



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran pengembangan potensi-potensi peserta didik harus dilakukan secara menyeluruh dan terpadu. Proses pembelajaran di kelas, guru tidak cukup hanya berbekal pengetahuan berkenaan dengan bidang studi yang diajarkan, akan tetapi perlu memperhatikan aspek-aspek pembelajaran yang mendukung terwujudnya pengembangan potensi peserta didik. "Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran" (Hamalik 2008:57).

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah yaitu rendahnya minat dan aktifitas belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kurang tercapai optimal. Para peserta didik tidak mampu membagi waktu bermain dengan belajar sehingga aktivitas belajar sangat kurang. Dan juga peserta didik tidak mempunyai motivasi dari diri sendiri untuk belajar sehingga hasil belajar tetap bahkan menurun. Keberhasilan proses belajar tidak terlepas dari cara guru mengajar, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswanya dan waktu yang digunakan oleh guru harus efektif dan efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan oleh guru harus dikemas dengan menarik. Sehingga peserta didik memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran.

Kualitas proses pembelajaran menentukan hasil belajar, oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang untuk mampu mengembangkan hasil belajar yang diperlukan peserta didik. Dimiyati dan Mudjiono (2006:295) menyatakan bahwa “dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung, sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar siswa yang tampak secara tidak langsung atau merupakan transfer hasil belajar”.

Solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran tersebut terdiri dari ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor. Peserta didik mampu memahami teori yang diberikan oleh guru serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), guru PJOK perlu mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas model pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan banyak peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membantu siswa lebih aktif dan kreatif dalam beraktivitas. Aktivitas dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, karena itu peserta didik secara aktif berusaha mengetahui apa yang belum diketahui. Dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien dalam mata pelajaran PJOK maka hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan.

Dalam hal ini peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi situasi tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Divison* (STAD) dan model

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Kedua model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan di atas karena kedua model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk mau mengajukan permasalahan yang dihadapi, bekerjasama, berdiskusi dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya masing-masing. Peserta didik bukan hanya belajar dan menerima materi yang disajikan oleh guru, melainkan peserta didik bisa belajar dari peserta didiklainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Di era globalisasi ini, teknologi sangat membantu proses pembelajaran. Salah satu contohnya peserta didik dapat mengakses materi-materi pembelajaran di Internet. Namun peserta didik untuk mengakses pembelajaran di Internet sangat minim sekali, maka diperlukan peranan guru untuk mengarahkan peserta didik mengakses materi pembelajaran di Internet dengan salah satu contohnya dengan media pembelajaran. Media adalah sesuatu yang menghubungkan dari si pengirim (komunikator atau sumber/source) kepada si penerima (komunikasi atau audience/receiver). Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), media dapat diartikan sebagai alat komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah suatu kombinasi yang dapat menghubungkan pengirim dengan penerima. Yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan

pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik. Sehingga media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran. Selain itu kesan dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dan dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat didalam dunia pendidikan maka seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan IPTEK tersebut untuk mendesain proses pembelajaran suasana yang lebih menarik, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa aplikasi seperti Rumah Belajar, Scologi, Jejak Bali, Google Classroom. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu Google Classroom. Google Classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas

Namun, realitanya proses pembelajaran yang terjadi dilapangan guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang membuat suasana pembelajaran kurang menarik. Dan guru dalam memberikan materi lebih sering menggunakan cara ceramah atau disebut dengan transfer ilmu dari guru kesiswa tanpa adanya *feed back* dari siswa, oleh karena itu model pembelajaran seperti ini cenderung mengajarkan siswa hanya untuk mendengarkan tanpa adanya usaha untuk menggali pengetahuannya sendiri dan belajar untuk berpikir kritis

dalam menghadapi suatu permasalahan. Maka dari itu peneliti ingin mengkombinasikan antara model pembelajaran dengan media pembelajaran untuk menciptakan ruang belajar yang terstruktur dan harmonis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK.

Berdasarkan data nilai ulangan harian PJOK materi bola besar tentang teknik dasar bola basket di SMP Negeri 1 Negara tahun pelajaran 2019/2020, terdapat beberapa peserta didik nilainya dibawah KKM (78). Peserta didik kelas VII E yang terdiri dari 32 orang yaitu nilai ≤ 60 sebanyak 5 orang, nilai 61-77 sebanyak 17 orang, nilai 78-84 sebanyak 4 orang, nilai ≥ 85 sebanyak 6 orang.

Penelitian tentang model pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari para peneliti sebelumnya: 1) Haryanto (2015) menemukan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPLB C Negeri Denpasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel ($t_{hitung} = 2,586 > t_{tabel} = 2,262$). 2) Roby (2013) menemukan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media VCD terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD CHIS Denpasar dengan hasil uji hipotesis 1 nilai F hitung sebesar 4,403 dengan probabilitas 0,042. Ini berarti signifikansi berada di bawah 0,05. 3) Swadesi (2018) menemukan bahwa, terdapat peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PJOK berbasis ICT di SMP, hasil yang menunjukkan bahwa uji coba model pembelajaran ini efektif dengan nilai skor rata-rata 4,349 (skala 5) dan dikategorikan "Sangat Baik". Data ini mencerminkan bahwa pemanfaatan ICT berperan penting terhadap kualitas

pembelajaran. 4) Yudani (2016) menemukan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar IPA setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Questions Box pada siswa kelas IV semester II di SD Negeri 4 Tulamben. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa sebesar 71% yang berada dikategori sedang, dan pada siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 85% yang berada pada kategori tinggi. 5) Fatoni (2016) menemukan bahwa, terdapat pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Strategi *Problem Based Learning* Terhadap Kerjasama dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, berdasarkan hasil *pretest* kelas kontrol diperoleh rata-rata skor 59,3, simpangan baku 5,9 dan variansi 34,1. Untuk *posstest* rata-rata skor 68,5 simpangan baku 5,3 dan variansi 68,5. Sedangkan untuk kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor 72,3 simpangan baku 7,64 dan variansi 58,4. Untuk *posstest*, rata-rata skor 81,2 simpangan baku 6,88 dan variansi 47,28.6) Novriyanti (2014), menemukan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalor di kelas X SMA Negeri 1 Delitua, dengan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 71,63 dan kelas kontrol 67,48. Setelah data *posttest* normal dan homogeny dilakukan uji beda nilai kedua kelas diperoleh bahwa ada pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning masalah terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalori di kelas X SMA Negeri 1 Delitua.

Dari uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar bola basket pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Negara

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dengan cara hafalan dan mencatat materi yang sehingga pembelajaran berpusat pada guru.
- 2) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dikarenakan tidak terdapat media disekolah sehingga minat dan motivasi siswa untuk belajar PJOK masih sangat minim.
- 3) Seringnya guru mengabaikan kemampuan bafikir kritis pada siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya kerja sama antara siswa saat pembelajaran didalam kelas saat diberikannya lembar kerja siswa.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan siswa yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan *google classroom* ?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar teknik dasar bola basket antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran PBL berbantuan *google classroom*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan akademik, tentang model pembelajaran STAD berbantuan aplikasi *google classroom* dan model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* dalam teknik dasar bola basket yang lebih relevan dengan kondisi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam menerapkan media pembelajaran dan model pembelajaran dalam teknik dasar bola basket.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar teknik dasar bola basket melalui penerapan media pembelajaran berupa aplikasi dan model pembelajaran sehingga belajar peserta didik lebih bermakna.

c. Bagi sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para siswanya sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai

media pembelajaran berupa aplikasi dan model pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.

e. Bagi masyarakat

Menambah wawasan bagi masyarakat dalam kecanggihan teknologi serta menimbulkan kesadaran bahwa IT sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.



