

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu. Melalui pendidikanlah individu dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham dari yang tidak terampil menjadi terampil. Pendidikan sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu dengan adanya pendidikan maka setiap individu bisa memahami hal baik dan buruk. Salah satu pendidikan yang dapat dikatakan berpengaruh pada perkembangan potensi peserta didik yaitu melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), karena dengan melakukan aktivitas jasmani peserta didik dapat mengembangkan potensi melalui aktivitas gerak yang kreatif dan inovatif.

Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang sesuai. Keadaan tersebut masih menjadi perhatian di Indonesia. Kenyataannya saat ini di Indonesia masih populer dengan pembelajaran konvensional sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik terbatas oleh dimensi ruang dan waktu, artinya peserta didik dan guru berada pada dalam ruang dan waktu yang sama untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang telah dilakukan kebanyakan kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang seperti halnya pada pembelajaran PJOK. Dalam hal tersebut pembelajaran masih dilakukan dengan metode yang monoton sehingga kemandirian belajar peserta didik kurang optimal.

Seperti yang terjadi di SMA Negeri 1 Banjar khususnya kelas XI IBB 2 pada materi bola basket belum mencapai hasil yang memuaskan, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar teknik dasar *passing* permainan bola basket yaitu, persentase hasil belajar aspek pengetahuan (kognitif) ditemukan dari 30 orang peserta didik, dalam kategori tuntas sebanyak 16 orang peserta didik atau (53%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 14 orang peserta didik atau (46%). Ketuntasan belajar peserta didik pada aspek keterampilan (psikomotor) materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket ditemukan dari 30 orang jumlah peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 14 orang peserta didik atau (46%) sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 16 orang peserta didik atau (53%). Dengan menganalisis hasil belajar teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket tersebut, maka penguasaan teknik *passing* dan menangkap bola permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 di SMA Negeri 1 Banjar masih sangat kurang, jika hal ini terus terjadi, maka akan mengakibatkan kegagalan bagi pada peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga menghambat hasil belajar yang optimal.

Dalam materi bola basket masih banyak peserta didik yang cenderung pasif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, kebanyakan peserta didik kurang begitu senang dengan materi atau permainan bola basket. Dengan kondisi tersebut pembelajaran PJOK semakin sulit diajarkan khususnya pada materi bola basket teknik dasar *passing*, sehingga para guru harus pandai memberikan pelajaran kepada peserta didiknya agar mampu menguasai keterampilan teknik dasar pada permainan bola basket. Mengetahui karakteristik peserta didik merupakan hal

yang tidak bisa ditinggalkan oleh guru. Salah satunya dengan melihat tahapan belajar peserta didik dimana dalam hal ini harus mengetahui tingkat kemampuan dalam kategori pemula, menengah atau lanjut.

Mengenai hal tersebut maka perubahan metode pembelajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru sebagai fasilitator harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik. Upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan teknologi dan informasi (IT). Di zaman sekarang ini pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam pendidikan pada saat ini. Khususnya dalam sistem pembelajaran, ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran secara tatap muka (*offline*), maupun pembelajaran dalam jaringan (*online*). Salah satu jenis dari metode pembelajaran *blended learning* yang efektif untuk saat ini, yaitu *blended learning outside in*. *Blended Learning Outside in* adalah pembelajaran yang diawali dari lingkungan fisik dan digital non akademik yang biasa digunakan peserta didik setiap hari yang kemudian diakhiri di dalam ruang kelas atau pada saat pertemuan yang dilakukan secara tatap muka. Dengan demikian pembelajaran di dalam kelas akan lebih dalam dan kaya. Artinya, metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang berbasis elektronik (luring dan daring) sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal karena kelebihan dari

kedua metode tersebut akan dapat saling melengkapi dari masing-masing kekurangan kedua metode pembelajaran tersebut.

Kelebihan yang diperoleh dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* adalah sangat efisien dan efektif sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini dapat menghemat sumber daya, waktu, dan juga biaya yang dikeluarkan. Peserta didik dapat mengakses pembelajaran di mana saja dan kapan pun tanpa ada pembatasan ruang gerak dan waktu. Selain itu, model pembelajaran model *blended learning* juga dapat dikembangkan secara fleksibel dan peserta didik dapat mengakses modul pembelajaran dengan mudah karena dilakukan secara online. Di samping itu perlu pula diketahui kekurangan model pembelajaran *blended learning* sehingga peserta didik maupun guru bisa menyiasati dan menyusun perencanaan untuk mengatasi kerugian model pembelajaran yang satu ini. Adapun kekurangan dari model pembelajaran *blended learning* adalah ketergantungan terhadap internet dan media elektronik. Untuk peserta didik yang mempunyai keterbatasan dalam sarana dan prasarana yang tidak memadai tentu akan kesulitan ketika mengakses pembelajaran. Belum lagi apabila peserta didik ada yang gagap teknologi tentu akan kebingungan jika tidak dibimbing secara langsung. Keterampilan penggunaan teknologi harus dimaksimalkan baik oleh peserta didik maupun guru sehingga pembelajaran secara mandiri juga bisa teraplikasi dengan baik.

Dari pemaparan permasalahan tersebut model pembelajaran *blended learning* dirasa efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK khususnya materi *passing* permainan bola basket Pada Peserta Didik Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Teknik Dasar *Passing* Dan Menangkap Bola Permainan Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya minat peserta didik terhadap materi permainan bola basket.
2. Kurangnya keterampilan peserta didik terhadap teknik-teknik dasar pada permainan bola basket.
3. Hasil belajar peserta didik yang kurang optimal dan maksimal.
4. Model pembelajaran yang diterapkan belum efektif.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka masalah perlu dibatasi untuk menghindari kemungkinan permasalahan yang meluas, karena keterbatasan kemampuan, waktu dan tenaga. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *blended learning (outside in blended learning)*.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar.
3. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah hasil belajar PJOK materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket melalui penerapan model pembelajaran *blended learning* pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar tahun pelajaran 2022/2023?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi teknik dasar *passing* dan menangkap bola permainan bola basket pada peserta didik kelas XI IBB 2 SMA Negeri 1 Banjar tahun pelajaran 2022/2023 melalui penerapan model pembelajaran *blended learning*.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh. terutama tentang penerapan model pembelajaran *blended learning* terhadap teknik dasar *passing* permainan bola basket. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan evaluasi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu tambahan ilmu, media

pembelajaran, sumber informasi, dan wacana kepustakaan terkait penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai informasi ilmiah bagi mahasiswa mengetahui apakah model pembelajaran *blended learning* efektif terhadap proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PJOK.

### b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini maka guru diharapkan mampu mengetahui apa permasalahan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran secara daring maupun pembelajaran secara tatap muka khususnya pada pembelajaran PJOK.

### c. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi dan acuan khususnya pada pembelajaran PJOK agar dapat memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.