

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan pendidikan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani memiliki potensi untuk mengembangkan domain-domain yang meliputi: kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik dengan menggunakan medium kegiatan dalam bentuk aktivitas fisik yang dinamakan olahraga (Qomarrullah, 2015). Pendidikan jasmani bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Utama Bandi, 2011). Sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan.

Permainan bola voli merupakan salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah terutama di sekolah dasar dalam sub pembahasan permainan bola besar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan bola voli dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena permainan bola voli merupakan sarana untuk mendidik, selain itu bola voli juga bertujuan untuk mendapatkan prestasi. Kesehatan tubuh baik jasmani dan rohani didapatkan melalui aktivitas gerak tubuh, sedangkan prestasi didapatkan melalui latihan

dengan teknik dasar dan metode latihan yang baik dan benar. nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola voli diharapkan dapat terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Nilai-nilai itu antara lain pada hidup sehat, disiplin, kerjasama, percaya diri, ketekunan dan kebiasaan untuk selalu berfikir.

Tahun 2019 Indonesia mengalami kondisi yang kurang baik, hal ini dikarenakan masuknya virus Covid-19. Dari tahun 2019 sampai dengan saat ini kurang lebih selama 2 tahun virus tersebut terus menyebar ke berbagai negara di dunia termasuk di Negara Indonesia. Virus ini semakin berkembang dan bahkan memunculkan berbagai varian baru.

Akibat dari adanya virus tersebut tentunya membuat banyak kerugian atau dampak negatif. Dampak yang dialami oleh Negara Indonesia diantaranya seperti sektor sosial budaya, sector ekonomi dan juga sektor pendidikan. Dalam sektor pendidikan yang ada di Indonesia harus menggunakan sistem pembelajaran Online, hal ini dijelaskan oleh menteri pendidikan dengan mengeluarkan beberapa kebijakan guna untuk mencegah terjadinya penyebaran Covid-19 yang semakin melonjak, kebijakan ini sudah dikeluarkan sejak pertama kali adanya kasus pandemi Covid-19. Pembelajaran secara daring tentunya memerlukan berbagai media atau aplikasi dan beberapa alat elektronik seperti handphone atau laptop yang harus terhubung dengan jaringan internet. Ada banyak dan berbagai macam pendidikan di Indonesia, salah satunya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). PJOK ini merupakan salah satu pendidikan yang cukup penting dan wajib diterapkan disetiap jenjang pendidikan.

Akan tetapi kebijakan tersebut mulai berganti dipertengahan tahun 2021. Dimana sudah dikeluarkan kebijakan baru yaitu pembelajaran tatap muka (PTM), dan beberapa sekolah sudah mulai menerapkan PTM. di SMAN 1 Banjar sudah menerapkan pembelajaran tatap muka akan tetapi penerapan ini diberikan aturan yang mana peserta didik yang sudah melakukan vaksinasi 2 kali dan mendapat ijin dari orang tua dengan membuat surat pernyataan akan diperbolehkan untuk sekolah sedangkan peserta didik yang belum melakukan vaksin yang ke 2 dan belum mendapatkan ijin dari orang tua melalui surat pernyataan tidak diperbolehkan untuk datang ke sekolah begitupun dengan guru-guru yang ada di sekolah. PTM mulai diberlakukan pada tanggal 04 Oktober 2021 tetapi tidak semua peserta didik diizinkan untuk sekolah, ketentuan yang digunakan di SMAN 1 Banjar dalam pembelajaran tatap muka sementara ini yaitu dengan membuat jadwal dimana peserta didik diberikan jadwal pembelajaran pagi dan siang, apabila tidak ada jadwal untuk sekolah peserta didik tersebut akan melaksanakan pembelajaran daring.

Pada saat berlangsungnya pembelajaran pjok secara tatap muka, sekolah memberikan aturan bahwa pembelajaran tidak diperbolehkan dengan menggunakan pembelajaran praktik sehingga guru harus memberikan pembelajaran di dalam kelas berupa pemberian materi atau teori. Sehingga dalam hal ini dapat ditemui permasalahan yang ada setelah berlangsungnya pembelajaran tatap muka (PTM) yaitu, ada beberapa peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan guru, ada peserta didik yang kurang aktif didalam kelas, ada peserta didik yang terlambat datang kedalam kelas, bahkan ada

peserta didik yang memainkan hp saat berlangsungnya proses pembelajaran, dan ada beberapa peserta didik yang tidak diperbolehkan mengikuti pembelajaran tatap muka di sekolah.

Dengan kondisi seperti itu permainan bola voli semakin sulit diajarkan., disamping itu juga banyak peserta didik merasa kesulitan dengan teknik-teknik dasar pada permainan bola voli, sehingga para guru dan pelatih harus pandai memberikan pelajaran dan pelatihan kepada peserta didiknya agar mampu menguasai keterampilan teknik dasar pada permainan bola voli khususnya pada situasi seperti saat ini. Guru dan pelatih tentunya melihat hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan. Mengetahui karakteristik peserta didik merupakan hal yang tidak bisa ditinggalkan oleh guru dan pelatih. Salah satunya dengan melihat tahapan belajar peserta didik dimana dalam hal ini harus mengetahui tingkat kemampuan dalam kategori pemula, menengah atau lanjut.

Pada saat ini pemilihan metode pembelajaran sangatlah diperhitungkan guna untuk memperlancar suatu proses suatu pembelajaran. Pada saat ini metode pembelajaran *blended learning* sangat banyak digunakan dalam proses pembelajaran dimana metode pembelajaran *blended learning* ini memadukan antara pembelajaran tatap muka (*luring*) dengan pembelajaran online (*daring*). adapun kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran *blended learning* ini yaitu :

1. Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet.

2. Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online.
3. Kegiatan diskusi berlangsung secara online/offline dan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri.
4. Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan peserta didik diluar jam pelajaran peserta didik.
5. Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas- tugas pendukung.
6. Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan
7. Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku Tentunya, pembelajaran dengan konsep

Adapun kekurangan dari *blended learning* yaitu:

1. Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan e-learning
2. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem e-learning, seperti mengembangkan materi, menyiapkan assesment, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
3. Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka

4. Tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
5. Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

Potensi penerapan pembelajaran berbasis sistem *blended learning* sangat memungkinkan dilaksanakan, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari aplikasi pendukung pula disertai menggunakan meratanya pemanfaatan teknologi tersebut bagi masyarakat, sehingga kekurangan-kekurangan mirip yang disebutkan di atas bisa diatasi dengan adanya kemauan yang besar dari guru.

Dari permasalahan tersebut tentu akan berdampak pada peserta didik dalam belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah. Selain itu, dari permasalahan tersebut masih belum diketahui mengenai efektivitas pembelajaran baik dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran PJOK. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada materi Permainan Bola Besar (Teknik Dasar *Passing* Permainan Bola Voli) Menggunakan *Google Classroom* Peserta Didik Kelas XI IPS 1 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 teknik dasar permainan bola voli.
2. Kurangnya keterampilan peserta didik terhadap teknik dasar pada permainan bola voli
3. Situasi dan kondisi belajar kurang efektif.
4. hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria.
5. Model pembelajaran yang kurang baik digunakan dalam materi PJOK teknik dasar *passing* permainan bola voli.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada identifikasi masalah yaitu :

1. Hasil belajar pada materi PJOK teknik dasar *passing* permainan bola voli yang masih rendah.
2. Meningkatkan hasil belajar PJOK melalui model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbasis *blended learning*.
3. Melalui model pembelajaran *problem based learning* berbasis *blended learning* menciptakan kondisi belajar yang efektif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penelitian di atas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

: Apakah Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbasis *Blended Learning* Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada materi Permainan Bola Besar (Teknik Dasar *Passing* Permainan Bola Voli) Menggunakan *Google Classroom* Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023?.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah Mengetahui hasil belajar peserta didik melalui Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbasis *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK pada materi Permainan Bola Besar (Teknik Dasar *Passing* Permainan Bola Voli) Menggunakan *Google Classroom* Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjar Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat di gunakan dan dijadikan perbandingan dalam pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini untuk dapat mengetahui bagaimanakah keefektifan pembelajaran *Blended Learning* peserta didik selama pandemi COVID-19 agar pendidik dapat lebih membuat variasi dalam memberikan pembelajaran bagi peserta didik.



1. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai informasi ilmiah bagi mahasiswa mengetahui apakah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Blended Learning* peserta didik efektif pada saat pandemi covid 19 sekarang ini.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan meningkatkan hasil belajar tentang teknik dasar *passing* bola besar yaitu bola voli melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Blended Learning* sehingga belajar peserta didik lebih bermakna.

c. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini maka guru diharapkan mampu mengetahui apa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran secara daring dan pembelajaran secara tatap muka dan mengetahui solusinya.

d. Bagi sekolah

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