, penjas.
2. Memilih *platform* media sosial *twitter*.
3. Menentukan *timeframe query* dari bulan Maret 2020 sampai Desember 2020.

Kemudian, peneliti mengumpul informasi kualitatif berdasarkan 3 *top issues* yang diidentifikasi oleh *machine learning* dengan cara mengumpulkan *link tweets* yang disediakan. Kemudian, peneliti mengakses satu persatu *link* tersebut untuk mendapatkan konten *tweets*. Peneliti juga memfokuskan pada *engagement* warganet melalui *reply, retweets, like, dislike*, dll. Semua tampilan konten akan diambil dan disimpan dalam bentuk PDF. Semua data yang relevan akan dianalisis lebih lanjut dengan bantuan ATLAS.ti.

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini termasuk *machinery analysis* yang dilakukan oleh *the big data analytics*. Ini termasuk algoritma *machine learning* untuk mengekstrak data dari media sosial *twitter* dan memproses data tersebut melalui pengindeksan, peringkat masalah, pemrosesan semantik, deteksi bahasa

alami, dan deteksi hubungan. Peneliti dengan cermat memilih data yang dihasilkan dari pemrosesan sederhana termasuk jumlah postingan dan aktivitas *engagement*, deteksi lokasi, dan peringkat masalah. Data yang dikumpulkan dipecah menjadi entitas visualisasi seperti informasi demografis, aktivitas, lokasi pengguna, masalah, dan keterlibatan, lalu dijelaskan secara naratif.

Langkah selanjutnya adalah pendekatan yang lebih manusiawi untuk analisis data. Pada fase ini, peneliti memiliki kendali penuh dalam proses meskipun *Computer-assisted (or aided) qualitative data analysis software* (ATLAS.ti) digunakan untuk membantu analisis. Analisis kualitatif melibatkan proses pengkodean melalui segmen-segmen data yang diberi kode dan sistem pengkodean dikembangkan. Langkah selanjutnya dilanjutkan dengan mengkategorikan kode dan memberi nama kategori. Analisis pasca pengkodean dilakukan untuk menghasilkan tema yang solid pada data. Semua proses ini dilakukan secara responsif terhadap pertanyaan penelitian.

F. Etika Penelitian

Berbicara tentang etika penelitian, Guillemin dan Gillam (dalam Hapsari & Hamamah, 2020) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif ada 2 etika, yaitu; etika prosedural dan etika dalam praktik. Etika prosedural melibatkan perizinan dari yang bersangkutan agar peneliti dapat melakukan penelitian yang melibatkan manusia. Dalam hal ini, peneliti telah mempelajari prosedur dari *twitter* tentang penggunaan data pengguna yang akan dijelaskan di bawah paragraf ini. Sedangkan, etika praktik adalah pedoman yang dibuat oleh kelompok atau institusi di mana peneliti bernaung. Dalam hal ini, peneliti menggunakan buku

pedoman dalam menyusun penelitian ini dan peneliti memastikan bahwa tulisan ataupun isi dari penelitian ini tidak ada unsur plagiasi dan telah sesuai dengan buku pedoman penulisan.

Semua data pada penelitan ini berasal dari *twitter*. *Twitter* mempunyai aturan bagi penggunanya tentang masalah privasi. Namun, data dalam bentuk tekstual, foto, *link*, dan video yang diunggah warganet dan dijadikan data dalam penelitian ini bukan merupakan suatu larangan. Dalam web resminya *twitter* menyatakan bahwa penggunaan informasi dari *twitter* baik berupa; nama, tanggal lahir atau usia, tempat pendidikan atau kerja, informasi lokasi terkait dengan properti komersial atau tempat-tempat bisnis adalah diperbolehkan, terutama untuk keperluan penelitian. Kemudian, informasi yang tersedia untuk umum (tidak terkunci) seperti; deskripsi penampilan fisik, gosip, isu, tuduhan, dan dugaan, dan tangkapan layar pesan teks atau pesan dari *platform* lain kecuali "nomor telepon" adalah boleh untuk digunakan. Jadi, secara etika prosedural dan praktik, data dalam penelitian ini legal dan tidak merugikan suatu pihak manapun. Meskipun demikian, peneliti memperketat penegakan etika penelitian dengan melindungi privasi warganet yang postingannya diambil dan dianalisis dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, peneliti tidak mencantumkan nama *users* dalam penyajian hasil penelitian.

G. Keabsahan Data

Mempertahankan ketelitian dalam studi kualitatif telah lama diperdebatkan. Standar ketelitian dan validitas untuk memastikan kualitas dalam studi kuantitatif tidak kompatibel dengan metodologi penelitian kualitatif (Polit &

Beck, 2014). Lincoln dan Guba (1985) mengusulkan kredibilitas, transferabilitas, keteguhan, dan konfirmabilitas sebagai jawaban penelitian kualitatif untuk menjaga kualitas dan kepercayaan dari temuan penelitian dengan tidak adanya kemampuan untuk menetapkan validitas internal, validitas eksternal, reliabilitas, dan objektivitas.

1. Kredibilitas

Kredibilitas adalah respon peneliti kualitatif terhadap validitas internal (Lincoln & Guba, 1985). Kredibilitas adalah tingkat kepercayaan bahwa pengalaman peserta dalam penelitian kredibel/ dapat dipercaya (Polit & Beck, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menambang postingan *Twitter* warganet dalam bentuk tekstual, foto, *link,* dan video. Hasil penambangan data menjadi bukti autentik bahwa secara kredibilitas data dalam penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan.

2. Transferabilitas

Transferabilitas adalah ekuivalen kualitatif dari validitas eksternal (Lincoln & Guba, 1985). Karena desain deskriptif kualitatif, temuan dari penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke *locus* dan *tempus* yang berbeda dari penelitian ini. Namun, walaupun hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke *locus* dan *tempus* yang berbeda, penelitian ini dapat mewakili minimal dalam tingkat nasional dimana penelitian ini dilakukan. Selain daripada itu, hasil penelitian ini minimal dapat memberikan informasi yang berguna yang akan membantu dalam pengambilan keputusan di masa yang akan datang.

3. Keteguhan

Seperti yang didefinisikan oleh Lincoln dan Guba (1985) keteguhan sejalan dengan ukuran keandalan yang lebih konvensional dalam penelitian kuantitatif. Ketergantungan temuan meningkatkan tingkat kepercayaan bahwa pengalaman warganet dalam penelitian ini merupakan representasi dari pengalaman warganet yang diungkapkan melalui *twitter*. Untuk memastikan bahwa temuan tersebut mewakili pengalaman autentik, peneliti menggunakan *bracketing* untuk meminimalkan potensi bias. *Bracketing* memungkinkan peneliti untuk terbuka terhadap ide-ide baru dan untuk menggambarkan pengalaman dari perspektif warganet yang dituangkan dalam Twitter. Untuk lebih meningkatkan ketergantungan temuan, peneliti menggunakan teknik pengkodean dengan bantuan ATLAS.ti. Selain itu, peneliti menggunakan data dari hasil penambangan dalam interpretasi data untuk meminimalkan potensi bias (Corden & Sainsbury, 2006).

4. Konfirmabilitas

Menurut Lincoln dan Guba (dalam Hawkin, 2016) konfirmabilitas mencerminkan objektivitas temuan. Secara garis besar konfirmasi mengacu pada sejauh mana hasil dapat dikonfirmasi atau dikuatkan oleh orang lain. Menurut Torchim dan Donnelly (2006) ada sejumlah strategi untuk meningkatkan kemampuan konfirmasi; 1) Peneliti dapat mendokumentasikan prosedur pengecekan dan pengecekan ulang data selama penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan penambangan dan menyimpan data di komputer dari warganet dan melakukan pengecekan secara berulang. 2) Peneliti lain

dapat mengambil peran sehubungan dengan hasil, dan proses ini dapat didokumentasikan. Dalam penelitian ini, seorang ahli dalam penelitian kualitatif ikut mengambil peran dalam penelitian ini. 3) Seseorang dapat melakukan audit data yang memeriksa prosedur pengumpulan dan analisis data dan membuat penilaian tentang potensi bias atau distorsi. Dalam hal ini, seorang ahli penelitian kualitatif yang kebetulan menjadi dosen pembimbing ikut serta melakukan audit data, memeriksa prosedur pengumpulan dan analisis data, dan membuat penilaian tentang potensi bias.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini, diperoleh dari pemilihan topik riset *query*; pendidikan jasmani, pelajaran olahraga, guru olahraga, PJOK, Pendidikan Jasmani, Olahraga Kesehatan dan penjas. Semua data dalam penelitian ini adalah data yang tersedia dari bulan Maret 2020 sampai Desember 2020 pada *platform* media sosial *twitter*. Data-data dalam penelitian ini diperoleh dengan bantuan *the big data analytics* dari isa.ebdesk.com.

Untuk menjelaskan hasil penelitian, pertama-tama peneliti akan menampilkan *data* yang diperoleh dengan bantuan *machinery analysis*. Data akan ditampilkan secara visualisasi sesuai dengan tema dan akan dijelaskan secara naratif. Selanjutnya, peneliti akan beralih pada *thick data* dengan berfokus pada 3 *top issues*. Penggabungan *big data* dan *thick data* dalam penelitian ini untuk membantu memberikan kedalaman makna dan besaran skala (Robertson, 2020).

1. *Big Data* (BD)

Dalam proses ini, dihasilkan beberapa tema termasuk; *top issues*, aktivitas, demografi, *emotion*, *sentiment* dan *engagement*. Semua data dalam tema-tema tersebut akan ditampilkan dalam bentuk visualisasi dan dijelaskan secara naratif. Untuk mempermudah dalam memahami *big data* penyajian dimulai dari yang paling sederhana menuju ke yang paling kompleks. Dalam sub-bab ini pertama-tama akan dsajikan konstruksi tema melalui tabel sederhana seperti berikut.

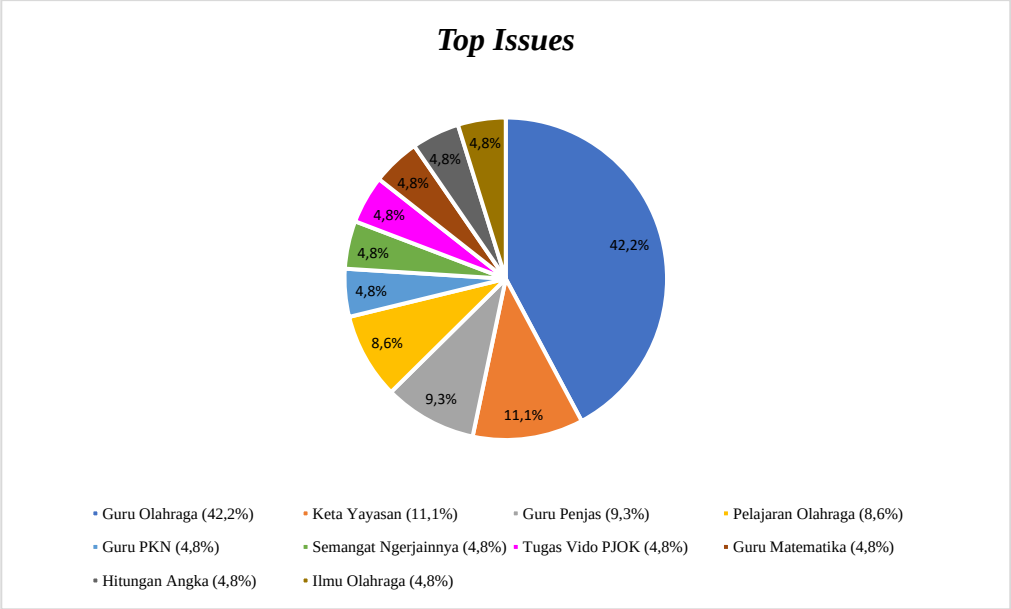
Tabel 1. Tema, Sub-tema, dan Pembahasan pada *Big Data*

Tema	Sub-tema	Pembahasan
-*Top Issues*	-*Top issues* -*Top issues on posts* -*Top issues on comments*	-10 isu teratas -Isu-isu teratas pada postingan -Isu-isu teratas pada komentar
-*Activity*	-*Active accounts* -*Tendency of audience times* -*Hashtags cloud* -*Posting & comments* -*Post composition* -*Active accounts with most fans*	-Jumlah akun aktif -Kecenderungan aktivitas *users* -Jumlah kata penting yang paling sering digunakan dari Maret 2020-Desember 2020 -Komposisi jenis-jenis postingan -10 akun users dengan pengikut terbanyak
-Demografi	-*Users location* -*Top 10 users location* -*Twitter device* -*Gender category* -*Age range*	-Lokasi dari seluruh *users* yang terlibat -10 lokasi dengan jumlah *users* terbanyak -Perangkat yang digunakan -Jumlah pria dan panita yang terlibat -Usia *users* yang terlibat
-*Emotion*	-*Emotion* -*Perception Stream* -*Emotion by gender*	-Jumlah berbagai macam emosi -Siklus emosi dari Maret-Desember 2020 -Emosi pria dan wanita
-*Sentiment*	-*Timeline* -*Proportion* -*Sentiment by gender* -*Sentiment by age range* -*Positive & Negative*	-Siklus *sentiment* Maret-Desember 2020 -Proporsi dari positif, negatif, dan netral -*Sentimen* pria & wanita -Usia >18 sampai <55 -*Timeline, hashtag cloud, text cloud*
-*Engagement*	-Jumlah total aktivitas -*Most favorite post and comment*	-Menampilkan jumlah seluruh kontributor dan aktivitasnya -Menampilkan akun *users* dengan jumlah komentar terbanyak

a. *Top Issues*

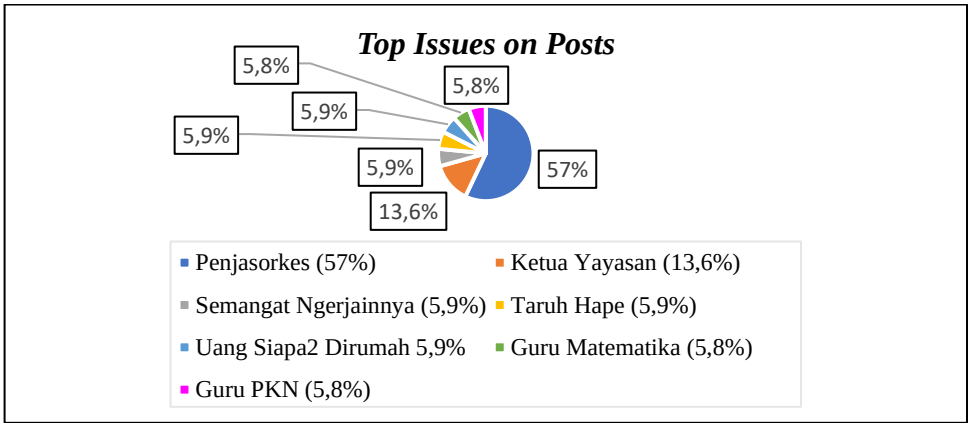
Pada tema ini (*top issues*), akan membahas tentang isu-isu yang dihimpun dari perbincangan *users twitter*. Data ini terhimpun dari bulan Maret 2020 sampai

Desember 2020. Data ini merupakan hasil dari topik *query* melalui *the big data analytic.*



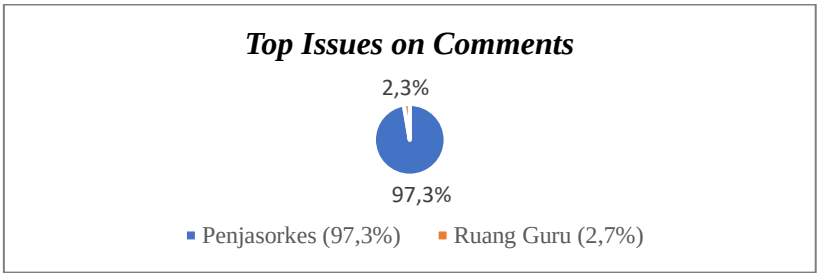
Gambar 1. Data 10 *Top Issues*

Data visualisasi diatas memperlihatkan 10 *top issues* yang paling sering diperbincangkan di media sosial *twitter*, baik pada aktivitas termasuk; *retweet*, *replay*, *tweet*, dan *quoted* dalam lingkup *query words.* Berdasarkan data visualisasi tersebut, peringkat 1 adalah guru olahraga dengan persentase 42,2%, diikuti ketua yayasan 11,1%, guru penjas 9,3%, pelajaran olahraga 8,6%, guru pkn 4,8%, semangat ngerjainnya 4,8%, tugas video pjok 4,8%, guru matematika 4,8%, hitungan angka 4,8% dan terakhir ilmu olahraga 4,8%. Tiga *top issues* dari 10 *top issues* yang paling responsif dengan pertanyaan penelitian termasuk; guru olahraga, guru penjas dan pelajaran olahraga akan menjadi topik pilihan untuk dianalisis lebih mendalam secara kualitatif dan hasil dari analisisnya akan ditampilkan di halaman 66.



Gambar 2. Data *Top* Isu pada Postingan

Data visualisasi diatas adalah *top issues on posts*. *Top issues on posts* merupakan daftar isu teratas atau daftar tema dari perbincangan yang paling *trending* pada postingan-postingan di *twitter* yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data tersebut, peringkat pertama dengan jumlah 57% adalah perbincangan tentang tema penjasorkes.



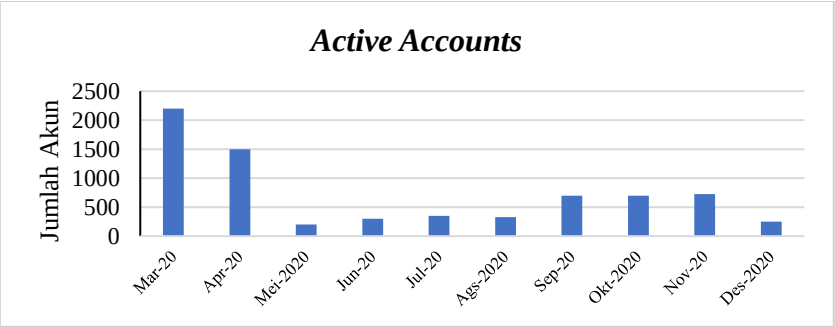
Gambar 3. Data *Top Issues on Comments*

Top issues on comments, menunjukkan daftar komentar masyarakat Indonesia yang paling *trending* atau paling teratas dari semua komentar-komentar lainnya. Berdasarkan data visualisasi diatas, terlihat bahwa komentar terbanyak dengan jumlah 97,3%, adalah komentar yang membahas tentang tema penjasorkes. Kemudian diikuti komentar yang membahas tentang tema ruang guru dengan persentase jumlah komentator sebesar 2,3%.

Pada data visualisasi *top issues on posts*, menunjukkan bahwa tema "ruang guru" tidak muncul pada daftar postingan teratas, namun tema "ruang guru" bisa menjadi peringkat kedua terbanyak jumlah komentatornya. Hal itu, menandakan bahwa banyaknya jumlah postingan tidak menentukan banyaknya jumlah komentar, namun kecenderungan *users* berkomentar disebabkan karena menariknya tema yang sedang dibahas.

b. *Activity*

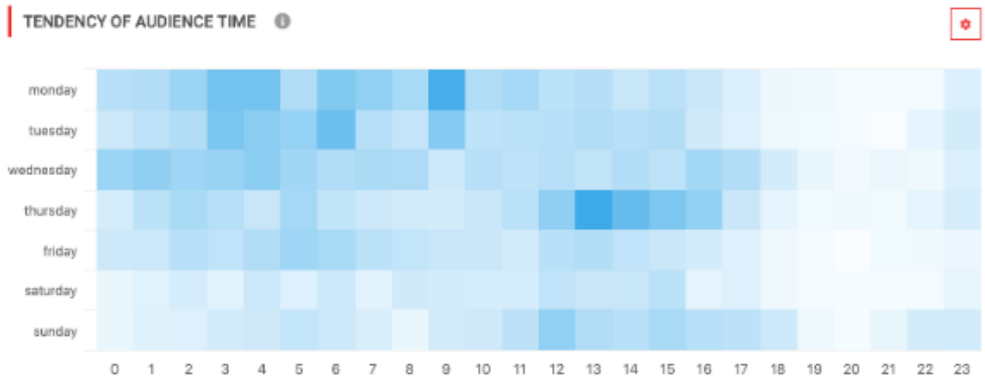
Pada tema ini "aktivitas" akan menampilkan beberapa *big data* dalam bentuk visualisasi yang berkaitan dengan aktivitas *users twitter*. Data tersebut sama dengan data-data lainnya, yaitu terhimpun dalam kurun waktu Maret 2020 sampai Desember 2020. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasannya.



Gambar 4. Data *Active Accounts*

Data diatas, *active account*s memperlihatkan grafik naik turunnya keaktifan/kesibukan akun *users* dalam kesibukannya yang berkaitan tentang tema penjasorkes. Keaktifan/kesibukan yang dilakukan terdiri dari berbagai bentuk komunikasi termasuk; melakukan postingan, melakukan komentar, melakukan *likes/dislikes* pada postingan maupun komentar, membagikan

postingan user lain, dll. Dari data visualisasi diatas bulan Maret 2020 menjadi bulan tersibuk dimana terdapat lebih dari dua ribu akun users aktif dalam kegiatan komunikasi tentang tema penjasorkes.



Gambar 5. Data *Tendency of Audience Time*

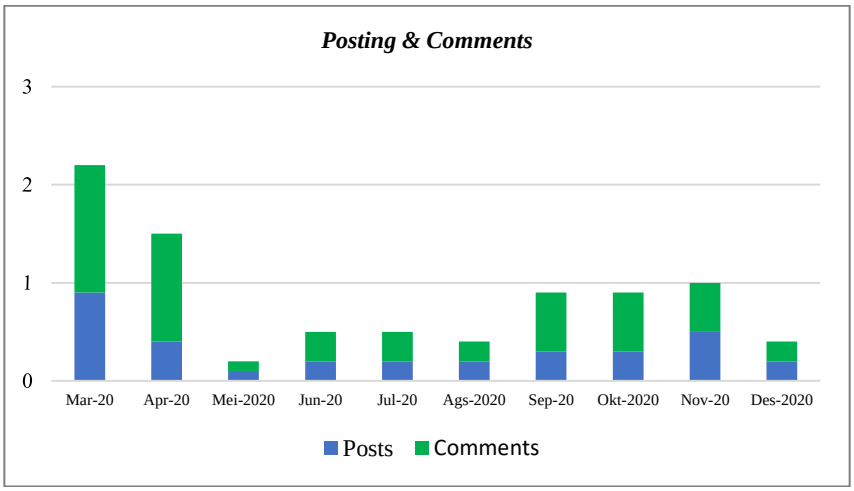
Data visualisasi diatas adalah *tendency of audience times.* Data tersebut memperlihatkan frekuensi padat dan senggangnya komunikasi masyarakat Indonesia dalam skala hari tentang penjasorkes. Warna biru tebal menandakan padatnya aktivitas, warna biru pudar menandakan senggangnya aktivitas. Dari data tersebut terlihat bahwa hari senin dan kamis adalah hari tersibuk dimana aktivitas pembahasan tentang tema penjasorkes dilakukan.

Berdasarkan analisis lebih mendalam tentang keseluruhan dari data *tendency of audience times*, maka dapat diketahui bahwa kata yang paling fundamental yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dalam berkomunikasi adalah *hashtags* kata "penjaskes." *Hashtags* adalah sebuah simbol tagar "#" yang sering digunakan di media sosial termasuk *twitter*. Fungsi dari *hashtags* selain untuk menandakan sebuah kata fundamental

sebagai topik komunikasi adalah untuk mempermudah *users* lain menemukan komunikasi tersebut. Berikut adalah data visualisasinya.

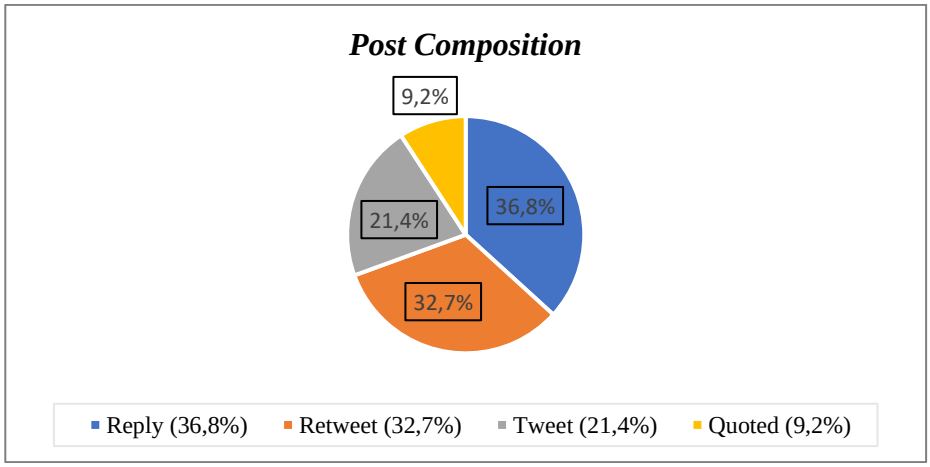
Gambar 6. Data *Hashtags Word Cloud*

Data *hashtags word cloud* diatas memperlihatkan beberapa kata dengan warna dan ukuran yang berbeda-beda. Warna yang berbeda-beda salah satunya memiliki fungsi untuk kemudahan dalam membaca. Kemudian ukuran yang berbeda-beda mencerminkan tinggi rendahnya penggunaan kata tersebut. Kata tercetak besar adalah kata yang paling tinggi tingkat penggunaannya.



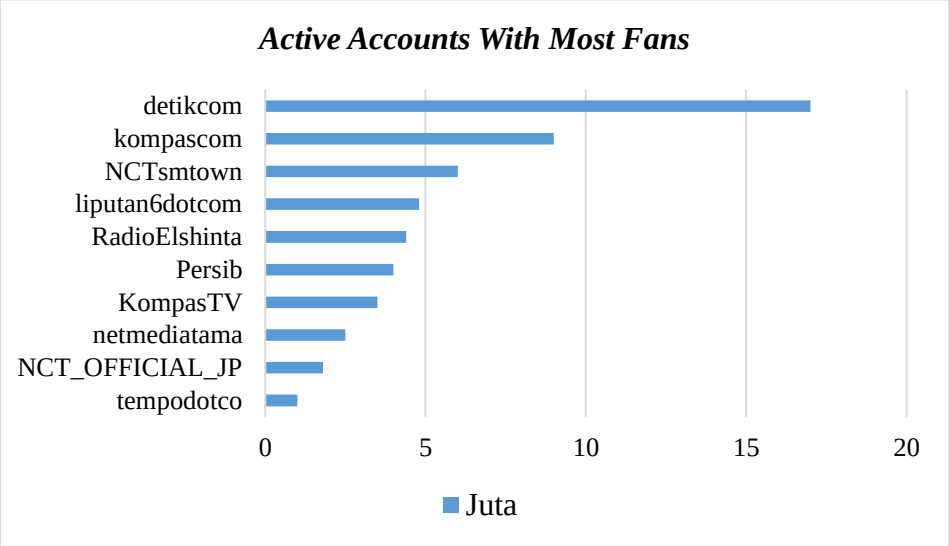
Gambar 7. Data Jumlah Postingan dan Komentar

Data visualisasi diatas memperlihatkan grafik naik turunnya aktivitas postingan dan komentar masyarakat tentang penjasorkes di setiap bulan selama 10 bulan. Pada data diatas warna hijau menandakan postingan dan warna biru adalah komentar. Berdasarkan data tersebut warna hijau lebih mendominasi daripada warna biru. Hal tersebut berarti bahwa aktivitas masyarakat dalam hal memposting lebih sedikit dibandingkan dengan aktivitas dalam hal berkomentar.



Gambar 8. Data *Post Composition*

Data diatas *post composition*, memperlihatkan komposisi dari jumlah aktivitas *users* dalam hal; *replay*, *retweet*, *tweet*, dan *quoted*. *Reply* adalah balasan/komentar terhadap suatu postingan/tweet. *Retweet* adalah *tweet*/postingan orang yang diposting ulang oleh orang lain sebagai postingannya. *Tweet* adalah postingan, dan *quoted* adalah *retweet* yang ditambahi dengan komentar. Berdasarkan data tersebut *replay* merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan dengan persentase sebesar 36,8%, diikuti *retweet* 32,7%, kemudian *tweet* 21,4% dan terakhir *quoted* 9,2%.



Gambar 9. Data Akun Aktif dengan Pengikut Terbanyak

Data visualisasi diatas adalah *active accounts with most fans*. Kesepuluh akun aktif tersebut diatas adalah akun yang ikut andil dalam komunikasi terkait tema penjasorkes. Kesepuluh diantaranya tidak ada yang memperlihatkan ciri-ciri akun *personal*. Kesepuluh akun tersebut menunjukkan ciri-ciri akun *users* kelompok, dan dapat terlihat jelas bahwa kesepuluh akun diatas adalah akun *twitter* dari beberapa media massa yang pengikutnya sangat banyak. Satu dari sepuluh akun dengan pengikut paling sedikit, memiliki lebih dari 1 juta *followers*/pengikut dan akun dengan pengikut terbanyak memiliki *followers* sekitar 17 juta.

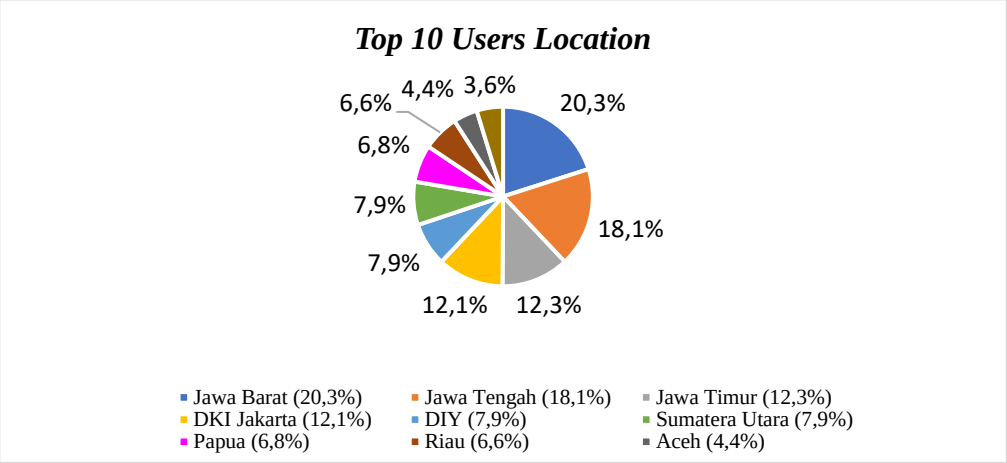
Sebuah *tweet* yang dilakukan oleh akun-akun media massa tersebut diatas akan dengan mudah dikonsumsi oleh minimal jutaan orang dalam waktu yang singkat. Maka tidak mengherankan apabila media massa mempunyai andil yang sangat besar dalam mempengaruhi sudut padang masyarakat. Hal ini, akan menjadi suatu anugerah apabila masyarakat

mempunyai kemampuan dalam mengkonsumsi suatu informasi. Namun, apabila kemampuan dalam mengkonsumsi informasi masih lemah (*functionally illiterate*) dapat menimbulkan bencana, yang mungkin akan merugikan banyak pihak.

c. Demografi

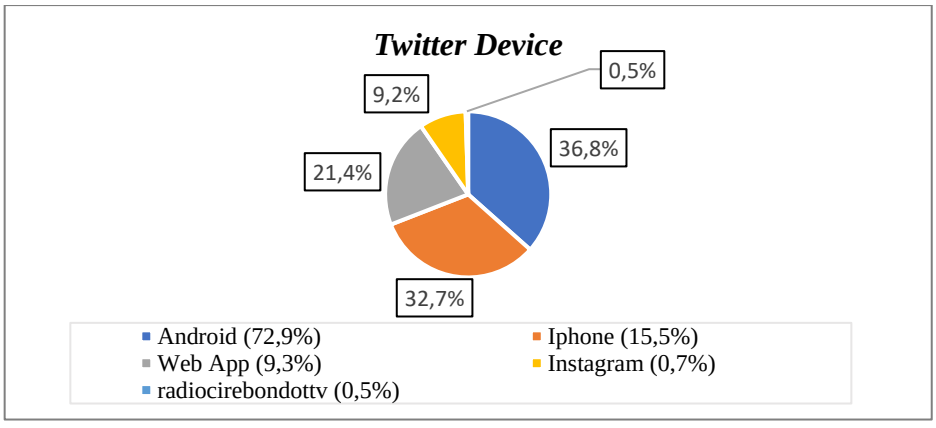
Pada tema ini, akan dibahas profil *users* yang terlibat perbincangan tentang topik riset. Pembahasan meliputi; lokasi *users*, tingkat pendidikan, perangkat yang digunakan dalam mengakses *twitter*, status perkawinan, jenis kelamin, usia, agama dan suku. Namun, tidak semua *users* yang terlibat dalam perbincangan atau komunikasi tentang tema penelitian dapat diketahui profilnya. Hanya akun *users* yang memperbolehkan data dirinya diakses orang lain dan akun *users* yang memang tidak mengetahui tentang sistem keamanan sehingga membiarkan akunnya tetap terbuka. Dengan demikian maka peneliti tidak dapat membedakan anatara *users* yang benar-benar rela datanya diakses dan *users* yang lalai dengan sistem keamanan sehingga menyebabkan datanya dapat diakses. Berdasarkan hal itu maka peneliti tidak membiarkan nama *usres* terpampang pada tulisan ini, kecuali akun *users* dari media massa.

Gambar 10. Data Peta *Users Location*



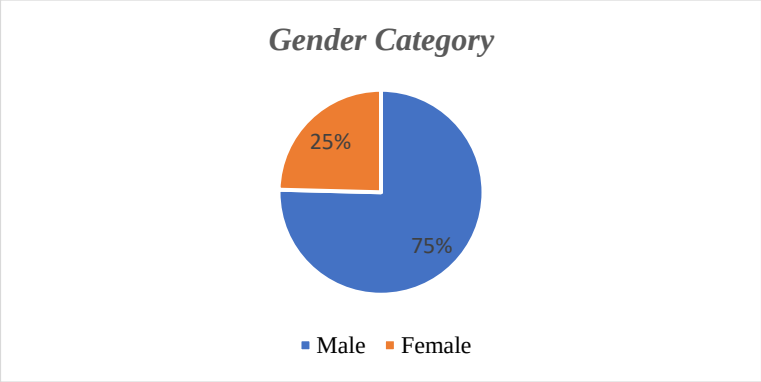
Gambar 11. Data *Top* 10 *Users Location*

Data visualisasi diatas (gambar 10) adalah peta *user location*. Data peta *users location* memperlihatkan lokasi akun *users* yang terlibat komunikasi tentang tema penelitian. Berdasarkan data visualisasi (gambar 10) hampir seluruh wilayah di Indonesia terdapat *users* yang terlibat. Selanjutnya (gambar 11) *top* 10 *users location* adalah data visualisasi yang menunjukkan 10 lokasi dengan jumlah *users* terbanyak. Jawa barat menduduki peringkat pertama dengan jumlah users terbanyak sebesar 20,3%.



Gambar 12. Data *Twitter Device*

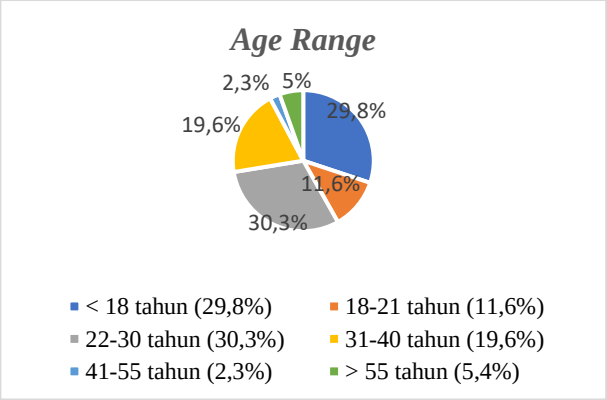
Data *twitter device* memperlihatkan perangkat yang digunakan oleh *users*. Dari data diatas, terdapat 5 jenis perangkat yang digunakan oleh *users* dalam bentuk persen. *Users* yang menggunakan perangkat berbasis android sebesar 72,9%, iphone 15,5%, web app 9,3%, Instagram 0,7% dan radarcirebondotcom 0,6%. Berdasarkan data tersebut, lebih dari 80% perangkat termasuk android dan iphone digunakan dalam pembicaraan tentang penjasorkes. Dari fenomena tersebut dapat ditarik benang merah bahwa akses komunikasi termasuk perbincangan tentang penjasorkes yang dilakukan hampir tidak terbatas oleh ruang dan waktu kecuali dalam keadaan tidur. Hal tersebut dapat terjadi karena kedua perangkat (android dan iphone) berbentuk telepon genggam yang hampir sepanjang waktu selalu digunakan dan sudah menjadi candu khususnya untuk masyarakat Indonesia (Waty & Fourianalistyawati, 2018).



Gambar 13. Data *Gender Category*

Data visualisasi diatas adalah *gander category*. Data diatas menunjukkan jumlah persen dari *users* pria dan wanita yang terlibat komunikasi tentang penjasorkes melalui *platform twitter*. Berdasarkan data

diatas, terlihat bahwa *users* pria memiliki persentase keterlibatan sebesar 75% dan users wanita memiliki keterlibatan sebesar 25%. Jadi, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dalam komunikasi tentang penjasorkes melalui *platform twitter* didominasi oleh *users* pria.



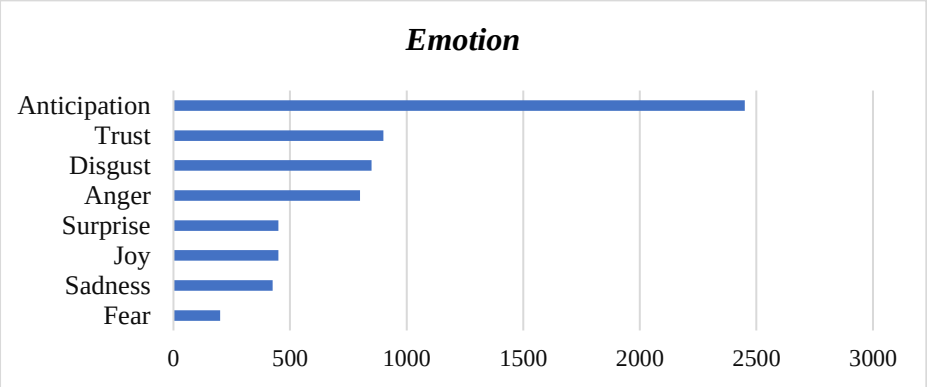
Gambar 14. Data *Age Range*

Data visualisasi diatas *age range*, adalah data visualisasi yang menunjukkan rentang usia masyarakat yang terlibat pembicaraan tentang penjasorkes melalui *platform twitter*. Berdasarkan data diatas, lebih dari 50% *users* yang terlibat adalah *users* dengan usia dibawah 30 tahun. Jadi, jika merujuk kepada kedua data visualisasi (*gender category dan age range*) dapat disimpulkan bahwa pembahasan tentang penjasorkes yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) didominasi oleh *users* pria dengan usia dibawah 30 tahun.

d. *Emotion*

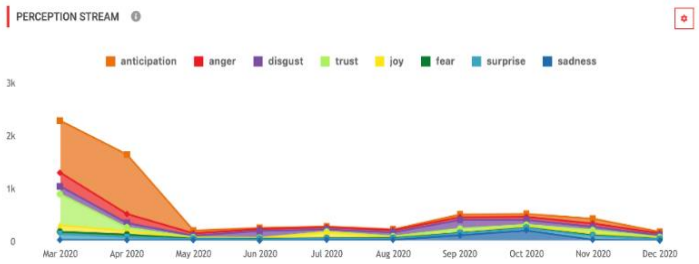
Dalam tema ini akan dibahas beberapa data visualisasi yang berkaitan dengan *emotion of twitter users.* Data tersebut terhimpun dalam kurun waktu sama seperti data-data di tema sebelumnya yaitu, Maret 2020 sampai

Desember 2020. Data visualisai pada tema *emotion* menampilkan beberapa kategori, yaitu; *emotion*, *perception stream*, *emotion by gender male* dan female. Berikut adalah data visualisasi dan penjelasannya.



Gambar 15. Data Jumlah Jenis-jenis Emosi

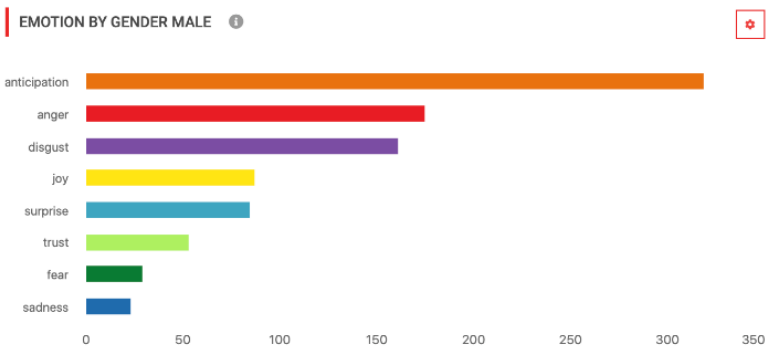
Data visualisasi di atas adalah jenis-jenis emosi menurut *big data machinery analytic*. Emosi, dalam psikologi sering kali diartikan sebagai keadaan perasaan yang kompleks, mengakibatkan perubahan fisik dan psikologis serta mempengaruhi pikiran dan perilaku (Cherry, 2020). Emosi digolongkan menjadi beberapa macam. Pada data di atas, *emotion* digolongkan menjadi 8 macam termasuk; *anticipation*, *trust*, *disgust*, *anger*, *surprise*, *joy*, *sadness*, dan *fear*. Berdasarkan data visualisasi diatas, *anticipation* adalah emosi yang paling sering diungkapkan oleh masyarakat dalam pembicaraan tentang penjasorkes.



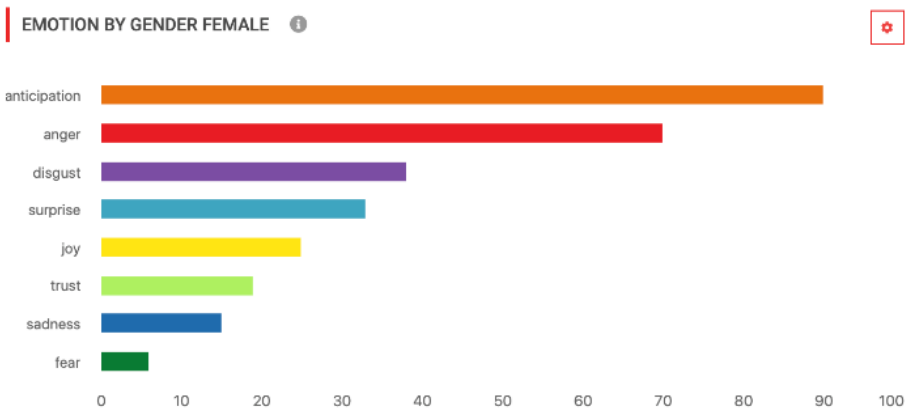
Gambar 16. Data *Perception Stream*

Data visualisasi *perception stream* memperlihatkan siklus naik turunnya jenis-jenis emosi yang ditujukan pada segala hal yang berkaitan dengan "penjasorkes." Munculnya *perception* dari masyarakat disebabkan karena nformasi yang diperolehnya. Masyarakat mengugkapkan *perception* yang dimilikinya termasuk didalam *twitter* dalam berbagai macam bentuk aktivitas. hingga pada akhirnya *big data machinery analytic* memetakan berbagai macam *perception* yang diungkapkan masyarakat di *twitter* menjadi berbagai macam jenis emosi.

Berdasarkan data diatas (gambar 16), pada bulan Maret dan April, jenis emosi *anticipation* dan *anger* menduduki peringkat terbanyak jika dibandingkan dengan berbagai macam jenis emosi lainnya. Hal itu menjadi sebuah petunjuk bahwa terdapat suatu aktivitas komunikasi tentang penjasorkes pada *platform twitter*, dimana pokok bahasan dalam komunikasinya membuat masyarakat menjadi "*anticipation* dan *anger*." Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada informasi yang beredar di *twitter* pada sekitar bulan Maret 2020, berkaitan dengan sesuatu perihal negatif tentang penjasorkes.



Gambar 17. Data *Emotion by Gender Male*



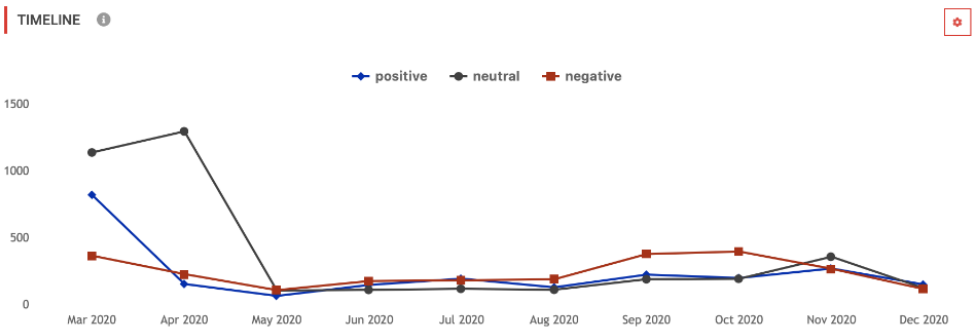
Gambar 18. Data *Emotion by Gender Female*

Data visualisasi di atas (gambar 17 dan gambar 18) memperlihatkan *emotion* yang dipecah menurut jenis kelamin (*emotion by gender male* dan *emotion by gender female*). Berdasarkan kedua data visualisasi diatas, terlihat bahwa emosi *anticipation* dan *anger* menjadi yang terbanyak diungkapkan untuk penjasorkes termasuk oleh *users* pria dan *users* wanita. Selain itu, dari data di atas terlihat bahwa hampir tidak terjadi perbedaan persepsi antara pria dan wanita dalam merespon informasi tentang tema penjasorkes di Twitter. Hal tersebut menandakan bahwa sebenarnya antara pria dan wanita mempunyai persepsi yang sama dalam melihat maupun menanggapi suatu fenomena tentang penjasorkes.

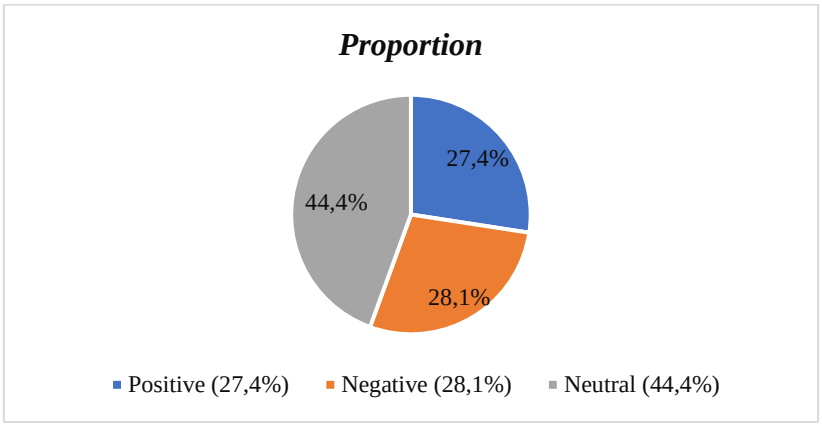
e. *Sentiment*

Data-data dalam tema ini diambil dari postingan dan komentar *users*. Analisis *sentiment* atau *opinion mining* merupakan cabang ilmu dari *data mining* yang bertujuan untuk menganalisis dan memahami data tekstual berupa opini (Liu, 2012). Secara garis besar, analisis *sentiment* dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang respon

masyarakat *Twitter* terhadap topik penjasorkes. *Sentiment* dalam penelitian ini dipecah menjadi 3 kategori secara otomatis oleh *the big data analytics*. Tiga diantaranya adalah; netral, positif dan negatif. Berikut akan ditampilkan beberapa data visualisasi terkait *sentiment*.



Gambar 19. Data *Sentiment by Timeline Stream*

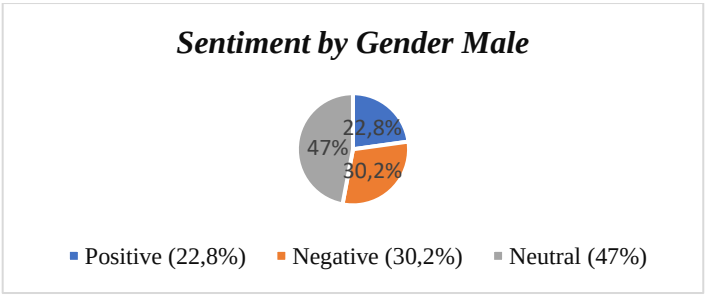


Gambar 20. Data *Sentiment Proportion*

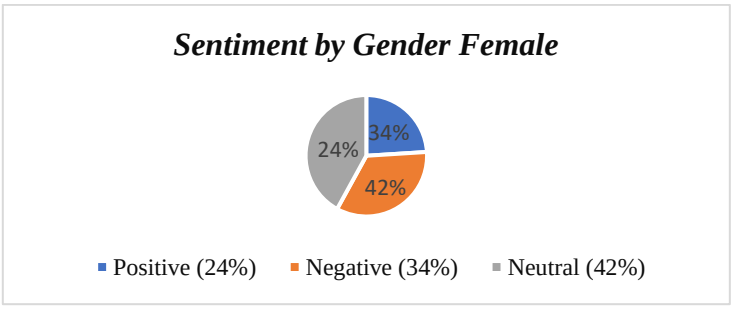
Data visualisasi diatas (*sentiment timeline* dan *sentiment proportion*). *Sentiment timeline* memperlihatkan jejak perjalanan opini positif, netral dan negatif. Berdasarkan data *sentiment timeline* di atas, terlihat bahwa pada bulan Maret 2020 sampai Mei 2020 opini netral mendominasi dengan jumlah sekitar 1250, diikuti positif sekitar 800 dan terakhir negatif sekitar 400. Pada

bulan-bulan selanjutnya ketiga opini (netral, positif dan negatif) tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, ketiganya berada di bawah 500.

Data *sentiment proportion* memperlihatkan jumlah akumulasi, dari *sentiment* termasuk; positif, negatif, dan netral. Berdasarkan data visualisasi pada gambar 20, menunjukkan bahwa netral merupakan jenis sentimen dengan peringkat terbanyak. Kemudian, diikuti oleh sentimen negatif dan terakhir sentimen positif. Sentimen netral merupakan sikap *users* yang tidak mengarah pada pandangan negatif maupun pandangan positif terhadap penjasorkes. Sentimen negatif merupakan pandangan buruk *users* terhadap penjasorkes. Terakhir, sentimen positif merupakan pandangan baik *users* terhadap penjasorkes.

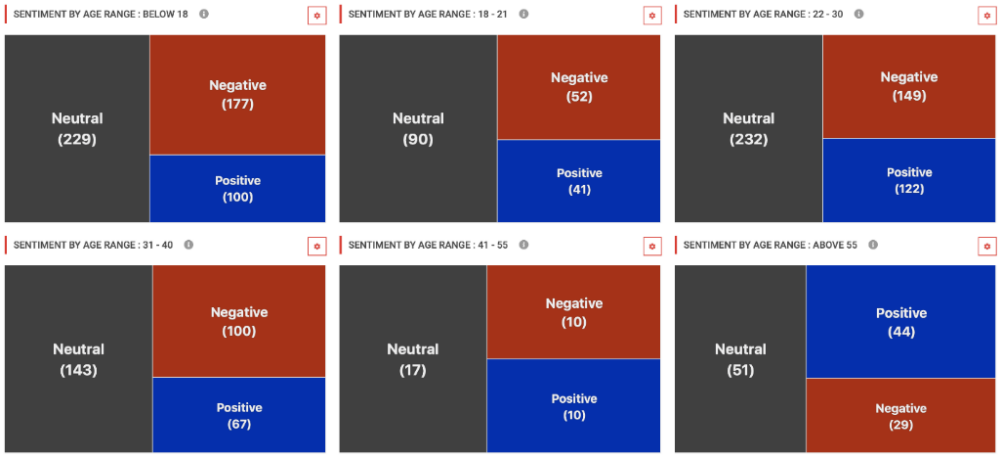


Gambar 21. Data *Sentiment by Gender Male*



Gambar 22. Data *Sentiment by Gender Female*

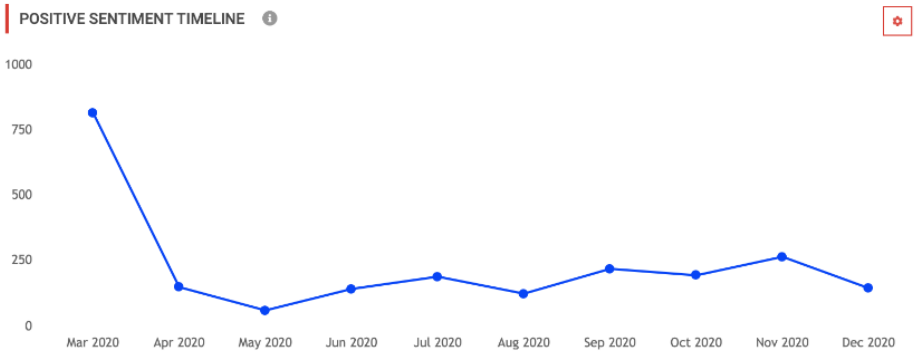
Data visualisasi diatas (*sentiment by gender male* dan *sentiment by gender female*). Data *sentiment by gender male* memperlihatkan proporsi dari opini netral, positif dan negatif. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa opini positif berjumlah 22,8%, negatif 30,2% dan netral 47%. Data *sentiment by gender female* juga memperlihatkan proporsi dari ketiga opini tersebut diatas. Berdasarkan data *sentiment by gender female* terlihat bahwa opini positif sejumlah 24%, negatif 34% dan netral 42%. Opini dari *gender* pria dan wanita tidak mengalami perbedaan signifikan, netral masih menjadi yang terbanyak, diikuti negatif dan terakhir positif.



Gambar 23. *Sentiment* dari Usia Dibawah 18 Tahun Sampai Diatas 55 Tahun

Data visualisasi diatas (*sentiment by age range*) adalah data *sentiment* yang dipecah menjadi lebih spesifik (usia). Usia dibawah 18 tahun yang beropini positif berjumlah 100, negatif 177 dan netral 229. Usia 18-21 tahun beropini positif 41, negatif 52 dan netral 90. Usia 22-30 tahun beropini positif 122, negatif 149, netral 232. Usia 31-40 tahun beropini positif 67, negatif 100 dan netral143. Usia 41-55 tahun beropini positif 10, negatif 10 dan netral 17.

Usia diatas 55 tahun beropini positif 44, negatif 29 dan netral 51. Berdasarkan data tersebut, terlihat terjadinya transformasi opini negatif menjadi positif. Transformasi dimulai oleh *users* usia 41-55 tahun, dimana pada rentang usia tersebut opini positif dan negatif memiliki jumlah yang sama, padahal di usia-usia sebelumnya opini negatif lebih tinggi dibandingkan opini positif. Kemudian, usia diatas 55 tahun opini positif jauh lebih banyak dibandingkan opini negatif.



Gambar 24. Data *Positive Sentiment Timeline*

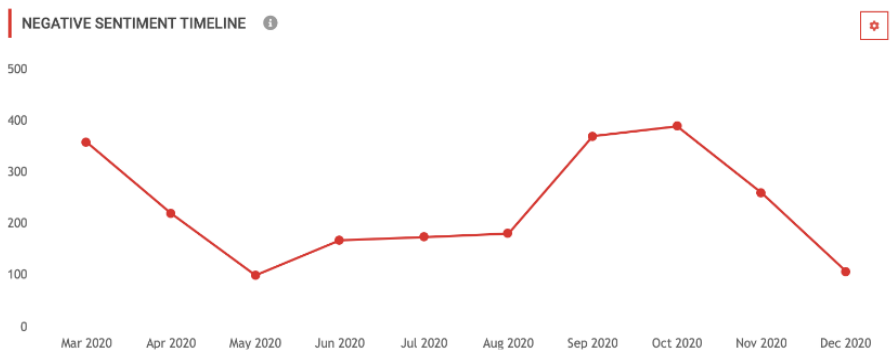
Gambar 25. Data *Positive Sentiment Text Cloud*

Data visualisasi diatas, *positive sentiment timeline* dan *positive sentiment text cloud*. *Positive sentiment timeline* adalah jejak opini positif dari waktu ke waktu (Maret 2020 sampai Desember 2020) beserta jumlah opini. *Positive sentiment textcloud* adalah akumulasi jumlah kata dari *posts* dan *comments* positif. Berdasarkan data visualisasi *positive sentiment timeline*,

bulan Maret 2020 merupakan puncak tertinggi dari opini positif dengan jumlah sekitar 800, kemudian bulan April 2020 sampai Desember 2020 berada di kisaran 250. Kemudian, data *positive sentiment text cloud* memperlihatkan bahwa kata yang dicetak paling besar dan tebal "guru olahraga" merupakan kata yang paling banyak digunakan oleh *users* dalam beropini positif.

Gambar 26. Data *Positive Sentiment Hashtag Cloud*

Data visualisasi diatas adalah *positive sentiment hashtag cloud*. *Positive sentiment hashtag cloud* adalah akumulasi dari *hashtag* kata yang digunakan oleh *users* untuk mengawali opini positif. Kata dengan cetakan besar dan tebal merupakan *hashtag* kata yang paling sering digunakan *users* dalam beropini positif tentang penjasorkes.



Gambar 27. Data *Negative Sentiment Timeline*

Gambar 28. Data *Negative Sentiment Text Cloud*

Data visualisasi diatas, *negative sentiment timeline* dan *negative sentiment text cloud*. *Negative sentiment timeline* adalah jejak opini negatif dari waktu ke waktu (Maret 2020 sampai Desember 2020). *Negative sentiment text cloud* adalah akumulasi kata dari *posts* dan *comments* negatif. Dari data *negative sentiment timeline* diatas terlihat bahwa bulan Maret, September dan Oktober merupakan siklus tertinggi dimana opini negatif berjumlah lebih dari 350 di setiap bulannya. Bulan Mei dan Desmber merupakan yang terendah dimana pada bulan itu, opini negatif berjumlah sekitar 100 disetiap bulannya. Dari data *timeline* naik turunnya opini negatif tersebut, tersusun *data negative sentiment text cloud*, dimana kata "guru olahraga" menjadi kata yang paling sering digunakan dalam beropini negatif.

Gambar 29. Data *Negative Sentiment Hashtag Cloud*

Data visualisasi diatas adalah *negative sentiment hashtag cloud*. Bedasarkan data visualisasi diatas terlihat bahwa kata “penjaskes” menjadi *hashtag* kata yang paling sering digunakan dalam beropini negatif tentang penjasorkes.

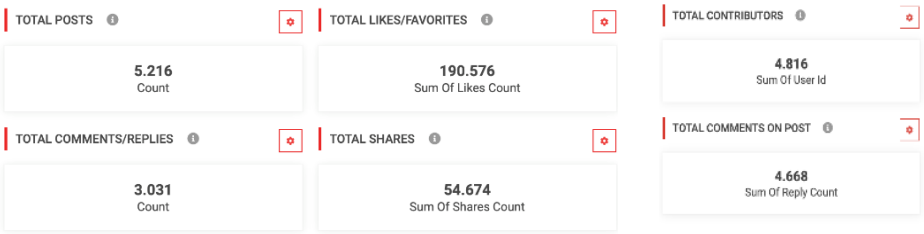
Berdasarkan beberapa data visualisasi diatas, terlihat perbedaan yang sangat jelas antara gambar nomor 24, 25, 26 (data sentimen positif) dan gambar nomor 27, 28, 29 (data sentimen negatif). Perbedaan yang dimaksud adalah perbedaan siklus dari data sentimen *timeline* positif dan sentimen *timeline* negatif. Pada data sentimen timeline positif terjadi penurunan angka yang signifikan seiring berjalannya waktu. Kemudian, pada data sentimen *timeline* negatif mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan data visualisasi dan penjelasan tersebut diatas, dapat ditarik benang merah bahwa pandangan positif masyarakat terhadap penjasorkes mengalami penurunan, sedangkan pandangan negatif masyarakat terhadap penjasorkes mengalami peningkatan. Selain daripada itu, terlihat pula suatu perbuatan amoral yang berada di dalam lingkup penjasorkes dan dianggap sebagai suatu bentuk kegiatan positif oleh sebagian kelompok. Lihat gambar 26.

f. *Engagement*

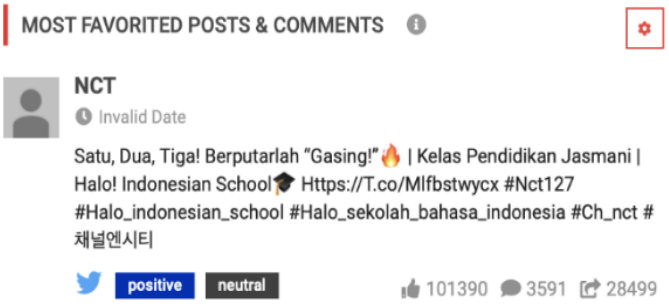
Pada tema *engagement* akan diperlihatkan beberapa data visualisasi yang berhubungan dengan komunikasi umpan balik antar *users*. Menurut Schramm (dalam Hidayatullah, 2020) *engagement* adalah komunikasi

interaksional atau komunikasi dua arah. Kunci dari komunikasi interaksional adalah adanya tanggapan terhadap suatu pesan atau konten. Tanggapan yang dimaksud adalah adanya umpan balik seperti; *likes*, *dislikes*, *comment*, *replies*, *shares*, *view*, dan lain-lain.



Gambar 30. Total Aktivitas dan Komunikasi Umpan Balik *Users Twitter*

Data visualisasi diatas memperlihatkan seluruh aktivitas dan komunikasi umpan balik *users Twitter* yang berhubungan dengan penjasorkes. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa terdapat 4,816 *users* menghasilkan 5,216 postingan. Postingan yang dihasilkan mendapat *likes* 190,576 komentar 4,668 *shares* 54,674 dan *comments replies* 3,031. Berikut akan ditampilkan jejak digital *users* yang diolah menjadi data visualisasi terkait *engagement*.



Gambar 31. Data *Most Favorited Posts*

Gambar 32. Data *Most Favorited Posts & Comments*

Data visualisasi diatas, masih berkaitan dengan *engagement*. Data ini memperlihatkan *most favorite posts* dan *most favorite comment*s. Sebuah *post* dari akun *user* "NCT" mendapatkan *likes* terbanyak dengan jumlah 101,390. Kemudian, komentar yang mendapatkan *likes* terbanyak adalah akun *user* "Nan" dengan jumlah 54,594.

2. *Tick Data* (TD)

Sub-bab ini ditulis untuk menjembatani informasi pengetahuan dari *big data* sekaligus menjawab pertanyaan penelitian yaitu mengetahui respon masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes di Indonesia dalam kurun Pandemi *COVID-19.* Pertanyaan penelitian akan dijawab melalui hasil analisis dari 3 *top issues* (guru olahraga, guru penjas, dan pelajaran olahraga) yang diperoleh dari *the big data analytic* yang kemudian dianalisis menggunakan ATLAS.ti.

Metode *thematic analysis* digunakan untuk menerangkan 3 *top issues*. Hasil dari analisis diperoleh 4 tema yang responsif dengan pertanyaan penelitian, yaitu; guru penjasorkes, pelajaran penjasorkes, PJJ, dan pengaruh dan tantangan. Chenail (dalam Setiawan, 2015) menyatakan bahwa penyajian data kualitatif

harus dari yang paling sederhana menuju ke yang paling kompleks. Dalam sub-bab ini pertama-tama akan dsajikan konstruksi tema melalui tabel sederhana seperti berikut.

Tabel 2. Tema, Sub-tema dan Verbatim dari Data Visualisasi Perbincangan Warganet *Twitter*

Makna		**Contoh verbatim dari data visualisasi respon masyarakat tentang penjasorkes**
Tema	**Sub-tema**	
-Guru Penjasorkes	-Opini	-Cabul, suka ngodain siswi, menang banyak duit renang duit futsal
	-Pengalaman	-Saya tidak hanya digodain, jalan bareng
	-Suka	-Dikasih bola, diantar beli peralatan, boleh nyontek
	-Tidak suka	-Asu, Genit, Ditinggal ke warung
-Pelajaran Penjasorkes	-Opini	-Bukan sekedar pelajaran sekunder
	-Pengalaman	-Terjatuh hingga tidak jadi ikut, aaaahhhhh
	-Suka	-Bikin nostalgia, murah nilai selalu dapat 8-9
	-Tidak suka	-Barang rawan hilang, alergi sinar matahari
-PJJ Penjasorkes	-Opini	-Not real
	-Pengalaman	-Ngada-ngada, Masih belum kejelasan
	-Suka	-Hanya sekali diberi tugas
	-Tidak Suka	-Manyun, memori penuh, coba praktikin
-Pengaruh dan Tantangan	-Pengaruh	-Tiger sprong, Supaya sehat ya harus olahraga
	-Tantangan	-Haus, ditertawakan, dibuly

a. Guru Penjasorkes

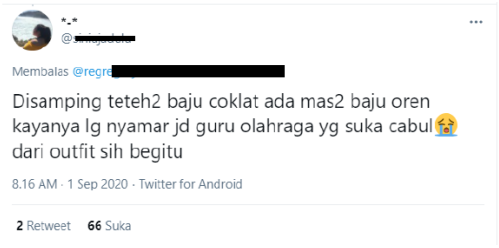
Salah satu temuan dari analisis dalam penelitian ini adalah tema “guru penjasorkes.” Temuan ini sangat responsif dengan pertanyaan penelitian nomor 1, yaitu; bagaimana perkembangan isu tentang guru penjasorkes dari perspektif masyarakat Indonesia (warganet *twitter*)? Pada tema ini, terdiri dari 4 sub-tema yaitu; opini, pengalaman, suka, tidak suka.

1) Opini

Salah satu aspek fundamental dari respon warganet tentang tema guru penjasorkes adalah “opini” termasuk opini atau pendapat warganet tentang guru penjasorkes. Mereka yang beropini bersifat heterogen, artinya berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Ada opini dari warganet yang berstatus sebagai pelajar, ada yang dari masyarakat yang bukan pelajar, dan ada juga dari media massa. Berikut adalah beberapa dari sekian banyak opini warganet *Twitter* tentang guru penjasorkes.

Gambar 33. Data Aktivitas Akun *User* Tub

Akun *user* dengan inisial Tub diatas, membagikan sebuah *link* berita dari media massa dan memberikan deskripsi dari argumennya. Berdasarkan isi dari postingannya tersebut, terlihat bahwa *link* yang dibagikan adalah berita tentang kasus pencabulan yang dilakukan oleh oknum guru penjasorkes. Dari postingannya tersebut, Tub mendapatkan beberapa respon dari warganet lainnya yang semuanya mengolok-olok dan memojokkan profesi guru penjasorkes. Berikut adalah beberapa contoh tanggapan warganet lain kepada Tub.



Gambar 34. Data Aktivitas dari Akun *User* Sad

Akun *user* dengan inisial Sad diatas beropini "…guru olahraga yg suka cabul…" Postingan tersebut adalah balasan untuk akun *user* dengan inisial Tub yang sebelumnya memposting *link* berita dan deskripsi tentang guru penjasorkes yang melakukan pencabulan terhadap siswanya. Postingan balasan dari akun dengan inisial Sad juga mendapatkan respon balasan dari akun *user* lain dengan inisial Des. Des mempertegas dengan memberikan tanggapan bahwa guru penjasorkes memiliki "rumor" cabul.

Gambar 35. Data Aktivitas dari Akun *User* Des

Dilokasi dan waktu yang berbeda, Akun *user* dengan inisial Mas beropini bahwa guru penjasorkes memiliki postur tubuh (perut) buncit dan perilaku cabul. Opini yang diposting oleh Mas adalah sebuah respon dari postingan akun *user* lain dengan inisial Hai. Hai sebelumnya memposting sebuah *link* berita dengan disertai gambar dan deskripsi "saat murid cedera, guru olahraga bermodus tawari pijat lecehkan muridnya."

Gambar 36. Data Aktivitas dari Akun *User* Mas dan Hai

Selain opini "cabul" guru penjasorkes laki-laki juga dicap sebagai orang yang genit terhadap muridnya (siswi) oleh warganet. Data dibawah ini adalah salah satu contoh opini dari warganet tentang guru penjasorkes yang memiliki kebiasaan genit terhadap para siswi. Akun *user* dengan inisial Ma membuat postingan dalam bentuk pertanyaan "Kenapa guru olahraga suka godain murid perempuan?"

Gambar 37. Data Aktivitas dari Akun *User* Ma

Dari postingannya tersebut, Ma memperoleh beberapa tanggapan balasan dari akun *users* lain. Beberapa balasannya adalah penyanggahan dan persetujuan. Penyanggahan termasuk akun *users* yang menolak opini "guru penjasorkes genit kepada para siswi." Persetujuan termasuk akun *users* yang setuju dengan opini "guru penjasorkes genit kepada para siswi." Dibawah ini adalah beberapa contoh data visualisasi tanggapan balasan dari postingan yang dibuat oleh akun *user* dengan inisial Ma.

Gambar 38. Data Aktivitas dari Akun *User* Um

Akun user Um menanggapi dengan cara memberikan sanggahan terhadap opini dari postingan Ma. Um memberikan balasan berupa sanggahan bahwa tidak semua guru penjasorkes genit terhadap para siswi. Menurut Um, ayahnya yang berprofesi sebagai guru penjasorkes tidak memiliki sikap genit seperti yang dituduhkan oleh Ma. Um memberikan balasan dengan kalimat "Bapak aku enggak kok" yang disertai *emotion* sedih.

Selain sanggahan, ada banyak tanggapan balasan yang bersifat setuju terhadap opini yang diposting oleh Ma. Akun *user* dengan inisial Sin membalas dengan opini yang didapatkan dari pengalamannya sendiri. Dalam postingan balasannya, Sin mengaku pernah menjadi korban "kegenitan" yang dilakukan oleh oknum guru penjasorkesnya. Dalam tulisannya, Sin mengatakan "Saya yang digodain malahan" ungkap Sin melalui postingan balasannya terhadap Ma.

Gambar 39. Data Aktivitas dari Akun *User* Sin

Selain itu, akun *user* dengan inisial Ck juga membalas dengan opini yang diperoleh melalui pengalaman langsungnya dengan guru penjasorkesnya. Berdasarkan postingan balasannya, hal yang dialami Ck

lebih parah daripada hanya sekedar “digodain.” Menurutnya, ia pernah sampai “jalan bareng” dengan guru penjasorkesnya.

Gambar 40. Data Aktivitas dari Akun *User* Ck

Opini warganet dibawah ini merupakan beberapa dari sekian banyak opini tentang guru penjasorkes yang menurut mereka memiliki perilaku korup. Akun *user* dengan inisial Jpm memposting sebuah gambar kartun sosok seorang guru penjasorkes. Pada postingannya, Jpm mbahkan deskripsi berupa ajakan untuk berbagi pengalaman tentang guru penjasorkes.

Gambar 41. Data Aktivits dari Akun *User* Jpm

Dari postingannya tersebut, Jpm mendapatkan beberapa komentar. Salah satu komentar yang cukup menggelitik adalah komentar dari akun

user dengan inisial Idg. Idg memberikan komentar “Duit renang, duit futsal.. menang banyak boss.”

Gambar 42. Data Aktivitas dari Akun *User* Idg

Selain itu, di *lokus* dan *tempus* yang berbeda, akun *user* dengan inisial Dcn memposting ulang postingan dari akun *user* dengan inisial Nan. Pada awalnya Nan memposting 2 gambar ultraman yang berjajar. Ultraman adalah serial manga Jepang yang ditulis oleh Eiichi Shimizu dan digambar oleh Tomohiro Shimoguchi (Jacoby, 2008).

Gambar 43. Data Aktivitas dari Akun *Users* Nan & Dcn

Gambar pertama (kiri) adalah gambar ultramen dengan perut tambun/buncit yang disertai judul di atasnya “guru olahraga.” Gambar kedua adalah gambar ultramen dengan bentuk tubuh yang proporsional, diatasnya diberikan judul “petugas kebersihan.” Kemudian Dcn memposting ulang postingan dari Nan tersebut. Dalam postingannya, Dcn menambahkan deskripsi berupa opini yang menegaskan bahwa gambar ultramen dengan perut buncit adalah guru olahraga yang kebanyakan mengkorupsi duit

renang para muridnya. Postingan dari akun user dengan inisial Nan tersebut termasuk postingan yang viral karena mendapatkan tanggapan yang banyak. Lebih dari 30 ribu warganet memberikan tanggapan terhadap postingan tersebut.

2) Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu aspek fundamental yang berkaitan dengan tema guru penjasorkes. Termasuk, pengalaman warganet terhadap sosok guru-guru penjasorkes yang pernah dialaminya. Berikut adalah data visualisasi dan penjelasan tentang pengalaman warganet dengan guru penjasorkes.

Dalam rangka memperingati hari guru, akun *user* dengan inisial Jpm memposting deskripsi ajakan untuk saling berbagi pengalaman yang berkaitan dengan guru penjasorkes. Selain ajakan, Jpm melalui deskripsi tulisan di postingannya membagikan pengalamnnya dengan guru penjasorkesnya. Jpm mengaku bahwa dirinya pernah ditraktir main futsal. Dalam postingannya ia menulis “Kalo mimin pernah dibayarin lapangan main futsal” pada akhir tulisannya, ia menambahkan *emotion* sangat bahagia. Berikut adalah postingan dari akun user inisial Jpm.

Gambar 44. Data Aktivitas dari Akun *User* Jpm

Dari postingannya tersebut Jpm memperoleh beberapa tanggapan diantaranya adalah tanggapan balasan dari akun *user* dengan inisial Ion. Dalam postingan balasannya, Ion menceritakan bahwa ia pernah mempunyai pengalaman yang berkesan dengan guru penjasorkesnya. Ia pernah ditraktir makan bakso oleh guru penjasorkesnya karena berhasil menjalani tantangan lari maraton. Dalam postingan balasannya, Ion menulis "ditraktir bakso dari challenge lari maraton dengan batas waktu, besoknya demam." Pada akhir tulisannya Ion menambahkan *emotion* tertawa yang mengartikan bahwa pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang berkesan, membahagiakan, dan lucu.

Gambar 45. Data Aktivitas dari Akun *User* Ion

Selain itu, akun *user* lain dengan inisial Abe juga memberikan balasan tentang pengalamannya dengan guru penjasorkes. Ia menceritakan bahwa dirinya pernah diberi hadiah oleh gurunya berupa bola takraw dan bola voly. Walaupun akun tersebut menuliskan pengalaman tanpa ekspresi, namun pengalaman tersebut merupakan pengalaman yang membahagiakan buat dirinya, karena mendapatkan hadiah.

Gambar 46. Data Aktivitas dari Akun *User* Abe

3) Suka

Suka merupakan salah satu aspek penting terkait respon warganet dari tema guru penjasorkes. Hal ini, termasuk fenomena atau kejadian yang membuat warganet suka kepada sosok guru penjasorkes. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasan tentang penyebab yang membuat warganet suka terhadap sosok guru penjasorkes.

Akun *user* dengan inisial Ali memposting suatu fenomena yang berkaitan dengan guru penjasorkes hingga membuat ia menyukainya. Dalam postingannya, Ali menceritakan bahwa sosok guru penjasorkes adalah orang yang "enak banget." Alasannya, karena guru penjasorkes ketika menjadi pengawas ujian membolehkan para siswa untuk mencontek dengan ketentuan tidak boleh berisik.

Gambar 47. Data Aktivitas dari Akun *User* Ali

Akun *user* dengan inisial Jus menyetujui pendapat dari postingan Ali. Jus menanggapi postingan dari Ali dengan balasan komentar "iyaa bgt anjir." Dari komentar yang disampaikan Jus terhadap postingan Ali, menunjukkan bahwa Jus juga merupakan orang yang sangat menyukai sosok guru penjasorkes dalam konteks yang sama dengan Ali. Bahkan, rasa suka Jus terhadap guru penjasorkes melebihi Ali. Hal tersebut

terungkap dari makna kata “anjir” sebelum kata iya banget yang mengarah kepada ketakjuban atau perasaan suka yang berlebihan.

Gambar 48. Data Aktivitas dari Akun *User* Jus

4) Tidak suka

Tidak suka merupakan salah satu aspek penting terkait respon warganet tentang tema guru penjasorkes. Hal itu termasuk fenomena atau kejadian yang membuat warganet tidak suka kepada sosok guru penjasorkes. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasan tentang penyebab yang membuat warganet tidak suka terhadap guru penjasorkes.

Akun *user* dengan inisial Ny melakukan perbincangan melalui postingan yang diposting oleh akun *user* dengan inisial Jw. Pada postingan balasannya, Ny menceritakan hal yang tidak disukai tentang guru penjasorkes. Lebih dari itu, Ny menambahkan bahwa sosok guru penjasorkes yang diceritakannya, tidak hanya dibenci olehnya saja namun dibenci oleh seluruh murid. Penyebab dibencinya guru tersebut oleh seluruh murid karena setiap mengajar, selalu ditinggal ke warung.

Gambar 49. Data Aktivitas dari Akun *User* Ny

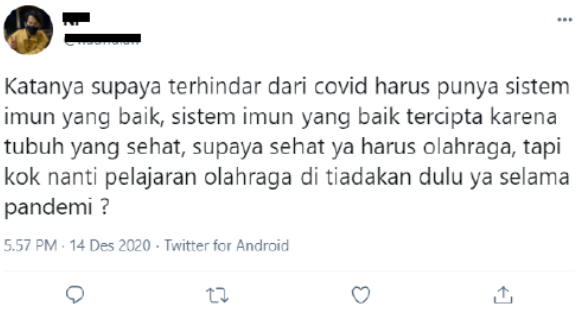
b. Pelajaran Penjasorkes

Pelajaran penjasorkes adalah salah satu tema temuan dari analisis kualitatif dalam penelitian ini. Hal ini berkaitan dengan perbincangan warganet *twitter* tentang pelajaran penjasorkes. Selain itu, temuan tersebut sangalah responsif dengan pertanyaan penelitian nomor 2, yaitu; Seperti apa perkembangan isu tentang pelajaran olahraga dari perspektif masyarakat Indonesia (warganet *twitter*)? Pada tema ini, terdiri dari 4 sub-tema yaitu; opini, pengalaman, suka, tidak suka.

1) Opini

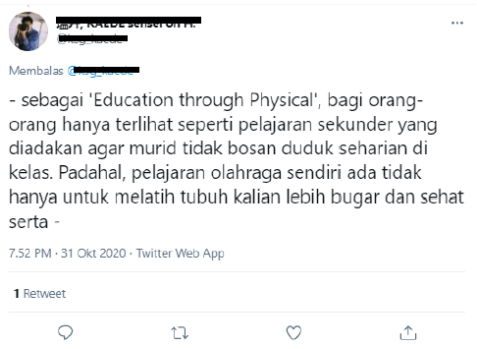
Opini merupakan aspek fundamental yang berkaitan dengan tema pelajaran penjasorkes. Dalam hal ini, opini atau pendapat warganet tentang pelajaran penjasorkes. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasannya.

Akun user dengan inisial Nf memposting opininya tentang pelajaran penjasorkes. Dalam postingannya, Nf merasa kecewa dengan isu yang beredar bahwa pemerintah akan meniadakan pelajaran penjasorkes selama Pandemi *COVID-19*. Namun, kekecewaannya mengisyaratkan bahwa pelajaran penjasorkes merupakan pelajaran yang sangat penting untuk kesehatan tubuh. Menurut Nf, dengan penjasorkes dapat membuat tubuh menjadi sehat dan meningkatkan imunitas tubuh sehingga dapat terhindar dari *COVID-19*.



Gambar 50. Data Aktivitas dari Akun *User* Nf

Sejalan dengan itu, akun *user* dengan inisial Kae memposting opininya tentang pelajaran penjasorkes. Menurut Kae, penjasorkes hanya dianggap oleh kebanyakan orang sebagai pelajaran sekunder untuk membuat murid tidak bosan berlama-lama duduk dikelas. Namun menurutnya, penjasorkes dapat memacu tubuh menjadi sehat bugar dan bahkan lebih dari itu.



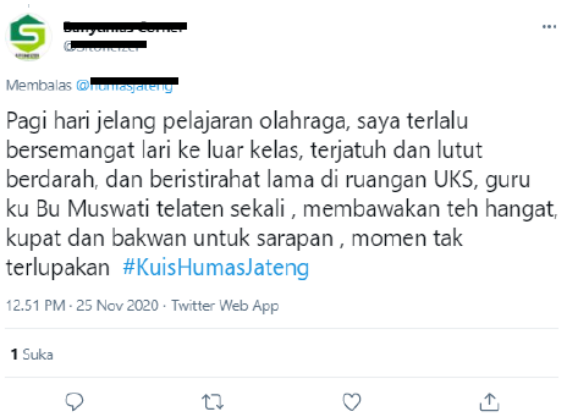
Gambar 51. Data Aktivitas dari Akun *User* Kae

2) Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu aspek penting dari tema pelajaran penjasorkes. Hal itu, termasuk pengalaman warganet terhadap pelajaran penjasorkes yang pernah dialaminya. Berikut adalah

beberapa dari sekian banyak pengalaman dalam bentuk data visualisasi serta penjelasannya.

Akun *user* dengan inisial Bc memposting pengalamannya dalam hal pembelajaran penjasorkes. Dalam postingannya, ia menceritakan bahwa disuatu hari ketika akan dimulai pelajaran penjasorkes di lapangan (*outdor*), ia sangat bersemangat dan menyambutnya dengan berlari menuju lokasi pembelajaran. Namun, sebelum sesampainya di lokasi pembelajaran, ia terjatuh hingga menyebabkan bagian tubuhnya terluka dan menyebabkan tidak jadi mengikuti pelajaran penjasorkes.



Gambar 52. Data Aktivitas dari Akun *User* Bc

Selain itu, akun *user* dengan inisial Uni juga menceritakan pengalamannya tentang pelajaran penjasorkes. Berdasarkan pengalaman yang diceritakan melalui postingannya, anak STM sangat gembira sekali ketika akan melakukan pelajaran penjasorkes. Saking gembiranya, ia dan teman-temannya menyambutnya dengan teriakan "…aaaahhhhh."

Gambar 53. Data Aktivitas dari Akun *User* Uni

3) Suka

Suka merupakan salah satu aspek yang tidak kalah penting dari sub-tema lainnya terkait pembicaraan yang berkaitan dengan tema pelajaran penjasorkes. Hal ini termasuk alasan atau sebab-sebab yang membuat warganet suka pada pelajaran penjasorkes. Lebih daripada itu, terdapat juga warganet yang suka dengan pelajaran penjasorkes dengan tanpa alasan. Berikut adalah beberapa data visualisasi tentang warganet yang menyukai pelajaran penjasorkes.

Akun *user* dengan inisial Fdy memposting video para siswi yang sedang melakukan pembelajaran senam lantai disertai dengan deskripsi. Dalam deskripsinya, ia menuliskan "…aksi siswi gagal koprol saat pelajaran olahraga…" Namun kegagalan yang ditunjukkan oleh Fdy dalam postingannya justru mengartikan bahwa pelajaran tersebut disukai oleh para siswa.

Gambar 54. Data Aktivitas dari Akun *User* Fdy

Terbukti pada postingan video yang diunggahnya. Terlihat para siswa (penonton ataupun pelaku) tertawa gembira saat menjalani pembelajaran senam lantai. Selain itu, Fdy juga menuliskan "…bikin *nitizen* nostalgia…" pada deskripsi video yang dipostingnya. Hal itu mengisyaratkan bahwa fenomena tersebut sangatlah berkesan bagi warganet lainnya, sehingga menandakan bahwa pelajaran penjasorkes banyak "disukai."

Kegembiraan para siswa saat melakukan pembelajaran penjasorkes bukan tanpa sebab. Secara keilmuan, penjasorkes yang sebagian besar menggunakan aktivitas jasmani akan menimbulkan perasaan bahagia yang mengarah kepada perasaan "suka" terhadap pelajaran tersebut. Hal itu sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Kaczmarek, Behnke, Enko, Hoffman, Kicinski, Paruszewski, Szabat, dan Dombrowski (2019) bahwa individu yang aktif secara fisik memiliki tingkat kebahagiaan yang lebih besar daripada individu yang tidak aktif secara fisik.

Selain itu, kebanyakan siswa sudah mengetahui bahwa kegagalan dalam melakukan suatu aktivitas gerak dalam pelajaran pejasorkes tidak akan menyebabkan nilai pada mata pelajaran tersebut buruk. Hal itu sejalan dengan postingan akun *user* inisial Cam. Dalam postingannya Cam menceritakan bahwa ia tidak bisa melakukan aktivitas-aktivitas dengan baik dalam pembelajaran penjasorkes, namun selalu mendapatkan nilai yang baik. Akun *user* lain dengan

inisial Da sepakat dengan argumen Cam. Da membalas postingan dari Cam dengan menulis “Eh seriusan ini? kok samaaaa.”

Gambar 55. Data Aktivitas dari Akun *Users* Cam

Gambar 56. Data Aktivitas dari Akun *Users* Da

Selain itu, akun *user* lain dengan inisial Ek memposting sebuah balasan terhadap akun dengan Inisial Idg yang sebelumnya memposting deskripsi berupa sebuah permintaan kepada warganet untuk berbagi pengalaman tentang penjasorkes. Kemudian akun *user* Ek membalasnya dengan kalimat “mata pelajaran penyumbang nilai tertinggi di *raport*” dengan menambahkan *emotion* tertawa bahagia pada akhir kalimatnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Ek suka terhadap pelajaran penjasorkes.

Gambar 57. Data dari Akun *User* Ek

Perasaan suka dengan tanpa alasan pada pelajaran penjasorkes ditunjukkan oleh akun *user* dengan inisial Kik. Sebelumnya, akun dengan inisial Fir dalam postingannya mengatakan "kamu tipe orang yang habis olahraga jadi kuat, jadi lemas, jadi sehat…" Dari postingan Fir tersebut, Kik merespon dengan balasan "aku tipe olahraga pas ada pelajaran di sekolah" dengan diakhiri *emotion* perasaan jatuh cinta. Hal itu dapat diartikan bahwa Kik terlalu suka terhadap pelajaran penjasorkes.

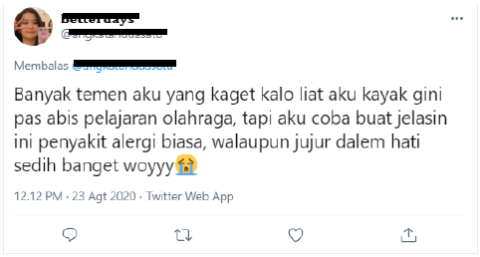
Gambar 58. Data dari Akun *Users* Fir dan Kik

4) Tidak Suka

Tidak suka merupakan salah satu aspek fundamental terkait respon warganet tentang tema pelajaran penjasorkes. Hal ini termasuk fenomena

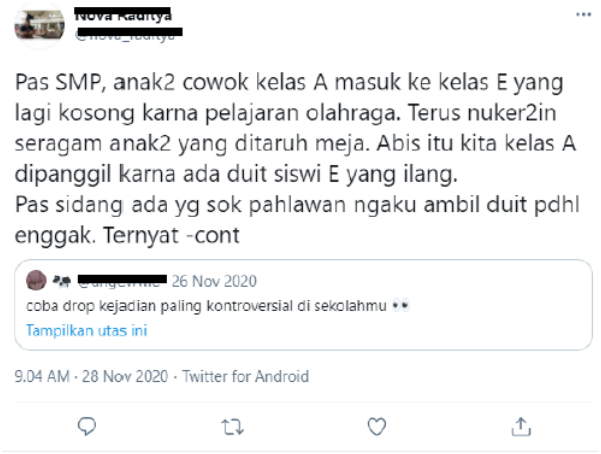
atau kejadian yang membuat warganet tidak suka kepada pelajaran penjasorkes. Berdasarkan temuan dari hasil analisis yang dilakukan, penulis tidak menemukan pembicaraan warganet yang mengarah pada perasaan tidak suka terhadap pelajaran penjasorkes. Perasaan tidak suka lebih mengarah kepada faktor-faktor diluar pelajaran penjasorkes namun masih berhubungan dengan pelajaran penjasorkes, seperti; penyakit yang kambuh ketika melakukan pelajaran penjasorkes, rawan hilangnya barang-barang di kelas, dan perilaku guru (ditinggal ke warung saat jam pelajaran berlangsung) yang telah dijelaskan pada sub-tema sebelumnya. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasan tentang salah satu penyebab yang membuat warganet tidak suka terhadap pelajaran penjasorkes.

Akun *user* dengan inisial Bts memposting cerita yang pernah dialaminya pada saat mengikuti pelajaran penjasorkes di sekolah. Pada postingannya, Bts bercerita bahwa ia sangat tidak suka dan sedih ketika mengikuti pelajaran penjasorkes. Namun, Bts bukan tidak suka dan sedih terhadap pelajaran penjasorkes, tetapi Bts tidak suka dan sangat sedih terhadap kondisi kesehatannya yang selalu kambuh ketika melakukan kegiatan yang menimbulkan naiknya suhu tubuh seperti pelajaran penjasorkes. Menurutnya, ketika suhu tubuhnya naik, maka akan menimbulkan alergi gatal-gatal pada area kulitnya.



Gambar 59. Data dari Akun *User* Bts

Akun *user* lain dengan inisial Nov memposting tanggapannya terhadap akun *user* dengan inisial Ang. Pada awalnya Ang membuat postingan berupa deskripsi yang mengajak warganet untuk berbagi pengalaman kontroversial yang pernah terjadi disekolah masing-masing. Nov membalas dengan sebuah cerita bahwa pernah terjadi kejadian kontroversial disekolahnya ketika pelajaran penjasorkes berlangsung.



Gambar 60. Data dari Akun *Users* Nov dan Ang

Pada postingannya Nov menceritakan, ketika kelas dalam keadaan kosong karena ditinggal pelajaran penjasorkes di luar kelas, para siswa kelas lain masuk. Hal tersebut mengakibatkan hilangnya baju dan uang saku para siswa yang sedang melakukan pelajaran penjasorkes.

c. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

PJJ adalah salah satu temuan tema dari analisis kualitatif dalam penelitian ini. Hal ini termasuk tanggapan masyarakat (warganet *Twitter*) tentang penjasorkes dengan model PJJ. Tema tersebut diatas sangatlah responsif terhadap pertanyaan penelitian no 3, yaitu; Bagaimana perkembangan isu tentang penjasorkes dengan model PJJ dari perspektif masyarakat Indonesia (warganet *twitter*)? Pada tema ini, terdiri dari 4 sub-tema yaitu; opini, pengalaman, suka, tidak suka.

1) Opini

Opini merupakan aspek fundamental dari respon warganet tentang tema PJJ. Dalam hal ini, opini atau pendapat warganet tentang pelajaran penjasorkes dengan model PJJ. Berikut adalah contoh data visualisasi dan penjelasannya.

Akun *user* dengan inisial Ir memposting opininya berupa deskripsi tentang pelajaran penjasorkes model PJJ. Menurutnya, pelajaran penjasorkes model PJJ tidak berkelas, tidak nyata dan kurang mengandung penghayatan dalam aktivitas geraknya. Diakhir kalimatnya, Ir menambahkan *emotion* ":p" yang jika diartikan sesuai konteks cerita dapat berarti "pelajaran penjasorkes model PJJ terlalu remeh-temeh."

Gambar 61. Data dari Akun *User* Ir

2) Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu aspek penting dari respon warganet tentang PJJ. Ini termasuk pengalaman warganet dalam menjalani pelajaran penjasorkes dengan model PJJ atau pengalaman warganet tentang PJJ melalui cerita di lingkungan sekitarnya. Berikut adalah contoh data visualisasi dan penjelasan tentang pengalaman warganet dengan pelajaran penjasorkes model PJJ.

Akun *user* dengan inisial Nan memposting pengalamannya menjalani pelajaran penjasorkes dengan model PJJ. Dalam postingannya, Nan bercerita bahwa tugas yang diberikan oleh gurunya sangat tidak masuk akal baginya. Nan menulis “guru penjas kalo pjj ngasih tugas yang ngada-ngada…” diakhir tulisannya, Nan menyebut nama tuhannya “yaallah” yang dapat diartikan bahwa tugas yang diberikan oleh gurunya dianggapnya sebagai sebuah beban yang berat.

Gambar 62. Data dari Akun *User* Nan

Di lokasi dan waktu yang berbeda. Akun *user* lain dengan inisial Thin menceritakan pengalaman sedihnya ketika menjalani PJJ. Thin menuliskan “guru penjas masih belom kejelasan…susulan kapan coba ga

limit waktu" dan pada akhir kalimatnya Thin menyertakan simbol *emotion* ":((" yang dapat diartikan sebagai perasaan sedih.

Berdasarkan cerita yang dipostingnya, dapat diartikan bahwa ia merasa kesulitan dalam hal berkomunikasi dengan guru penjasnya. Ada sesuatu yang belum terselesaikan terkait dengan pelajaran penjasorkes, dimana gurunya belum memberikan petunjuk dan waktunya semakin terbatas. Meskipun pada postingan Thin tidak terdapat istilah PJJ, namun berdasarkan waktu postingan, kronologi tersebut merupakan dampak dari PJJ. Hal itu dapat kita lihat pada data visualisasi postingan dari akun user Nan dibawah ini.

Gambar 63. Data dari Akun *User* Thin

3) Suka

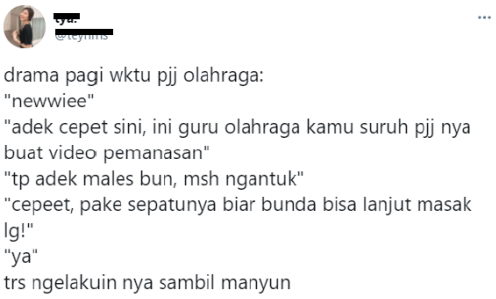
Salah satu aspek penting dari pembahasan tentang PJJ adalah perasaan suka. Hal ini termasuk perasaan suka warganet terhadap penjasorkes dengan model PJJ. Namun, sejauh ini tidak ditemukan data dari hasil analisis yang mengarah kepada perasaan suka terhadap PJJ. Perasaan suka yang ditemukan lebih mengarah kepada bagian-bagian dalam PJJ. Dibawah ini adalah contoh data visualisasi dan penjelasan tentang perasaan suka dari warganet terhadap PJJ.

Gambar 64. Data dari Akun *User* Ji

Akun *user* dengan inisial Ji memposting pengalamannya tentang penjasorkes dalam subjek PJJ. Pada postingannya Ji menceritakan bahwa gurunya pengertian, karena selama PJJ hanya memberikan tugas sebanyak satu kali. Pada akhir tulisannya Ji menambahkan *emotion* menangis. Menangis dalam postingannya mengartikan bahwa ia sangat terharu terhadap apa yang dilakukan oleh gurunya. Selain itu, *emotion* berdasarkan cerita yang di postingnya menandakan bahwa ia suka terhadap apa yang dilakukan oleh gurunya, bukan terhadap pembelajaran dengan model PJJ. Pada cerita yang diposting Ji di atas, malah menandakan bahwa tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama PJJ lebih terasa berat daripada sebelum PJJ.

4) Tidak suka

Tidak suka merupakan salah satu aspek fundamental terkait respon warganet tentang penjasorkes dari subjek PJJ. Hal ini, termasuk fenomena atau kejadian yang membuat warganet tidak suka kepada pelajaran penjasorkes dengan model PJJ. Berikut adalah beberapa data visualisasi dan penjelasan tentang penyebab yang membuat warganet tidak suka terhadap pelajaran penjasorkes.



Gambar 65. Data dari Akun *User* Tya

Data visualisasi diatas adalah data dari postingan akun *user* dengan inisial Tya. Dalam postingannya, Tya menceritakan pengalaman bersama anaknya tentang PJJ. Tya menceritakan bahwa anaknya sangat tidak bersemangat ketika pelajaran penjasorkes model PJJ akan dilaksanakan, hal itu terlihat dari deskripsi postingannya yang mengatakan "adek cepet sini, ini guru olahraga kamu suruh PJJ nya buat video pemanasan." Dari penggalan deskripsi postingan Tya tersebut, dapat diartikan bahwa anaknya harus disuruh terlebih dahulu untuk mengikuti PJJ penjasorkes. Selain itu, Tya juga menceritakan bahwa anaknya mengikuti PJJ dengan muka "manyun" yang dapat diartikan bahwa anaknya "tidak menyukai" pelajaran penjasorkes dengan model PJJ.

Gambar 66. Data dari Akun *User* Nay

Data visualisasi diatas adalah postingan dari akun *user* dengan inisial Nay. Nay menceritakan pengalamannya tentang pelajaran penjasorkes model PJJ. Nay menceritakan kronologi yang menyebabkannya "tidak suka" dengan pelajaran penjasorkes model tersebut. Dalam postingannya, ia bercerita tentang kesulitan yang dialaminya ketika mengikuti pelajaran penjasorkes dengan model PJJ. Nay menuliskan pada postingannya "Sial ruang penyimpanan gue penuh, mana guru olahraga suruh ngerekam…bliin hp baru dong bu." Pada tulisannya tersebut, mengindikasikan bahwa Nay tidak suka pelajaran penjasorkes dengan model PJJ karena ia memiliki keterbatasan dengan alat yang digunakan untuk PJJ. Hal itu mengakibatkannya kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Selain itu, akun *user* dengan inisial Dc memposting kekecewaan melalui deskripsi cerita yang dipostingnya. Deskripsi dari postingan Dc tidak menerangkan tentang PJJ. Namun berdasarkan waktu posting dan kronologi cerita, kejadian yang dialaminya masuk pada kondisi PJJ.

Gambar 67. Data dari Akun *User* Inisial Dc

Berdasarkan cerita dari postingannya, dapat diidentifikasi bahwa Dc tidak suka dengan PJJ. Ketidak sukaan Dc pada pelajaran penjasorkes

model PJJ karena tugas yang diberikan oleh gurunya terasa menyulitkan. Pada postingannya Dc mengatakan "guru olahraga apaan banget dah? Coba suruh praktekin dulu step by stepnya pakai video dia sendiri."

d. Pengaruh dan Tantangan

Pengaruh dan tantangan merupakan tema temuan dari analisis kulaitatif dalam penelitian ini. Hal ini menyangkut tanggapan masyarakat (warganet Twitter) tentang pengaruh dan tantangan dari penjasorkes bagi kehidupan dan lingkungan warganet. Tema tersebut ditas sangat responsif dengan pertanyaan penelitian no 4, yaitu; Seperti apa pengaruh dan tantangan yang dialami masyarakat tentang penjasorkes? Pada tema ini, terdiri dari 2 sub-tema yaitu; pengaruh dan tantangan.

1) Pengaruh

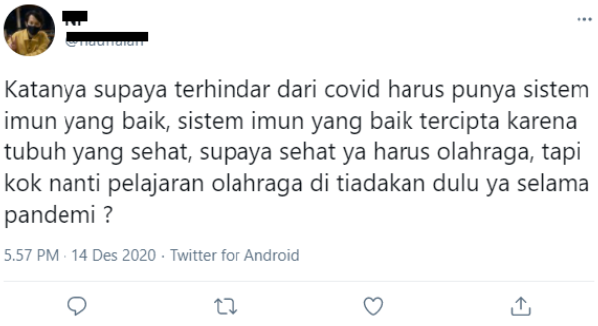
Pengaruh merupakan salah satu aspek penting tentang penjasorkes dari tema pengaruh dan tantangan. Hal ini termasuk pengalaman ataupun opini warganet tentang "pengaruh" penjasorkes dari perspektif warganet. Berikut adalah data visualisasi dan penjelasannya.

Akun *user* dengan inisial Ard memposting pengalamannya terkait pengaruh dari penjasorkes dalam kehidupannya. Pada postingannya, ia bercerita tentang kecelakaan yang menimpanya ketika sedang berkendara. Menurut cerita yang dipostingnya, ia terjatuh dari sepeda ketika ia melakukan pengereman mendadak akibat ada pengendara lain yang tiba-tiba memotong arahnya "…aku ngelayang dari sepeda…" namun tidak ada cedera serius akibat kejadian tersebut. Menurutnya, tidak adanya cedera

serius pada kecelakaan itu karena pengaruh dari gerakan tiger sprong yang pernah dipelajarinya ketika pelajaran penjasorkes “Dulu pas smk diajarin gerakan tiger sprong sama guru olahraga. Ku kira gerakan ini ga kepake…ternyata kepakai…”

Gambar 68. Data dari Akun *User* Ard

Akun *user* lain dengan inisial Nf memposting opininya tentang “pengaruh” dari pelajaran olahraga terhadap kesehatan tubuh, peningkatan sistem imun tubuh, dan terhindar dari *COVID-19*. Berdasarkan deskripsi postingannya, Nf merasa kecewa terhadap peraturan pemerintah yang berencana akan meniadakan pelajaran penjasorkes selama pandemi. Menurut Nf, seharusnya pelajaran penjasorkes tetap diadakan, karena dengan penjasorkes dapat berpengaruh kepada peningkatan kesehatan dan imun tubuh sehingga dapat terhindar dari *COVID-19*.



Gambar 69. Data dari Akun *User* Nf

2) Tantangan

Salah satu aspek fundamental respon warganet tentang penjasorkes dari tema pengaruh dan tantangan adalah “tantangan.” Hal ini termasuk tantangan warganet ketika berhadapan dengan penjasorkes. Berikut adalah beberapa dari sekian banyak postingan warganet tentang tantangan yang mereka lalui ketika berhadapan dengan penjasorkes.

Akun *user* dengan inisial Dhs memposting sebuah foto anak kecil yang sedang minum menggunakan botol besar dengan tambahan deskripsi “aku pas pelajaran olahraga.” Dari postingannya tersebut dapat diindikasikan bahwa pada saat mengikuti kegiatan penjasorkes ia sangat aktif, sehingga mengakibatkan rasa haus yang berlebihan. Hal itu dapat diartikan sebagai sebuah “tantangan” dari aktivitas penjasorkes, karena ketika mengikuti kegiatan penjasorkes ia akan banyak kehilangan cairan yang keluar melalui keringat sehingga dapat menimbulkan rasa haus yang berlebihan.

Gambar 70. Data dari Akun Dhs

Pada *locus* dan *tempus* yang berbeda, Akun *user* dengan inisial Td memposting sebuah video seorang siswa yang sedang melakukan gerakan

guling depan dengan awalan yang salah. Dalam video yang dipostingnya, terlihat para siswa lain tertawa melihat aksi guling depan tersebut. Dalam postingannya, Td menuliskan “guru penjas menangis melihat ini” pada akhir kalimatnya ditambahi dengan simbol *emotion* “:v” yang mengartikan bahwa ia tertawa terbahak-bahak melihat hal tersebut.

Gambar 71. Data Visualisasi dari Akun *User* Td

Akun *user* lain dengan inisial Now turut meramaikan postingan yang dibagikan oleh akun user dengan inisial Td. Dalam postingan balasannya, Now mengatakan “Ngakak” yang diakhiri dengan emotion tertawa terbahak-bahak.

Gambar 72. Data dari Akun *User* Now

Dari beberapa contoh data visualisasi diatas, dapat diartikan bahwa pada pembelajaran penjasorkes terdapat suatu tantangan, termasuk

tantangan akan mengalami kehausan atau tantangan ditertawakan teman-teman. Namun jika dilihat dari respon warganet *twitter*, tantangan tersebut merupakan sesuatu yang membahagiakan dan berkesan. Artinya, tantangan tersebut berdampak positif kepada para pelaku. Pun jika kita lihat dari sudut pandang keilmuan, tantangan-tantangan seperti tersebut diatas akan berimplikasi positif pada para siswa. Hal tersebut sejalan dengan Crimmins, Preston, dan Cohen (2011) yang menyatakan bahwa aktivitas fisik berkorelasi dengan sejumlah ukuran kesehatan, termasuk peningkatan kekuatan dan fleksibilitas, peningkatan kapasitas aerobik, peningkatan keseimbangan, peningkatan metabolisme glukosa dan sensitivitas insulin, meningkatkan kesejahteraan emosional, dan peningkatan fungsi kognitif.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) tentang penjasorkes dalam kurun Pandemi *COVID-19*. Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan kemajuan teknologi seperti penggunaan *artificial intelligence* melalui *the big data machinery analytic*. Dengan begitu, dapat diperoleh sampel secara *massif* tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Zhang 2018). Penelitian ini terinspirasi oleh Tricia Wang, seorang ahli dalam bidang etnografi, dimana pada penelitiannya ia menggabungkan dua data termasuk "*big data* dan *thick data*" (Bornakke & Due, 2018). *Big data* mampu menyediakan data dengan jumlah yang besar dan *thick data* berfungsi menjadi jembatan pengetahuan agar dapat memetakan pengetahuan dari *big data* secara masuk akal.

Media sosial *twitter* dalam penelitian ini berperan sebagai lahan penambangan data dari data yang diunggah oleh masyarakat Indonesia (warganet *twitter*). Dalam penelitian ini, peneliti membatasi tema penambangan agar tetap berada dalam konteks tema penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan pembatasan waktu dengan rentang antara bulan Maret 2020 sampai Desember 2020, agar tidak terjadi ledakan data yang akan berdampak pada menurunnya signifikansi penelitian (Austin & Sutton, 2015).

Big data dalam penelitian ini menghasilkan 6 tema yang berkaitan dengan tema penelitian. Keenam tema diantaranya adalah; *pertama*, "*top issues*" terhimpun dari isu-isu teratas dari perbincangan warganet *twitter tentang* tema penelitian. *Kedua*, "*activity*" berkaitan dengan seluruh aktivitas warganet pada *platform twitter* tentang penjasorkes. *Ketiga*, "demografi" membahas profil warganet yang terlibat dalam pembahasan tentang penjasorkes. *Keempat*, "*emotion*" berkaitan tentang bentuk-bentuk emosi yang ditujukan warganet terhadap penjasorkes. *Kelima*, "*sentiment*" menjelaskan bentu-bentuk sentimen warganet terhadap penjasorkes. Keenam, "*engagement*" membahas keterkaitan antara aktivitas *users twitter* satu dengan lainnya dalam segala bentuk aktivitas yang dilakukannya.

Temuan fundamental pada *big data* adalah *trending issues* tentang penjasorkes yang mengarah pada topik tentang guru. Hal itu salah satunya disebabkan oleh akun *users* media massa yang pernah membagikan berita amoral tentang guru penjasorkes. Isu tersebut cepat sekali menjadi *trending* karena media massa mempunyai jutaan pengikut di akun *twitter*-nya. Berita yang dibagikannya tersebut, memengaruhi sikap dan cara pandang masyarakat terhadap guru

penjasorkes. Kebanyakan dari mereka menjadi bersikap dan berpandangan negatif terhadap guru penjasorkes.

Thick data dalam penelitian ini menyediakan 4 tema yang responsif dengan pertanyaan penelitian. Keempat tema diantaranya adalah; *pertama,* "guru penjasorkes." Menurut warganet, guru penjasorkes adalah sosok yang menyebalkan, cabul, gemar menggoda siswi. Namun, sosok guru penjasorkes menjadi idola ketika sedang menjadi pengawas ujian, karena guru penjasorkes memperbolehkan siswa untuk saling mencontek. Bahkan, pernah ada suatu kejadian ketika sedang melakukan ujian dikelas. Guru penjasorkes berjanji untuk menggagalkan fokus rekan pengawas agar para siswa mempunyai kesempatan untuk mencontek dengan aman.

Kedua "pelajaran penjasorkes." Pelajaran penjasorkes menjadi pelajaran yang paling disukai warganet, karena selain menyenangkan pelajaran penjasorkes merupakan penyumbang nilai tertinggi pada nilai *raport.* Hampir tidak ada warganet yang tidak suka dengan pelajaran penjasorkes.

Ketiga "pelajaran penjasorkes model daring." Hampir tidak ada warganet yang menyukai pelajaran penjasorkes dengan model jarak jauh atau daring. Hal itu disebabkan termasuk karena; pemberian tugas yang tidak semestinya, keterbatasan kualitas perangkat yang digunakan untuk melakukan pembelajaran penjasorkes model daring dan gerakan-gerakannya seperti tidak nyata.

Keempat "pengaruh dan tentangan." Pelajaran penjasorkes menurut warganet berpengaruh selain untuk membuat tubuh menjadi sehat, gerakan-gerakannya dapat berfungsi meminimalisir cedera serius ketika mengalami

kecelakaan seperti terjatuh dari sepeda. Pelajaran penjasorkes selain berpengaruh terhadap diri juga memiliki beberapa tantangan didalamnya.

Dalam pelajaran penjasorkes sering dihadapkan tantangan seperti aksi *bullying* ketika sedang melakukan suatu gerakan yang salah seperti gerakan pada aktivitas senam lantai (guling depan). Seharusnya tubuh bisa mengguling namun gagal mengguling hingga menyebabkan para siswa tertawa bersama. Namun, hal itu tidak membuat warganet menjadi tidak suka terhadap penjasorkes. Selain itu, menurut warganet setelah melakukan pelajaran penjasorkes, akan merasakan rasa haus yang sangat, dan mengharuskan untuk minum lebih banyak daripada hari-hari biasa.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah tidak bisa mengungkapkan kebenaran diluar objek penelitian. Mungkin diluar objek penelitian ada pokok bahasan yang lebih penting dari gagasan dalam penelitian ini. Selain itu, mungkin diluar objek yang dapat ditangkap dalam penelitian ini ada informasi-informasi yang lebih fundamental untuk dibahas. Misalnya, isu-isu tentang penjasorkes diluar media sosial *twitter*.

Penulis meyakini bahwa sangat kecil sekali kebenaran tentang penjasorkes yang mampu diungkap melalui penelitian ini. Namun, penulis berharap bahwa dengan keterbatasan dan ketidaksempurnaan ini akan memacu manusia, minimal untuk pribadi peneliti agar selalu ingin mengetahui dan memecahkan apa yang diluar sana belum diketahui dan belum terpecahkan. Dengan begitu semoga ilmu pengetahuan minimal dalam lingkup pendidikan jasmani lebih cepat dalam

bertransformasi dan lebih banyak dirasakan kebermanfaatannya dalam kehidupan manusia.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh dua data dalam bentuk *big data* dan *thick data*. *Big data* dalam penelitian ini menghasilkan 6 tema, diantaranya adalah; *top issues*, aktivitas, demografi, *emotion*, *sentiment*, dan *engagement*. *Thick data* dalam penelitian ini mengasilkan 4 tema yang responsif dengan pertanyaan penelitian. Keempat diantaranya adalah; guru penjasorkes, pelajaran penjasorkes, pembelajaran jarak jauh (PJJ) penjasorkes, dan terakhir pengaruh dan tantangan.

Hasil utama penelitian ini menggambarkan penjasorkes dalam kurun Pandemi *COVID-19* dari perspektif masyarakat Indonesia (warganet *twitter*). Studi ini mengungkapkan termasuk; opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka warganet terhadap penjasorkes. Selain itu, studi ini mengungkapkan faktor-faktor yang memengaruhi opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka warganet terhadap penjasorkes. Temuan dalam penelitian ini sementara menyimpulkan bahwa masyarakat Indonesia (warganet *twitter*) memiliki opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka yang relatif sama tentang penjasorkes. Kemudian terkait faktor yang memengaruhi hal tersebut, ada dua. Pertama, guru penjasorkes (perilaku) dan kedua, media massa (pemberitaan berita amoral).

Opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka mereka mencerminkan pengalaman dalam keterlibatan dengan penjasorkes termasuk

pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung (melalui informasi termasuk media massa). Manifestasi dari proses tersebut mencakup; opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka warganet *twitter* terhadap penjasorkes secara natural. Hal tersebut menjadi sumber diskursif yang penting bagi pemangku kebijakan untuk terlibat secara bermakna dalam pengembangan dan pembenahan penjasorkes di Indonesia.

B. Implikasi

Kemajuan jaman menghadirkan teknologi yang sebelumnya belum pernah ada. Teknologi ini mempermudah manusia untuk bersosial dengan jangkauan yang luas dan waktu yang singkat. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan dalam berbagai bidang termasuk dalam penjasorkes sehingga dapat menjadi lebih baik. Teknologi ini pula dapat mempersulit bahkan menghancurkan produk termasuk penjasorkes apabila penjasorkes tidak memaksa dirinya berkembang mengikuti perkembangan jaman.

Pembenahan dan pengembangan penjasorkes di Indonesia menjadi proyek yang sangat fundamental untuk terciptanya penjasorkes yang lebih baik lagi. Dengan kita mengetahui penjasorkes dari perspektif masyarakat, maka kita akan mengetahui bagaimana kualitas penjasorkes secara natural. Dengan begitu kita akan lebih mudah dalam hal pembenahan dan pengembangan penjasorkes. Hal ini menjadi sangat penting, karena salah satu target utama dari pembuatan produk penjasorkes di Indonesia adalah untuk masyarakat atau warga negara.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penjasorkes mengalami ketidak mampuan dalam hal; kualitas tenaga pengajar, kemampuan menjaga citra, dan buruknya penggunaan teknologi berbasis internet. Hal itu terbukti pada opini, pengalaman, rasa suka, dan rasa tidak suka masyarakat terhadap penjasorkes. Berdasarkan hal itu maka, peneliti memberikan beberapa saran seperti berikut;

1. Pembenahan dan pembangunan sumber daya manusia secara berkala guna meningkatkan rasa memiliki, menjaga, dan mengembangkan penjasorkes agar lebih mendapatkan kepercayaan masyarakat.
2. Penekanan penggunaan teknologi berbasis internet sebagai upaya untuk pengenalan penjasorkes menjadi lebih mudah dan kontrol terhadap berita-berita amoral tentang penjasorkes oleh media massa.
3. Penekanan riset berbasis media sosial khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, dikarenakan akhir-akhir ini komunikasi sosial cenderung banyak dilakukan melalui media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Allam, Z. (2020). *Surveying The Covid-19 Pandemic and Its Implications: Urban Health, Data Technology and Political Economy*. Amsterdam: Elsevier.

Alles, M. G., & Vasarhelyi, M. A. (2014). Thick data: adding context to big data to enhance auditability. *International Journal of Auditing Technology*. 2(2), 95. http://doi.org/10.1504/IJAUDIT.2014.066237

Ang, Y. Y. (2019). *Integrating Big Data and Thick Data to Transforms Public Services Delivery*. Washington: IBM.

Anwar, H. M. (2014). Wacana Pendidikan Jasmani di Indonesia dalam Perspektif Arkeo-Genealogi Michel Foucault serta Implikasinya dalam Konteks Kekinian. *Disertasi*, tidak diterbitkan. Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Aprillia, A. (2015). Obesitas pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kedokteran Universitas Lampung, 4(7)*. Retrieved from https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/viewFile/1446/1281

Ardiyanto, H. (2019). Integrasi teknologi dalam pendidikan jasmani: peluang untuk menjawab krisis identitas dan legitimasi? *Proceedings of SEMNAS KMP UNY 2018, Yogyakarta, 09, 105-114*.

Austin, Z., & Sutton, J. (2015). Qualitative Research: Data Collection, Analysis, and Management. *The Canadian journal of hospital pharmacy, 68(3)*. Retrieved from https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4485510/

Awad, M., & Khanna, R. (2015). *Machine learning: In Efficient Learning Machines*. California: Apress.

Barr, E. T., Harman, M., McMinn, P., Shahbaz, M., & Yoo, S. (2015). The Oracle Problem in Software Testing: A Survey. *Journal of Transactions on Software Engineering*, 41(5), 507-525. http://doi.org/10.1109/TSE.2014.2372785

Beuving, J. J. (2020). Ethnography's future in the big data era. *Journal of Information, Communication & Society*, 23(11), 1625-1639. http://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1602664

Bini, S. A. (2018). Artificial Intelligence, Machine Learning, Deep Learning, and Cognitive Computing: What Do These Terms Mean and How Will They Impact Health Care? *Journal of Arthroplasty*, 33(8). http://doi.org/10.1016/j.arth.2018.02.067

Brown, J. (2018). *Influenza: The Hundred Year Hunt to Cure the Deadliest Disiase in History*. New York: Atria Paperback.

Bryner J. (2020). *Ist Known Case of Coronavirus Traced Back to November in China*. Diakses pada 4 Agustus 2020, Retrieved from https://www.livescience.com/first-case-coronavirus-found.html

Budiman., Semaun, S., & Saleh, M. (2020). *Pandemi dalam 19 Perspektif*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.

Burhanuddin, N. (2018). *Filsafat Ilmu*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Bornakke, T., & Due, B. L. (2018). Big–Thick Blending: A method for mixing analytical insights from big and thick data sources. *Journal Indexing and Metrics*, 5(1). Retrieved from https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2053951718765026

Chen, G. (2019). *The Pros and Cons of Mandatory Gym Class in Public Schools*. Dikutip dari https://www.publicschoolreview.com/blog/the-pros-and-cons-of-mandatory-gym-class-in-public-schools pada hari Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 08.46 WIB.

Chick, R. C., Clifton, G.T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., and Vreeland, T. J. (2020). Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Surgical Education*, 77(4), 18. https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.03.018

Chin, M. K., & Edginton, C. R. (2014). *Physical Education and Health: Global Perspectives and Best Practice*. Illinois: Sagamore Publishing.

Ciccomascolo, L. E & Sullivan, E. C. (2013). *The Dimension of Physical Education*. Burlington: Jones & Bartlett Learning.

Cioffi, R., Travaglioni, M., Piscitelli, G., Petrillo, A., & Felice,F. (2020). Artificial Intelligence and Machine Mearning Applications in Smart Production: Progress, Trend, and Direction. *Journal of Sustainability*, 12(492). http://doi.org/10.3390/su12020492

Corden, A., & Sainsbury, R. (2006). Using Verbatim Quotations in Reporting Qualitative Social Research: Researchers' views. *Social Policy Research Unit*. Retrieved from http://www.york.ac.uk/inst/spru/pubs/pdf/verbquotresearch.pdf

Crimmins, E. M., Preston, S, H., & Cohen, B. (2011). *Explaining divergent levels of longevity in high-income countries*. Washington: National Academies Press (US).

Davenport, T., Guha, A., Grewal, D., & Bressgott, T. (2020). How artificial intelligence will change the future of marketing. *Journal of the Academic Marketing of Marketing Science*, 48, 24-42. https://doi.org/10.1007/s11747-019-00696-0

Dean, J. (2014). *Big Data, Data Mining & Machine Learning*. Canada: John Wiley & Sons.

Derrida, J., & Caputo, J. D. (1996). *Deconstruction in a Nutshell: A Conversation With Jacques Derrida*. New York: Fordham University Press.

Edmunds, A., & Morris, A. (2000). Problem of information overload in business organization: A review of the literature. *International Journal of Information Management*, 20(1), 17-28. http://doi.org/10.1016 / S0268-4012 (99) 00051-1

Farhadi, H. (2018). *Machine Learning: advances techniques and emerging applications*. London: IntechOpen.

Fiaidhi, J., & Mohammed, S. (2019). Thick Data: A New Qualitative Analytics for Identifying Customer Insights. Journal of IT Professional, 21(3), 4-13. http://doi.org/10.1109/MITP.2019.2910982

Gero, J. S. (2014). *Artificial intelligence in design '91*. Amsterdam: Elsevier.

Giorgio, A. D., Kuvacic, G., Milic, M., & Padulo, C. (2018). The Brain and Movement: How Physical Effects the Brain. *Journal of Sports Science and Medicine*, 7(2), 63-68. http://doi.org/10.26773/mjssm.180910

Grayling, A. C. (2019). *The History of Philosophy*. London: Penguins Books Limited.

Grewal, D. S. (2014). A Critical Conceptual Analysis of Definition of Artificial Intelligence as Applicable to Computer Engineering. *Journal of Computer Engineering*, 2(1), 09-13. https://doi.org/10.9790/0661-16210913

Hapsari, Y., & Hamamah. (2020). *Strategi Riset dan Publikasi Penelitian Bahasa*. Malang: UB Press.

Hardman, K., & Marshall, J. (2009). *Second World-wide Survey of School Physical Education Final Report*. Michigan: ICSSPE.

Hasan, A. M. R., Rashid, M. H., Smith, G., Selim, M. A., & Rasheed, S. (2020). Challenges of promoting physical activity among school children in urban Bangladesh: A qualitative inquiry. *Jurnal Plosone,* 15(3). Retrieved from

https://journals.plos.org/plosone/article/file?id=10.1371/journal.pone.0230321&type=printable

Haq, R. (2020). *Enterprise artificial intelligence transformation*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Hawkin, J. E. (2016). A qualitative descriptive study of the experiences of nurse educators in developing and implementing concurrent enrollment AND-ABS programs. *Disertasi*, tidak diterbitkan, Nova Southeastern University, Florida.

Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture*. (Terjemahan Routledge & Paul, K). London: Routledge. (Edisi asli diterbitkan tahun 1938 oleh Random House).

Imran, A. I. (2017). *Komunikasi Krisis*. Yogyakarta: Depublish.

Jacoby, A. (2008). *A Critical Handbook of Japanese Film Directors*. Barkeley: Stone Bridge Press.

Kaplan, A & Heinlein, M. (2019). Siri, Siri in my hand: Who's the fires in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Journal of Business Horizons*, 62(1). Retrieved from https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0007681318301393

Kaczmarek, L. D., Behnke, M., Enko, Hoffman, J., Kicinski, A., Paruszewski, M., Szabat, J., & Dombrowski, S. U. (2019). Would you be happier if you moved more? Physical activity focussing illusion. Current Psychology. Retrieved from https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-019-00315-9

Kersting, K. (2018). Machine Learning and Artificial Intelligence: Two Fellow Travelers on the Quest for Intelligent Behavior in Machines. *Journal of Fronties Big Data*, 1(6). Retrieved from https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fdata.2018.00006/full

Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing and Health*, 40(1), 23-42. http://doi.org/10.1002/nur.21768

Kim, S.Y., & Park, H. (2011). Corporate Social Responsibility as an Organizational Attractiveness for Prospective Public Relations Practitioners. *Journal of Busines Ethics*, 103, 639–653. https://doi.org/10.1007/s10551-011-0886-x

Kitchin, R., & McArdle, G. (2016). What makes Big Data, Big Data? Exploring the ontological characteristics of 26 datasets. *Journal of Indexing and*

Matrics, 3(1). Retrieved from https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2053951716631130

Kosinski, Michal & Matz, Sandra & Gosling, Samuel & Popov, Vesselin & Stillwell, David. (2015). Facebook as a Research Tool for the Social Sciences. *Journal of American psychologist*. 70(6), 543-556. http://doi.org/10.1037/a0039210

Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative Descriptive Research: An Acceptable Design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4). Retrieved from https://he02.tci-thaijo.org/index.php/PRIJNR/article/view/5805

Laureano, J., Konukman, F., Gumusdag, H., dan Erdogan, S. (2014). Effects of marginalization on school physical educational programs: a literature review. *Physical Culture and Sports*, 64(1), 29-40. http://doi.org/10.2478/pcssr-2014-0029

Kim Kurzwell, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines*. NYC: Viking Press.

Ma, J. (2020). *Coronavirus: China's First Confirmed Covid-19 Case Traced Back to November 17*. Dikutip dari https://www.scmp.com/news/china/society/article/3074991/coro navirus-chinas-first-confirmed-covid-19-case-traced-back pada hari Selasa 4 Agustus 2020 Pukul 08.24 WIB.

Mackenzie, A. (2019). From API to AI: platforms and their opacities. *Journal of Information, Communication & Society*, 22(13), 1989-2006. http://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1476569

Makdori, Y. (2020). *Dilema Sekolah Tatap Muka, Ancaman Kesehatan atau Kualitas Pendidikan?* Dikutip dari https://www.liputan6.com/news/read/4337757/dilema-sekolah-tatap-muka-ancaman-kesehatan-atau-kualitas-pendidikan pada hari Rabu 9 September Pukul 07.49 WIB.

Maxwell, N. (2019). A New Task of Philosophy of Science. *Journal of Metaphilosophy*, 50(3), 316-338. http://doi.org/10.1111/meta.12355

Meng, M. (2018). Application Programming Interface Documentation: What Do Software Developers Want? *Journal of Technical Writing and Comunication, 48(3)*, 295-330. http://doi.org/10.1177/0047281617721853

Mitchell, T. M. (1997). *Machine learning*. New York: McGraw Hill

Najafabadi, M. M., Villanustre, F., Khoshgoftaar, T. M., Seliya, N., Wald, R., & Muharemagic, E. (2015). Deep learning applications and challenges in

big data analytics. *Journal of Big Data*, 2(1). Retrieved from https://journalofbigdata.springeropen.com/articles/10.1186/s40537-014-0007-7

Nuratin, D. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Metode Permainan Pada Sisa Kelas 3 SD Negeri 1 Purwawinangun. Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan, 3(1). Retrieved from https://media.neliti.com/media/publications/316827-upaya-meningkatkan-keaktifan-siswa-dalam-f4463c13.pdf

Olyaie, E., Abyaneh., H. Z., & Mehr, A. D. (2017). A comparative analysis among computational intelligence techniques for dissolved oxygen prediction in Delaware River. *Journal of Geoscience Frontiers*, 8(3), 517-527. https://doi.org/10.1016/j.gsf.2016.04.007

Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). Retrieved from https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26

Polit, D. F., & Beck, C. T. (2014). *The essence of nursing research: Assessing evidence for nursing practice (8th ed.)*. Philadelphia: Wolters Kluwer Health / Lippincott Williams & Wilkins.

Priyanto, J. (2018). Wacana, kuasa dan agama dalam kontestasi PILGUB Jakarta: Tinjauan Relasi Kuasa dan Pengetahuan Foucault. *Jurnal Bahasa, Peradaban dan Informasi Islam*, 18(2). Retrieved from http://ejournal.uin-suka.ac.id/adab/thaqafiyyat/article/view/1316

Quan-Hase, A., & Sloan, L. (Eds.). (2017). *Small data, thick data: Thickening strategies for trace-based social media research*. London: Sage

Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang RI Nomor 3, Tahun 2005, tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Russell, S., & Peter, N. (2016). *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. New Jersey: Prentice Hall.

Santoso, S. P. B. (2011). Isu, Tantangan, dan Masa Depan Pendiikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 11(2). Retrieved from http://202.91.10.29/index.php/JIS/article/view/12

Sartre, J. P. (1956). *Being and Nothingness*. (Terjemahan Hazel E. Barnes). New York: The Philosophical. (Edisi asli diterbitkan tahun 1943 oleh Editions Gallimard).

Saryono., & Nopembri, S. (2013). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Berbasis Integrated Physical Education di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2). Retrieved from https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3009

Savage, C. W. (2021). *The Measurement of Sensation: A Critique of Perceptual Psychophysics*. CA: University of California Press.

Setiawan, C. (2004). Krisis Identitas dan Legitimasi dalam Pendidikan Jasmani. Jurnal pendidian jasmani Indonesia, 1(1). Retrieved From https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/112/pdf

Sikirit, D. (2020). *Learning from home during the COVID-19 pandemic*. Dikutip dari https://www.unicef.org/indonesia/coronavirus/stories/learning-home-during-covid-19-pandemic pada hari Minggu 2 Agustus 2020 Pukul 08.42 WIB.

Srirarmoju, S. B. (2017). *Introduction to Big Data: Infrastrukture and Networking Considerations.* Warangal: Horizon Books.

Sucipto. (2011). Isu Krisis Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Jurnal Pendidikan Olahraga FPOK-UPI, 5(1). Retrieved From http://jurnal.upi.edu/penjasor/view/326/isu-krisis-pendekatan-pembelajaran-pendidikan-jasmani.html

Sudirjo, C., & Alif, M. N. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

Sumaryanto. (2012). Perspektif Filsafat Olahraga dalam Mewujudkan Masyarakat Sehat. Jurnal MEDIKORA, 9(1). Retrieved from https://journal.uny.ac.id/index.php/medikora/article/view/4646

Sunardi. (2011). Nietzsche. Yogyakarta: LKis.

Sutrisno, A. N. (2014). *Telaah Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Depublish.

Sparkes, A. C., Templin, T. J., dan Schempp, P. G. (1990). The problematic nature of a career on a marginal subject: some implications for a teacher education programes. Journal of educational for teaching, 16(1), 3-28. http://doi.org/10.1080/0260747900160101

Tai, M. C. (2020). The Impact of Artificial Intelligence on Human Society and Bioethic. *Journal of Szu Chi Medical, 32(4)*, 339-343. http://doi.org/10.4103/tcmj.tcmj_71_20

Tang, A., Aleti, A., Burge, J., & Vliet. (2010). What makes software design effective. *Journal of Design Studies*, 31(6), 614-640. http://doi.org/10.1016/j.destud/2010.09.004

Torchim, W. M. K., & Donnelly, J. P. (2006). *The research methods knowledge base*. Boston: Cengage Learning.

Parizkova, J. (Eds.). (2015). *Physical Activity, Fitness, Nutrition and Obesity During Growth.* Prague: Bentham Science Publishers.

Rahardjo, M. (2010). Nalar dasar penelitian kualitatif dan kuantitatif. Diperoleh 15 Juli 2021, dari https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/nalar-dasar-penelitian-kualitatif-dan-kuantitatif.html

Wagner, C. (2012). *Doing Social Research: A Global Context*. Europe: McGraw-Hill Education .

Wang, T. (2016, Januari 21). Why Big Data Needs Thick Data. Diperoleh 20 Mei 2021, dari https://medium.com/ethnography-matters/why-big-data-needs-thick-data-b4b3e75e3d7

Waty, L. P., & Fouristyawati, E. (2016). Dinamika Kecanduan Telepon Pintar pada Remaja. *Jurnal Psikologi Unsiyah,* 1(2), Retrieved from http://jurnal.unsyiah.ac.id/seurune/article/view/11573

Wijaya, C. (2020). *Sekolah: Para siswa tertinggal karena Pandemi Covid-19, orang tua: Saya pilih anak selamat*. Dikutip dari https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-52661836 pada hari Selasa 23 Juni 2020 Pukul 08.39 WIB.

Yusuf, W. (2018). A Qualitative Descriptive Study of Teacher Readiness and The Inclusion Classroom. *Disertasi*, tidak diterbitkan, Grand Canyon University, Arizona.

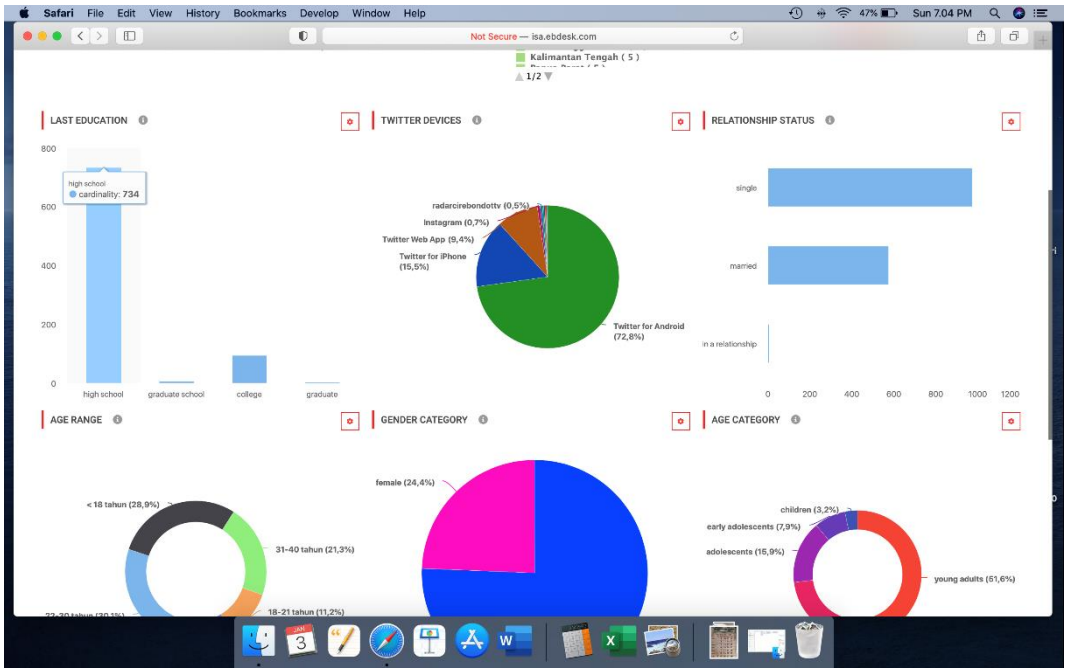
Zhang, J. (2018). Big data and tourism geographies: an emerging paradigm for future study? *Journal of Tourism Space, Place and Environment,* 20(5), 899-904. http://doi.org/10.1080/14616688.2018.1519719

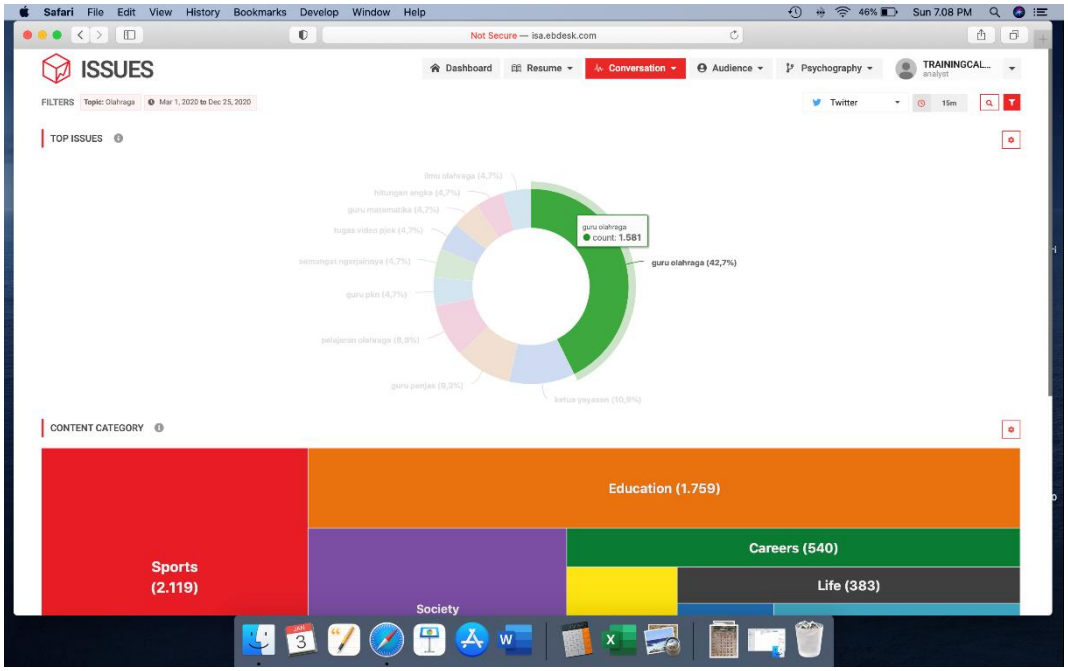
LAMPIRAN-LAMPIRAN

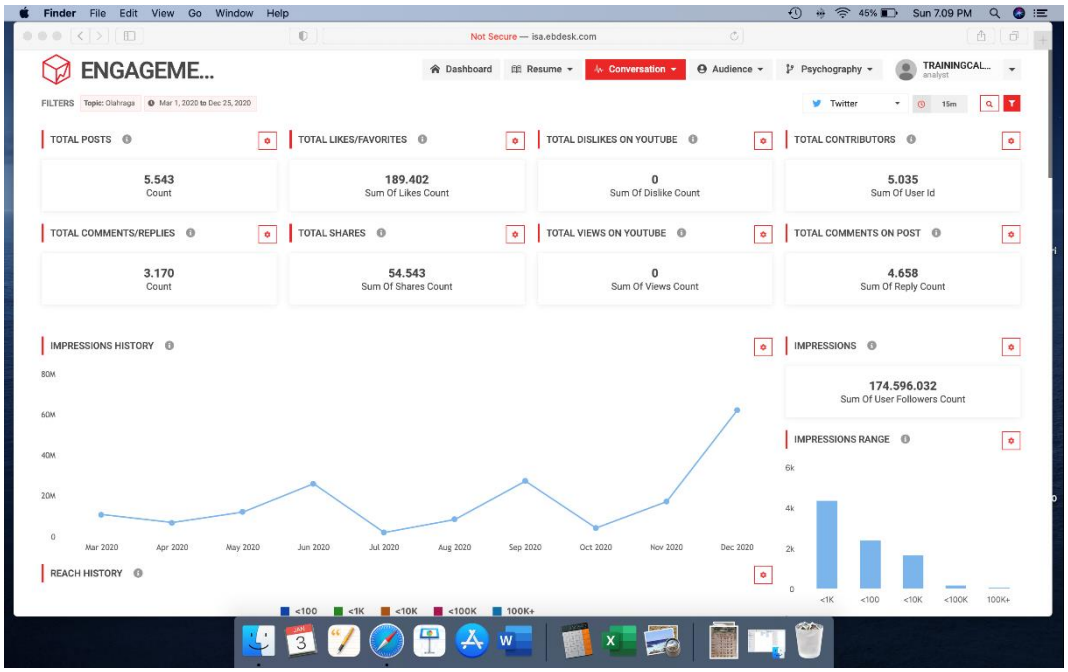
LAMPIRAN 1

CONTOH HASIL *BIG DATA MACHINERY ANALYTIC*

Safari File Edit View History Bookmarks Develop Window Help
Not Secure — isa.ebdesk.com
FILTERS
EXPOSURE
twitter
Mar 2020
twitter: 2.292
ISSUES
guru olahraga
TOTAL POSTS
5.543
Count - Twitter
TOTAL REPLIES
3.170
Count - Twitter
TOPIC LOCATION
Jawa Barat (33)
Dki Jakarta (17)
Jawa Timur (17)
Jawa Tengah (4)
Jambi (3)
Nusa Tenggara Barat (3)
Nusa Tenggara Timur (3)
Sumatera Barat (2)
Bali (2)
Kalimantan Barat (2)
Papua (2)
Papua Barat (2)
Aceh (1)
Sumatera Utara (1)
SENTIMENT
SENTIMENT PROPORTION

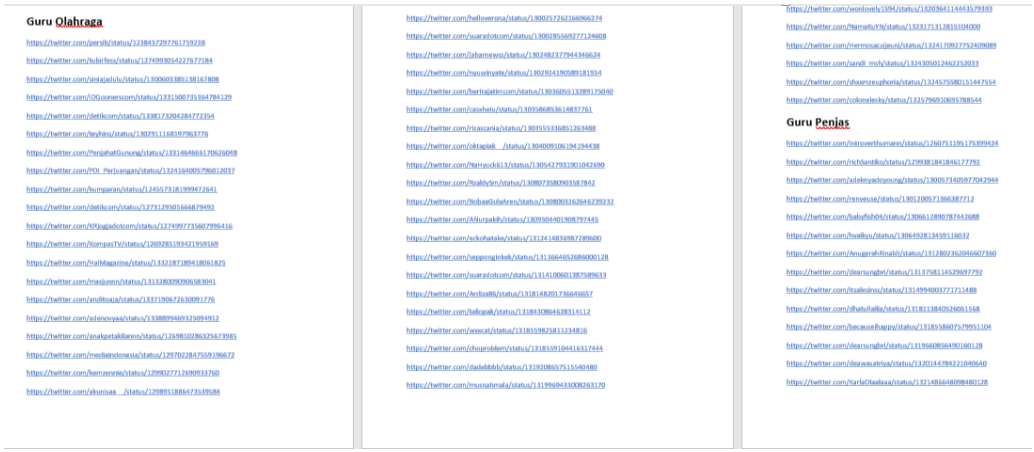

Safari File Edit View History Bookmarks Develop Window Help
Not Secure — isa.ebdesk.com
Kalimantan Tengah (5)
LAST EDUCATION
high school
cardinality: 734
TWITTER DEVICES
Twitter for Android (72,8%)
Twitter for iPhone (15,5%)
Twitter Web App (9,4%)
Instagram (0,7%)
RELATIONSHIP STATUS
single
married
in a relationship
AGE RANGE
< 18 tahun (28,9%)
31-40 tahun (21,3%)
18-21 tahun (11,2%)
GENDER CATEGORY
female (24,4%)
AGE CATEGORY
children (3,2%)
early adolescents (7,9%)
adolescents (15,9%)
young adults (61,6%)


Safari File Edit View History Bookmarks Develop Window Help
Not Secure — isa.ebdesk.com
ISSUES
Dashboard
Resume
Conversation
Audience
Psychography
FILTERS
Twitter
TOP ISSUES
guru olahraga
count: 1.581
guru olahraga (42,7%)
CONTENT CATEGORY
Sports (2.119)
Education (1.759)
Careers (540)
Life (383)
Society


Finder File Edit View Go Window Help
Not Secure — isa.ebdesk.com
ENGAGEME...
Dashboard
Resume
Conversation
Audience
Psychography
FILTERS
Twitter
TOTAL POSTS
5.543
Count
TOTAL LIKES/FAVORITES
189.402
Sum Of Likes Count
TOTAL DISLIKES ON YOUTUBE
0
Sum Of Dislike Count
TOTAL CONTRIBUTORS
5.035
Sum Of User Id
TOTAL COMMENTS/REPLIES
3.170
Count
TOTAL SHARES
54.543
Sum Of Shares Count
TOTAL VIEWS ON YOUTUBE
0
Sum Of Views Count
TOTAL COMMENTS ON POST
4.658
Sum Of Reply Count
IMPRESSIONS HISTORY
IMPRESSIONS
174.596.032
Sum Of User Followers Count
IMPRESSIONS RANGE
REACH HISTORY

LAMPIRAN 2

LINK TWITTER *3 TOP ISSUES* DARI PROSES *BIG DATA MACHINERY ANALYTIC*



Guru Olahraga

https://twitter.com/perish/status/1238457297761759238
https://twitter.com/kubirfess/status/1274999014227677184
https://twitter.com/sinajajalulu/status/1300603385138167808
https://twitter.com/IOGconnerscom/status/1331500715364784129
https://twitter.com/detikcom/status/1338173204284772354
https://twitter.com/teyhino/status/1302911168197963776
https://twitter.com/PenjahatGuru.ng/status/1331466466170626048
https://twitter.com/PDI_Perjuangan/status/1324164005796012037
https://twitter.com/kumparan/status/1245573181999472641
https://twitter.com/detikcom/status/1273129505666879492
https://twitter.com/KKjagadotcom/status/1274997733607996416
https://twitter.com/KompasTV/status/1269285193421959169
https://twitter.com/HaiMagazine/status/1332187189418061825
https://twitter.com/masjanns/status/1313280090906583041
https://twitter.com/andiltoaja/status/1337190672630091776
https://twitter.com/adenovyaa/status/1338899469325094912
https://twitter.com/anakpetaklilannn/status/1269810228632567385
https://twitter.com/mediaindonesia/status/1297027284759199677
https://twitter.com/kemzennie/status/1299027771269093376
https://twitter.com/akunisaa__/status/1298951188647353984

https://twitter.com/helloverona/status/1300257262166966274
https://twitter.com/suaradotcom/status/1300285569277124608
https://twitter.com/jabarnewss/status/1302482377944366624
https://twitter.com/nyuwinyate/status/1302924190589181954
https://twitter.com/beritajatimcom/status/1303605513289175040
https://twitter.com/casshaiu/status/1303586853614837761
https://twitter.com/riasicanla/status/1303555336851263488
https://twitter.com/oktapiak__/status/1304009106194194438
https://twitter.com/NaHyuck613/status/1305427931901042690
https://twitter.com/RzaldySin/status/1308073580903587842
https://twitter.com/BolbaaGuluAren/status/1308003263646239232
https://twitter.com/ANurpakiih/status/1309504401908797445
https://twitter.com/eckohatake/status/1312414836987289600
https://twitter.com/seppongirinek/status/1313664652686000128
https://twitter.com/suaradotcom/status/1314100601387589633
https://twitter.com/Ardisa86/status/1318148201736646657
https://twitter.com/lallopak/status/1318430864628314112
https://twitter.com/wxxcat/status/1318559825811234816
https://twitter.com/choproblem/status/1318559910641631744 4
https://twitter.com/dadebbbb/status/1319208657515540480
https://twitter.com/msusnahmala/status/1319969433008263170

https://twitter.com/wonlovely1594/status/1320364114443579393
https://twitter.com/Namalu19/status/1323171312815104000
https://twitter.com/Hermosacsijesus/status/1324170927752409089
https://twitter.com/sandi_muh/status/1324305012462252033
https://twitter.com/shxxmseuphoria/status/1324575580151447554
https://twitter.com/colonelesky/status/1325796931069578854 4

Guru Penjas

https://twitter.com/introverthumaan/status/1260751195175399424
https://twitter.com/richlantiko/status/1299381841846177792
https://twitter.com/adekenyadeyoung/status/1300571405977042944
https://twitter.com/renweuse/status/1301200571366387712
https://twitter.com/balnyfishN04/status/1306612890787442688
https://twitter.com/hwalkyu/status/1306492813459116032
https://twitter.com/Anugerahfinalti/status/1312802362046607360
https://twitter.com/dearsungdet/status/1313758114529697792
https://twitter.com/itsalesinss/status/1314994003771711488
https://twitter.com/dhatulfalfia/status/1318113840526061568
https://twitter.com/becausehappy/status/1318558607579951104
https://twitter.com/dearsungdet/status/1319660856490160128
https://twitter.com/deawasatriya/status/1320144784221040640
https://twitter.com/KarlaOlaalaaa/status/1321486648098480128

https://twitter.com/yourcoolbreeze/status/1323061431563026432
https://twitter.com/ekaditya_/status/1327214544385576961
https://twitter.com/flokyrudianto/status/1334286667516022784
https://twitter.com/JoshSylphide/status/1314809141493272576
https://twitter.com/Rildawane/status/1335636676907921408
https://twitter.com/thiersaa/status/1339013910758739968
https://twitter.com/SinagaZay/status/1236723267886436352
https://twitter.com/yosficarlos/status/1239275201667334144
https://twitter.com/harustyk/status/1239147384490332160
https://twitter.com/bspanspnra/status/1239023857539420160
https://twitter.com/yeowwuk/status/1240699248003309569
https://twitter.com/tasyaanaraj95/status/1242646738357243904
https://twitter.com/sc3newy/status/1244518762398674945
https://twitter.com/GCWDNYITY/status/1244426305782726656

Pelajaran Olahraga

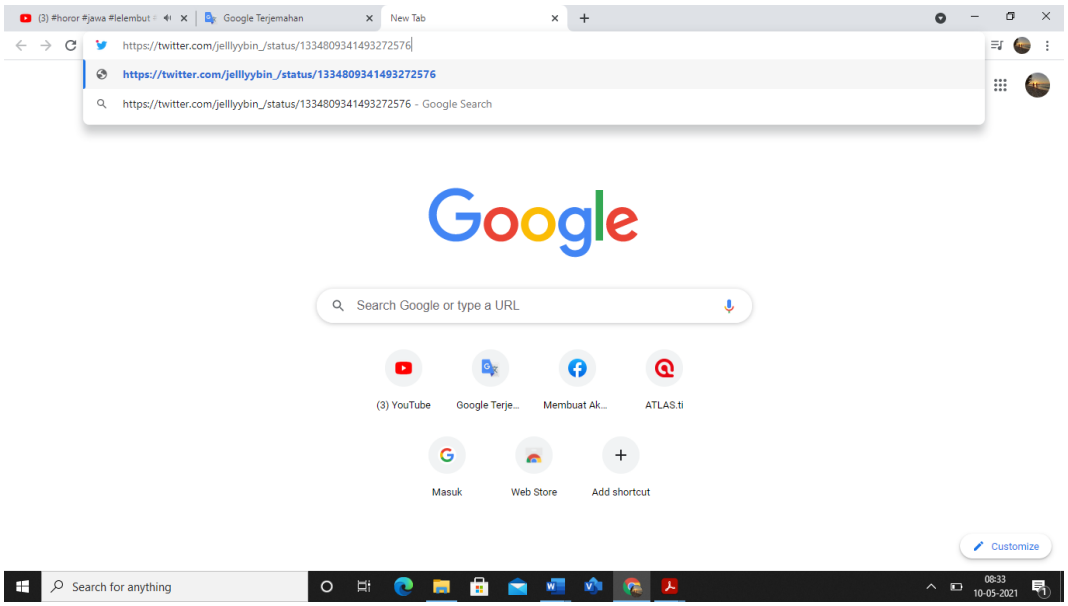
https://twitter.com/cocolenak1/status/1310879434824589312
https://twitter.com/kamalbukankemal/status/1270004968527769607
https://twitter.com/trainveller/status/1330711422704107522
https://twitter.com/seirensungkar/status/1297156431897010178
https://twitter.com/angkatanduasatu/status/1297401345717047296
https://twitter.com/nctpotion/status/1301984205446852609
https://twitter.com/fordyce92/status/1302238813624368642
https://twitter.com/suaradotcom/status/1302494003007377408

https://twitter.com/AldisaFadillah/status/1304277591969263619
https://twitter.com/log_ren/status/1307264998859894281
https://twitter.com/DesiPur26239444/status/1308420981229223939
https://twitter.com/Tdr_Al/status/1308654427612405761
https://twitter.com/rraaryani/status/1309315183911682048
https://twitter.com/aydaaaaa_/status/1312420945852690433
https://twitter.com/pohonmenangga/status/1312367102423031905
https://twitter.com/Romiagungmaula1/status/1313713389219110912
https://twitter.com/log_kaede/status/1322527775087906816
https://twitter.com/aeglingoss/status/1323990981207411938
https://twitter.com/adieyxa/status/1325439171077399906
https://twitter.com/sugarinthecure/status/1325184846530359296
https://twitter.com/naufaal_a0/status/1331497338938920960
https://twitter.com/Sltoneiner/status/1331475569168742092 9
https://twitter.com/Nasiyellow_/status/1331833470776053760
https://twitter.com/nova_raditya/status/1332505529994805248
https://twitter.com/ollkavwa/status/1333619254053041281
https://twitter.com/TAMAJUUD/status/1335216346867634184
https://twitter.com/Nepyourebae/status/1337672811976933376
https://twitter.com/Nepyourebae/status/1337672811976933376
https://twitter.com/dapatstrike/status/1338391575483727874
https://twitter.com/nauffalah/status/1338438052016898048
https://twitter.com/saltedeggss/status/1234252309476509707

https://twitter.com/coconi9u/status/1234560149227917312
https://twitter.com/zakavinannisa/status/1235080009208877056
https://twitter.com/hobibelajar1/status/1318913995701563397

LAMPIRAN 3

PROSES PENAMBANGAN DATA 3 *TOP ISSUES*



Keterangan

Copy dan paste *link* Twitter untuk keperluan pencarian data dari 3 *top issues*

Keterangan

Data hasil *copy* dan *paste*

Keterangan

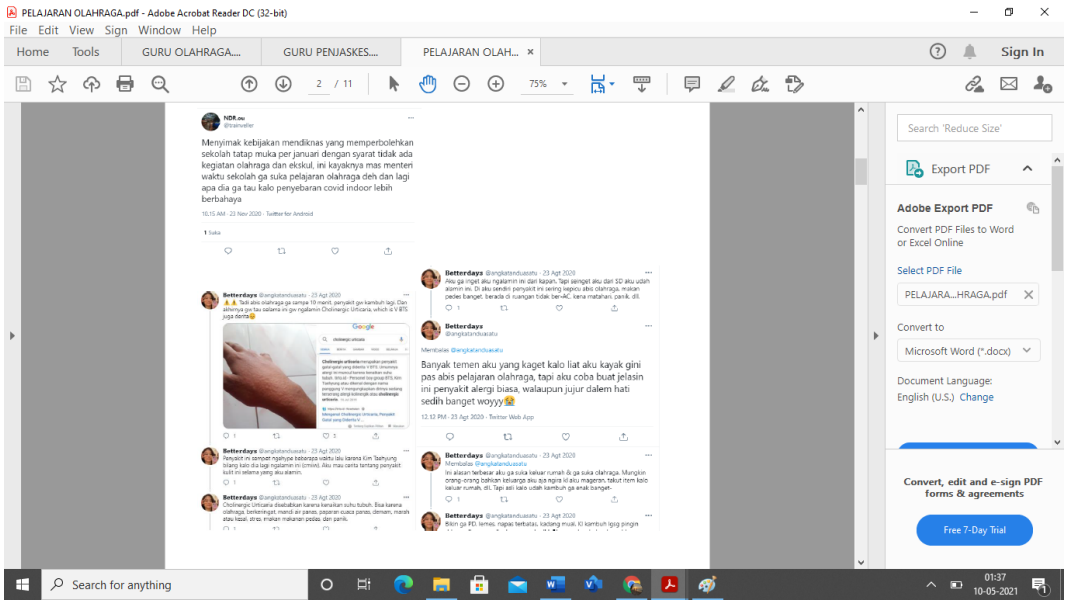
Contoh data yang diposting oleh *user* media massa

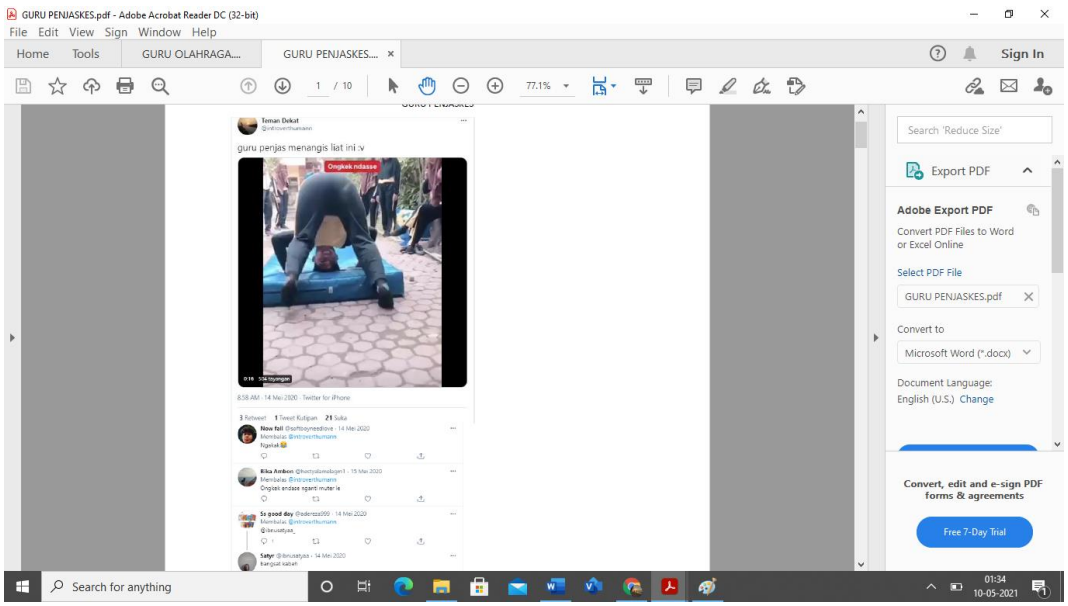
Keterangan

Contoh data yang diposting oleh *user* perorangan

LAMPIRAN 4

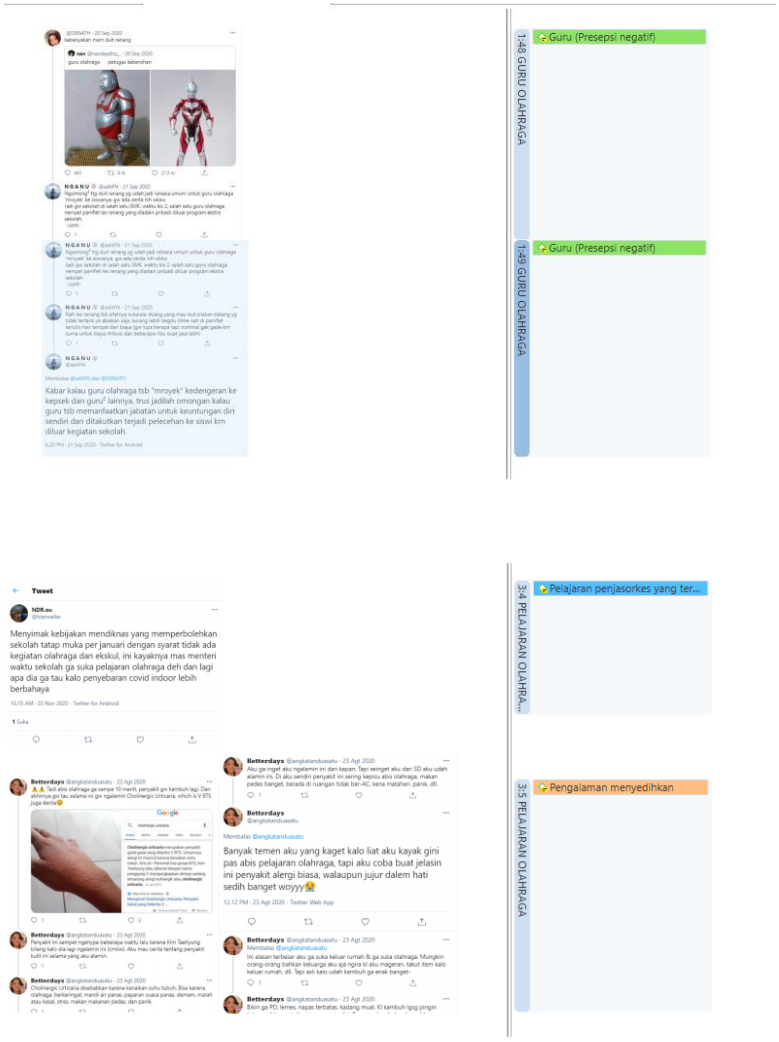
PROSES PENGELOMPOKAN DATA 3 *TOP ISSUES*





LAMPIRAN 5

CONTOH PROSES *CODING*



LAMPIRAN 6

CONTOH PROSES KATEGORISASI TEMA DAN MANUAL KODING (THICK DATA)

A. Guru Penjasorkes
   1. Opini=Guru Penjasorkes>Opini>
      -Manusia paling cabul
      -Suka ngodain siswi
      -Korup
   2. Pengalaman=Guru Penjasorkes>Pengalaman>
      -Jalan bareng
   3. Suka=Guru Penjasorkes>Suka>
      -Dikasih bola
      -Diantar beli peralatan
      -Boleh nyontek
   4. Tidak Suka=Guru Penjasorkes>Tidak Suka>
      -Asu
      -Genit
      -Ditinggal ke warung

B. Pelajaran Penjasorkes
   1. Opini=Pelajaran Penjasorkes>Opini>
      -Bukan hanya sekedar pelajaran sekunder
   2. Pengalaman=Pelajaran Penjasorkes>Pengalaman>
      -Sking semangatnya terjatuh hingga tidak jadi ikut,
      -aaaahhhhh teriak satu kelas penuh kegembiraan
   3. Suka=Pelajaran Penjasorkes>Suka>
      -Bikin nostalgia
      -Mudah untuk dapat nilai bagus
   4. Tidak Suka=Pelajaran Penjasorkes>Tidak Suka>
      -Alergi sinar matahari
      -Barang dikelas rawan hilang

C. PJJ Penjasorkes
   1. Opini=PJJ Penjasorkes>Opini>
      -not real
   2. Pengalaman=PJJ Penjasorkes>Pengalaman>
      -Tugasnya sulit
      -Tidak jelas
   3. Suka=PJJ Penjasorkes>Suka>
      -Hanya sekali diberi tugas
   4. Tidak Suka=PJJ Penjasorkes>Tidak Suka>
      -Sambil manyun
      -Memori HP penuh
      -Coba praktikin dulu

D. Pengaruh dan Tantangan
   1. Pengaruh=Pengaruh dan Tantangan>Pengaruh>

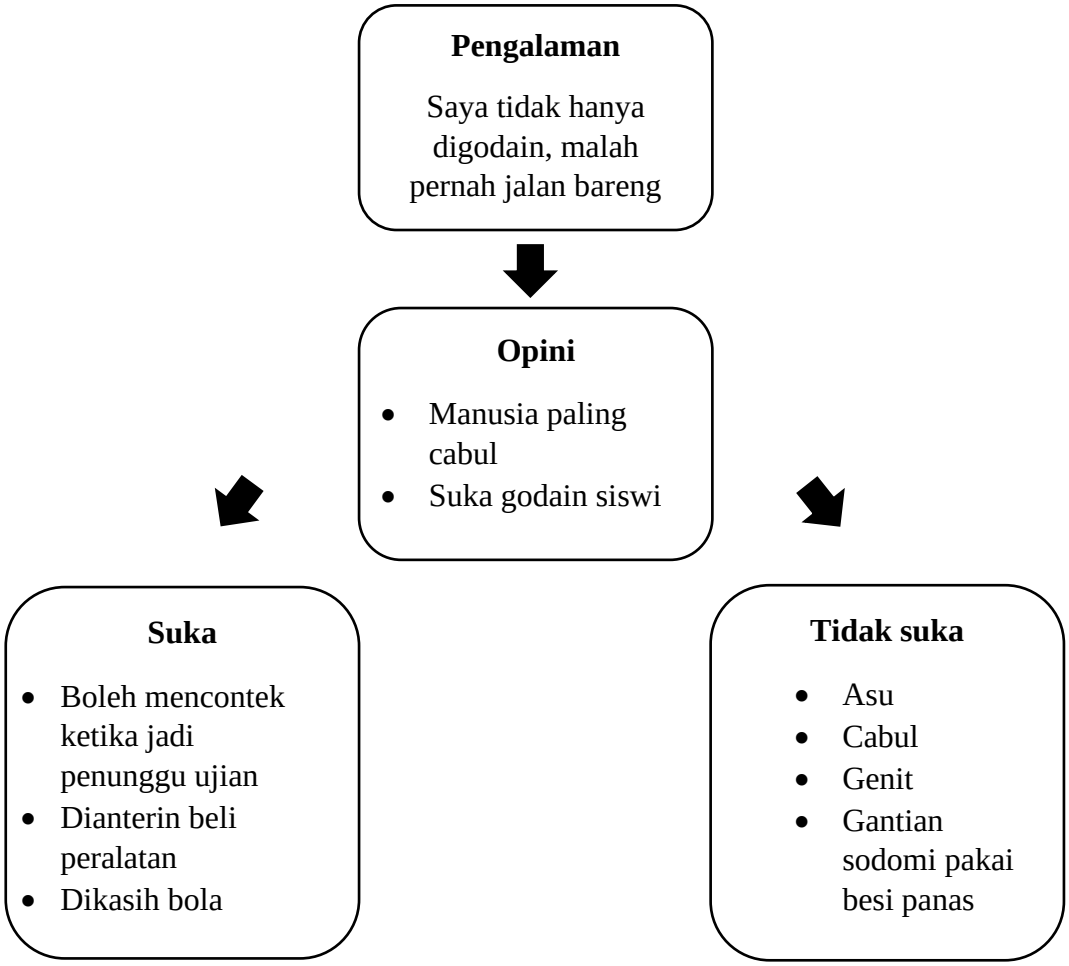
-Sehat
-Mahir Gerakan tiger sprong

2. Tantangan= Pengaruh dan Tantangan>Tantangan>
-Haus
-Ditertawakan
-Dibuly

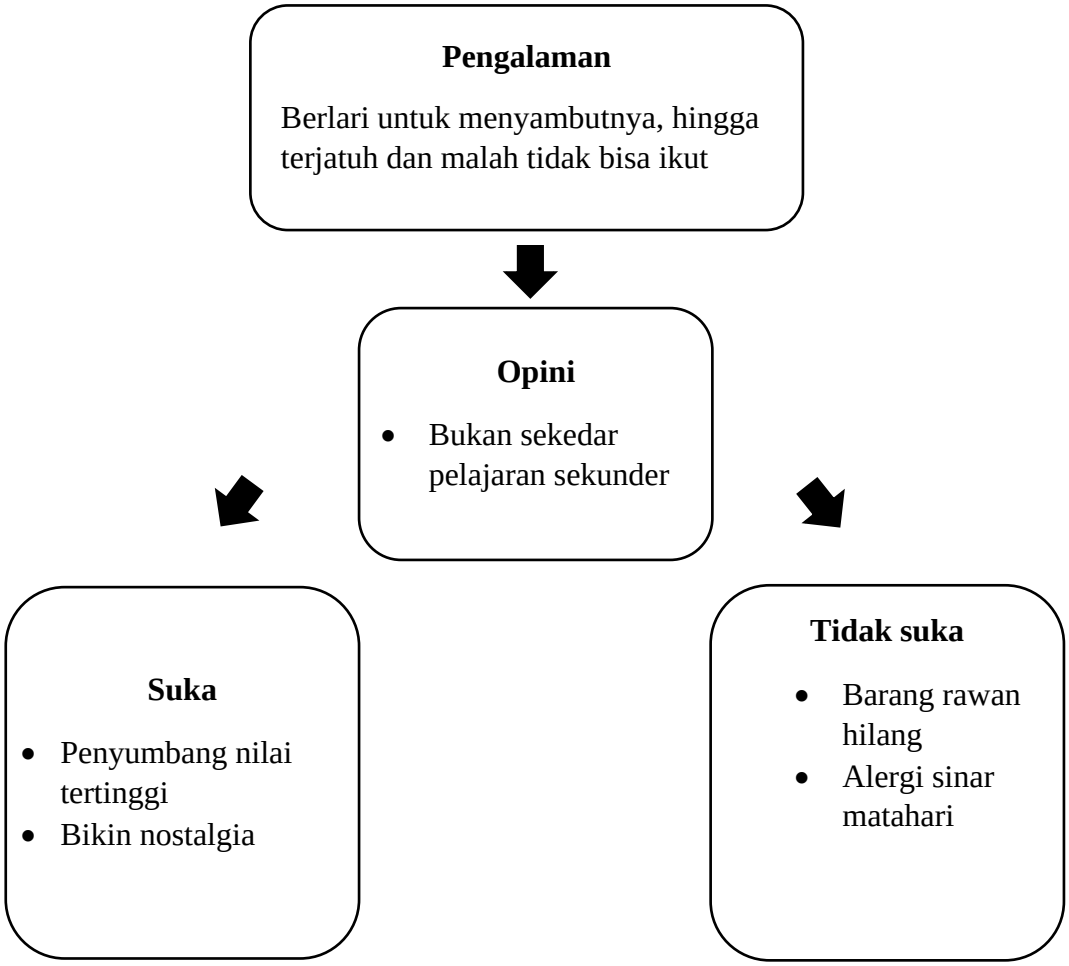
LAMPIRAN 7

DIAGRAM TEMA PADA THICK DATA

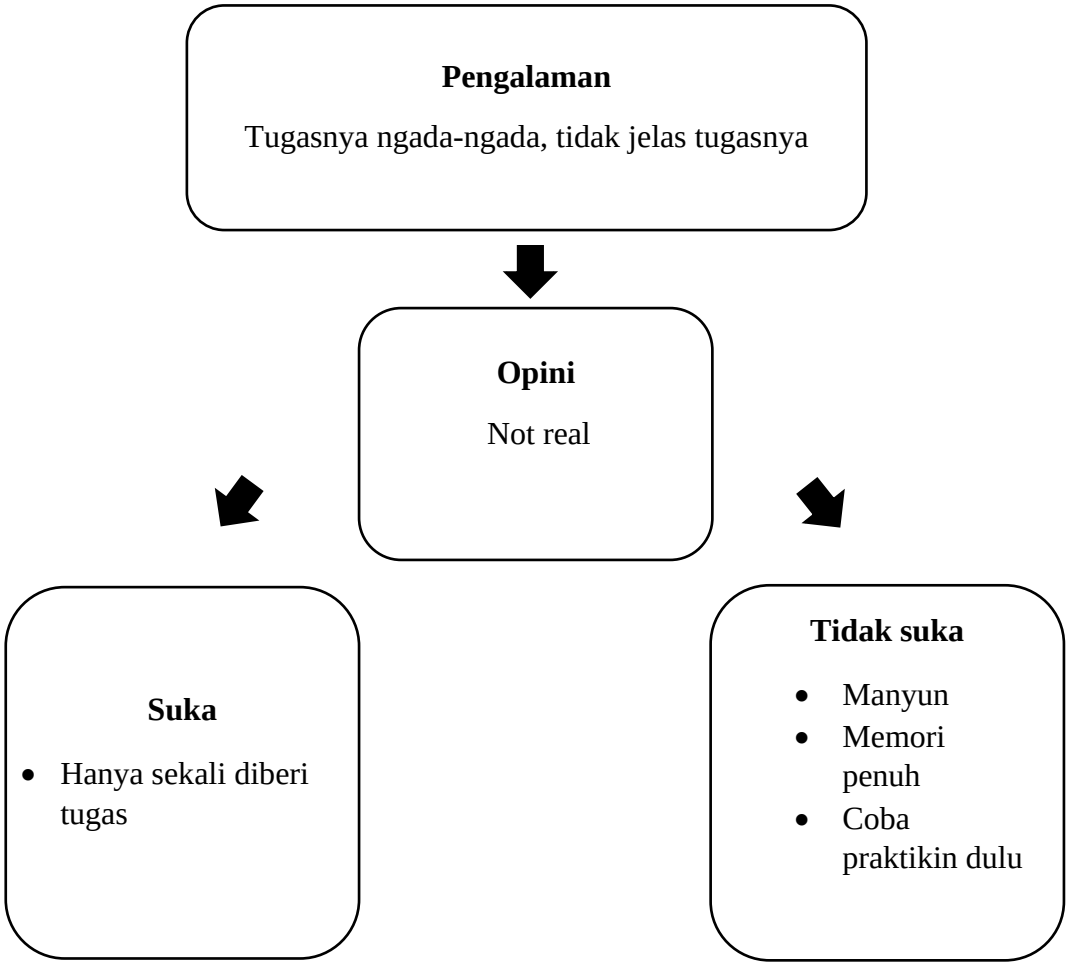
Lampiran 8a
Tema Guru Penjasorkes



Lampiran 8b
Tema Pelajaran Penjasorkes



Lampiran 8c
Tema PJJ Penjasorkes



Lampiran 8d
Tema Pengaruh dan Tantangan

Pengaruh

- Sehat
- Bugar
- Selamat dari kecelakaan

Tantangan

- Haus berat
- Ditertawakan, dibuly