

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global apalagi dalam masa pandemi covid-19. Sumber daya manusia yang dimaksudkan perlu memiliki keterampilan yang meliputi berfikir kritis, sistematis, logis, kreatif, mampu bekerja sama, serta mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan selama masa pandemi ini yaitu pembelajaran online. Melihat betapa pentingnya pendidikan jasmani, terutama bagi anak usia pertumbuhan dan perkembangan maka sudah seharusnya pendidikan jasmani diberikan kepada semua tingkat lembaga pendidikan baik dari TK sampai dengan SMA karena pada umumnya di usia tersebut anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, apalagi dimasa pandemi kita harus banyak olahraga menjaga kebugaran tubuh walaupun hanya dirumah saja. Kompetensi Dasarnya yaitu, mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, kerja keras dan percaya diri. Salah satu dari cabang olahraga dan permainan bola besar adalah bola voli. Materi pembelajaran bola voli ini diberikan kurang lebih 2-3 pertemuan. Salah satu sarana yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia seperti yang diharapkan diatas adalah melalui pendidikan. Secara umum tujuan pendidikan merupakan upaya untuk mengantarkan peserta didik kearah kemandirian dan kedewasaan. Dengan demikian semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi berperan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang handal walaupun dimasa pandemi. Seiring perkembangan zaman, model pembelajaran pendidikan jasmani sudah mulai berubah dari tradisional menjadi lebih modern. Perubahan ini tentunya disesuaikan dengan penerapan kurikulum pendidikan yang baru. Perubahan model pembelajaran ini sekarang tidak terpusat pada guru, tetapi

terpusat pada siswa atau peserta didik. Materi serta cara penyampaiannya pun disesuaikan dengan siswa sehingga dapat menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga pada perkembangan pribadi siswa seutuhnya. Pembelajaran pendidikan jasmani disekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya disesuaikan dan diberikan secara bertahap sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Guru seharusnya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar siswa. Model pembelajaran yang seringkali kurang sesuai dengan karakteristik siswa, dimana kurang adanya kreativitas yang akan membuat siswa merasa bosan, dan kurang bergairah untuk melakukan pembelajaran. Hal tersebut tentunya membuat pembelajaran menjadi kurang maksimal yang berimbas pula pada hasil pembelajarannya. Aktivitas jasmani yang dipilih disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kapabilitas siswa. Aktivitas fisik yang dipilih ditekankan pada berbagai aktivitas jasmani yang wajar, aktivitas jasmani yang membutuhkan sedikit usaha sebagai aktivitas rekreasi dan atau aktivitas jasmani yang sangat membutuhkan upaya keras seperti untuk kegiatan olahraga kepelatihan atau prestasi. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktivitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (gross motorik), memusatkan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi dasar tubuh manusia. Seorang guru diharapkan bisa memodifikasi pembelajaran yang ada agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Modifikasi disini merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh para guru agar tujuan pembelajaran tercapai. Inti dari modifikasi adalah menganalisa dan mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Suherman, 2000: 1). Masalah metode pembelajaran adalah masalah yang sering dijumpai oleh guru penjas dalam proses pembelajaran apalagi dimasa covid-19 dengan pembelajaran

online seperti ini. Menggunakan metode pembelajaran secara online yang sesuai dengan materi pembelajaran keadaan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran penjasorkes. Untuk itu guru pendidikan jasmani dituntut kreativitasnya dalam melaksanakan proses pembelajaran penjasorkes yang sesuai dengan kurikulum pada masa Pandemi Covid-19. Berdasarkan observasi di SMK Muhammadiyah 1 Pontianak selama kurang lebih satu bulan, peneliti mendapatkan pengalaman bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani di SMK Muhammadiyah 1 Pontianak adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Guru penjas mengajar permainan bola voli terutama pada *passing* bawah dengan menekankan metode latihan dalam permainan bola voli. Pembelajaran permainan bola voli yang seperti itu membuat siswa tidak tertarik dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung apalagi selama masa pademi seperti ini pasti guru bingung untuk memberikan materi. Beberapa alasan yang menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran antara lain karena bosan, merasa takut, dan tidak percaya diri. Hal inilah yang menyebabkan siswa sulit untuk dikendalikan saat pembelajaran dan selama masa pandemi siswa juga sulit di kontrol karena tidak tatap muka. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Muhammadiyah 1 Pontianak adalah 75. Pembelajaran bola voli harus dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dan tentunya diperlukan program perencanaan dan metode yang benar pula selama pembelajaran online, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal walaupun tidak tatap muka. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bola voli selama pembelajaran online adalah pendekatan metode pembelajaran *Blended Learning*. *Blended learning* merupakan campuran atau penggabungan pembelajaran tatap muka (*face to face*), pembelajaran online dan pembelajaran *offline*, dalam pembelajaran *offline* siswa masih bisa mengoperasikan rangkaian pembelajaran tersebut walaupun tidak terhubung dengan internet. Menurut Fitzpatrick, Jamey (2011) *Blended learning*

merupakan kombinasi pembelajaran berbasis online dengan pembelajaran dengan cara tatap muka (*face-to-face*) di kelas (konvensional). Garrison (2004) dalam (Kaur, M, 2013) juga menyatakan bahwa *Blended learning* merupakan kombinasi yang efektif dengan berbagai model penyampaian, metode pengajaran dan gaya pembelajaran yang dapat dilakukan dalam lingkungan belajar yang interaktif pada pembelajaran online (*elearning*) dan pembelajaran tatap muka. Sehingga metode ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apa pun. Berdasarkan uraian diatas, bahwa begitu pentingnya penjas kes dipelajari siswa sebagai bekal dan alat dalam dalam menghadapi kehidupan ini. Namun pentingnya mempelajari penjas tersebut tidak tergambar pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Permasalahan hasil belajar dan proses pembelajaran seperti tersebut di atas, harus diperbaiki.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah terdapat peningkatan hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Pontianak melalui metode *Blended learning* selama masa pandemi covid-19 ?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Pontianak melalui metode *Blended learning* selama masa pandemi covid-19.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematis siswa dalam pembelajaran penjas kes selama masa pandemi covid-19

- b. Sebagai alternatif untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode pembelajaran *Blended learning*.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

### a. Bagi Siswa

Bagi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Pontianak dengan penelitian ini, siswa dapat menguasai materi pembelajaran penjasokes selama masa pandemi covid-19.

### b. Bagi Guru Mata Pelajaran

Bagi guru mata pelajaran, dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya bagi guru kelas X dapat dijadikan suatu alternatif pembelajaran online selama masa pandemi covid-19 menggunakan metode pembelajaran *Blended learning*.

### c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, dapat menerapkan metode pembelajaran *Blended learning* yang telah diterapkan oleh peneliti selama pembelajaran online (*daring*), sehingga dampaknya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah siswa di sekolah yang bersangkutan selama masa pandemi covid-19.

### d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran online dengan metode pembelajaran *Blended learning* .

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun tingkatannya. Setyosari (2010:108), menjelaskan Variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Sedangkan Sugiyono (2012:61), menerangkan variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang

mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berada atau ada pada diri seseorang atau objek penelitian yang memiliki perbedaan di antara objek-objek tersebut. Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini ada dua macam, yakni variabel masalah dan variabel tindakan.

## **2. Variabel Tindakan**

Variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat adanya variabel bebas. Hamid Darmadi (2011:21), mengatakan “ variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. Hadari Nawawi (2001:57) mengemukakan bahwa “variabel terikat adalah sejumlah gejala atau faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas”. Sugiyono (2010:118) mengungkapkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan para ahli di atas diambil kesimpulan yang dimaksud variabel tindakan yaitu ada tindakan yang dilakukan untuk perbaiki kondisi kelas. Selanjutnya yang menjadi variabel tindakan dalam penelitian ini adalah melalui metode *Blended Learning*.

## **3. Variabel Masalah**

Variabel bebas adalah sejumlah gejala atau factor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya gejala lain. Hamid Darmadi (2011:21), variabel bebas adalah “variabel yang menjadi sebab munculnya variabel terikat”. Pendapat lain di kemukakan oleh Zulfadrial (2012:14) variabel tindakan adalah “variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel bebas yang lain”. Hadari Nawawi (2001:57) mengemukakan bahwa “variabel terikat adalah sejumlah gejala atau faktor unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel bebas”. Sugiyono (2010:118) mengungkapkan variabel bebas merupakan variabel

yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Berdasarkan para ahli diatas dapat diambil kesimpulan yang dimaksud variabel masalah adalah adanya suatu masalah yang perlu diberikan tindakan. Selanjutnya yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu kurangnya hasil belajar *passing* bawah dalam bola voli.