

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 motivasi 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 peserta didiknya 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 peserta didik 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 peserta didik 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 Division (STAD) dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Kedua model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan diatas karena 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 didik lainnya serta mempunyai kesempatan untuk membelajarkan peserta didik yang lain. (Dimiyati dan Mudjino, 2006:295) menyatakan bahwa “dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur dengan segera atau secara langsung, sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar peserta didik yang tampak secara tidak langsung atau merupakan transfer hasil belajar”.

Dalam masa covid 19 ini, pembelajaran dilakukan secara online atau daring (dalam jaringan) karena tidak memungkinkan untuk peserta didik belajar secara tatap muka dengan para guru di sekolah. 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 sipengirim (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 peserta didik dan dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat dalam dunia pendidikan

maka seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan IPTEK tersebut untuk mendesain proses pembelajaran ke suasana yang lebih menarik, sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa aplikasi seperti Rumah Belajar, psikologi, Jejak Bali, *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 ke peserta didik tanpa adanya feedback dari peserta didik, oleh karena itu model pembelajaran seperti ini cenderung mengajarkan peserta didik 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 motivasi dan 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 3 Sawan tahun pelajaran 2019/2020, terdapat beberapa peserta didik nilainya dibawah KKM (70). Peserta didik kelas VIII A8 yang terdiri dari 32 orang yaitu nilai ≤ 60 sebanyak 6 orang, nilai 61-69 sebanyak 16 orang, nilai 70-74 sebanyak 5 orang, nilai ≥ 85 sebanyak 5 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 VIII SMPLB C Negeri Denpasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($t \text{ hitung}=2,586 > \text{tabel}=2,262$). 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) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPLB C Negeri Denpasar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($t \text{ hitung}=2,586 > \text{tabel}=2,262$). 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) 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 rII diSDNegeri 4 Tulamben. Pada siklusI persentase hasil belajar siswa sebesar 71% yang berada di kategori 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 posttest 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 posttest, rata-rata skor 81,2 simpangan baku 6,88 dan variansi 47,28. 6) Noviyanti (2014) menemukan bahwa, terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalor dikelas X SMA Negeri 1 Delitua, dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 71,63 dan kelas kontrol 67,48. Setelah data posttest normal dan homogen dilakukan uji beda nilai kedua kelas diperoleh bahwa ada pengaruh model pembelajaran antara model

pembelajaran *Problem Based Learning* masalah terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalori di kelas X SMA Negeri 1 Delitua. 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 posttest 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 posttest, rata-rata skor 81,2 simpangan baku 6,88 dan variansi 47,28.6). 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 rII di SD Negeri 4 Tulamben. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa sebesar 71% yang berada di kategori sedang, dan pada siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 85% yang berada pada kategori tinggi.

Dari uraian di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui apakah model pembelajaran *kooperatif* tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi *google classroom* dan motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- 1.2.1. Pemanfaatan model pembelajaran belum maksimal yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dengan cara hafalan dan mencatat materi yang sehingga pembelajaran berpusat pada guru.
- 1.2.2. Pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal dikarenakan tidak terdapat media disekolah sehingga minat dan motivasi peserta didik untuk belajar PJOK masih sangat minim.
- 1.2.3. Guru mengabaikan kemampuan berfikir kritis pada peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4. Kerjasama antara peserta didik belum maksimal pada pembelajaran didalam kelas saat diberikannya lembar kerja. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, adapun pembatasan masalah adalah untuk mengetahui perbedaan :

- 1.3.1. Hasil belajar PJOK antar peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD berbantuan aplikasi *google classroom*.
- 1.3.2. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar bola basket .
- 1.3.3. Hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *google classroom* pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi .
- 1.3.4. Hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan PBL berbantuan aplikasi *google classroom* pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut

- 1.4.1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PJOK antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL?
- 1.4.2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar PJOK?
- 1.4.3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PJOK antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi?
- 1.4.4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *kooperatif* tipe STAD dan PBL berbantuan aplikasi *google classroom* dan motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK peserta didik.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum diatas, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat :

1. Perbedaan antar peserta didik yang mengikuti pembelajaran STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif PBL berbantuan aplikasi *google classroom*
2. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar bola basket .
3. Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *kooperatif* STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL berbantuan *google classroom* pada peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi.
4. Perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *kooperatif* STAD dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran PBL berbantuan *google classroom* pada peserta didik yang memiliki motivasi rendah.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam pembelajaran PJOK

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar PJOK bisa lebih bermakna.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam memberikan variasi metode pembelajaran PJOK.

3. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain dapat menarik minat peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Students Teams Achievement Division* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar PJOK.



