

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ketika kebijakan dari pemerintah akan adanya pembelajaran jarak jauh diterapkan, hampir seluruh tenaga kependidikan, peserta didik dan orang tua yang terlibat dalam pembelajaran jarak jauh mengalami kegagalan dalam pemanfaatan media *e-learning*. Karena memang hampir semua sekolah di Indonesia selama ini fokus pada pembelajaran tatap muka (Muhammad Hanif Fahmi, 2020). Belum banyak lembaga dan tenaga pendidikan yang mengetahui dan mengembangkan pembelajaran jarak jauh, sehingga sekolah belum memiliki sistem pembelajaran daring atau *online* yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Pada beberapa tahun belakangan, banyak sekali metode metode pembelajaran yang baru dan mengadaptasi dari perubahan yang ada. Salah satunya adalah metode pembelajaran daring atau *online*. Dalam metode pembelajaran daring, ada 2 model yaitu dengan pemanfaatan *video conference* dan pemanfaatan media *e-learning* atau disebut sebagai metode *asynchronous* dan metode *synchronous*. Dengan adanya penerapan metode *asynchronous* dalam pembelajaran, pemberian materi dan tugas dapat dilakukan melalui media *e-learning* (Farell et al., 2021). Sedangkan, dalam penerapan metode *synchronous*, guru dan siswa tidak dapat melakukan praktek meskipun dalam kondisi jarak jauh atau daring, tapi dapat melalui *platform* video conference (Narayana, 2016).

Dalam proses pembelajaran daring atau *online*, sebagai pendukung maupun pengganti proses belajar mengajar di ruang kelas sangat penting dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pentingnya pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia semakin kondusif dengan diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional (SK Mendiknas)

Tahun 2001 untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh. Terdapat tiga hal sebagai syarat sistem *e-learning* yaitu: (1) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, (2) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, (3) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Soepomo, 2014).

Penerapan metode pembelajaran daring tersebut diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dan mendukung guru agar lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran daring. Pada dasarnya pembelajaran tatap muka disekolah lebih efektif dan tujuan pembelajaranpun tercapai semaksimal mungkin dibanding pembelajaran daring, akan tetapi kedua proses pembelajaran tersebut tetap harus mencapai tujuan pembelajaran (Farell et al., 2021).

Berdasarkan desain intensitas interaksi atau komunikasi, pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous*. (Ash Sholihah, 2021) pembelajaran *synchronous* adalah pembelajaran yang didesain dengan pola interaksi secara *real time*, yang berbeda dengan pembelajaran *asynchronous* yang didesain interaksinya tidak *real time* atau *flexible* dalam arti bebas kapanpun semau siswa untuk mengerjakannya. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model tatap muka dan secara daring atau *online* dapat juga disebut sebagai *live synchronous* pada pembelajaran tatap muka, dan *asynchronous* pada pembelajaran secara daring atau *online*. Selain itu, menurut Hasan (2020) dalam (Henra et al., 2021) pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang dapat mengatasi terbatasnya ruang dan waktu yang selama ini menjadi kekurangan metode pembelajaran konvensional atau pembelajaran tatap muka langsung. Oleh karena itu pembelajaran daring dapat disimpulkan sebagai salah satu fasilitas siswa dalam memperoleh pengetahuan dimana proses belajar mengajar lebih berpusat pada siswa, lebih inovatif, fleksibel dan efektif tanpa mengenal ruang dan waktu yang terbatas. Pembelajaran daring muncul sebagai solusi di situasi pandemi saat ini terlebih lagi

Jokowi menyatakan bahwa status pandemi *Covid-19* masih diperpanjang (Maharani, 2022). Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran daring sangat penting.

Secara umum pembelajaran *synchronus* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan siswa dalam waktu yang bersamaan, sehingga memungkinkan pembelajaran terpusat pada pengajar. Pembelajaran *synchronus* juga merupakan proses pembelajaran yang menterjadikan adanya interaksi langsung diantara peserta didik dengan instruktur melalui sebuah komunitas pembelajaran online dalam waktu yang telah ditetapkan (Divayana et al., 2020).

Asynchronous merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan peserta didik dalam waktu yang tidak bersamaan, dimana bahan ajar yang telah didistribusikan oleh pengajar dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun mereka berada. Asynchronous juga merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara tidak langsung antara peserta didik dengan sumber belajarnya, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar kapanpun dan dimanapun mereka inginkan tanpa harus menunggu (Sadikin & Hamidah, 2020).

Metode pembelajaran secara *Synchronous* dan *Asynchronous* menjadi metode yang sering digunakan ketika era dan kemajuan teknologi saat ini berkembang pesat, gunanya untuk melakukan interaksi pada lingkungan belajarnya, dimana *point* utama dari metode pembelajaran ini, yaitu terletak pada tidak selalu para siswa bertemu pada tempat dan waktu yang sama, tetapi mampu melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Menurut (Narayana, 2016), pembelajaran *synchronus* dapat didefinisikan ketika peserta didik dan instruktur bertukar informasi/ilmu dan berinteraksi secara bersamaan dalam sebuah komunitas pembelajaran online dengan menggunakan waktu yang telah ditetapkan dengan menggunakan teknologi pembelajaran termasuk internet conference, satelit, *zoom meeting*, *goggle meet* dan lain lain.

Menurut Kuo, et.al (2014) dan Arkoful (2015) dalam proses pembelajaran *synchronus* terdapat kelebihan serta kekurangan dari metode ini, yaitu:

A. Kelebihan

M Dhafin Fakhry M, 2023

PEMBELAJARAN SYNCHRONOUS DAN ASYNCHRONOUS TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET DI SMAN 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Siswa dapat mengajukan pertanyaan langsung bisa dijawab oleh pengajar atau guru
2. Keaktifan dalam sebuah pembelajaran akan cukup terlihat seperti dalam ruangan tatap muka langsung.
3. Di dalam kelas, siswa dan tutor dapat berkomunikasi lebih baik, dan kecanggungan dari siswa didalam kelas biasa tidak akan terlihat.

B. Kekurangan

1. Harus menggunakan kecepatan akses internet yang tinggi dan stabil
2. Bersifat realtime sehingga mengakibatkan peserta tidak dapat melakukan akses dilain waktu, kecuali dijadwalkan
3. Tidak memberikan waktu yang lama untuk peserta berfikir dahulu sebelum menjawab pertanyannya.

Sedangkan metode pembelajaran *asynchronous* adalah pembelajaran secara bebas tidak terikat oleh waktu, dimanapun siswa dapat berinteraksi dengan materi khusus dan satu sama lain dengan pada waktu yang mereka pilih. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah saat peserta didik bisa santai sambil mempelajari materi yang telah diberikan oleh pengajar. Menurut Narayana (2016) pembelajaran *asynchronous* menurut, ada kelebihan serta kekurangannya yaitu:

A. Kelebihan

1. Kualitas dialog sangat tinggi dapat dicapai menggunakan struktur diskusi dan memberikan waktu lebih lama untuk para peserta untuk memikirkan apa yang akan diposting.
2. Siswa yang mengikuti pembelajaran dapat memilih waktu kapan saja dimana waktu itu merupakan waktu yang tepat.
3. Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dapat dengan bebas belajar kapanpun mereka memiliki waktu.

B. Kekurangan

1. komunikasi yang kurang dalam bahasa atau tulisan yang tidak begitu saja diterima oleh pembaca
2. Membutuhkan koneksi internet.
3. Tidak adanya interaksi langsung dengan siswa, sehingga tidak adanya sesi tanya jawab dan timbal balik antara siswa dan guru.

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu perubahan tingkah laku yang relative permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar

adalah suatu proses usaha yang dilakukan tiap siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, mendapatkan sesuatu pengalaman/ilmu yang belum siswa dapatkan, sebagai usaha yang berguna bagi siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Hasil belajar mempunyai peranan sangat penting untuk proses pembelajaran. Dalam proses penilaian hasil pembelajaran peserta didik, dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan siswa untuk mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut, guru dapat membuat dan menyusun kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran yang telah ditetapkan dalam interaksi atau proses pembelajaran diperlukan penilaian atau evaluasi. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa (Hasan Baharun, 2015).

Hasil pembelajaran dapat menjadi nilai atau patokan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu indikator dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Andriani & Rasto, 2019). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan suatu nilai pembelajaran dari individu maupun kelompok tersebut yang diperoleh dari berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik dalam (Dwijayani, 2019) hasil belajar adalah bila seseorang sudah belajar dan akan terjadi efek perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel dalam (Dwijayani, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan

kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Secara umum hasil belajar dapat didefinisikan bahwasannya sebagai penilaian masing masing siswa dan perubahannya yang dapat guru atau siswa diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) berpendapat bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Selanjutnya Robert Gagne dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) mengemukakan bahwasannya hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa dapat meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Setyo Budiwanto dalam ranah pendidikan jasmani, terdapat dua jenis permainan yaitu permainan bola besar dan bola kecil. Salah satu permainan bola besar yakni bola basket. Melalui permainan bola basket diharapkan akan meningkatkan kebugaran jasmani, kesehatan, meningkatnya watak disiplin serta untuk meningkatkan kepercayaan diri melakukan olahraga secara teratur (Yuliandra & Fahrizqi, 2019).

Permainan basket merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara beregu atau grup, dimana dalam satu regu atau grup, terdiri dari 5 orang pemain dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah lawan mencetak angka sehingga ketika diakhir pertandingan, salah satu regu memperoleh jumlah angka lebih banyak dari lawan. Olahraga basket dapat melatih fisik siswa, mental dan teknik. Basket memiliki beberapa teknik dasar yang wajib dikuasai dan

dipahami oleh pemain atau siswa agar dapat bermain dengan baik, diantaranya adalah shooting, passing, dribbling, dan *pivot* (memoros) (Akbar et al., 2019).

Permainan bolabasket selain dapat mengasah keterampilan bermain para siswa, juga mengandung nilai-nilai yang dapat mengembangkan pembentukan kepribadian. Permainan bola basket dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek fisik, karena permainan ini melibatkan otot-otot besar yang terdapat didalam tubuh. Selain itu permainan ini dapat pula membentuk aspek mental, emosional, meningkatnya percaya diri, meningkatkan tingkat derajat kebugaran, serta meningkatkan intelektual. Karena di dalam pembelajaran permainan bola basket terdapat beberapa macam penilaian diantaranya dalam penilaian afektif ; yaitu kerja sama, percaya diri, kejujuran, menghargai, dan semangat. Penilaian kognitif ; siswa memahami penjelasan dan dapat menjelaskan dari beberapa keterampilan yang diajarkan oleh guru. Penilaian motorik; siswa mampu melakukan beberapa keterampilan gerak. Hal ini sesuai dengan apa acuan dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani di SMA atau SMK (Prasojo et al., 2012).

Bolabasket merupakan salah satu permainan olahraga beregu yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal ini karena bolabasket adalah cabang olahraga prestasi tetapi bisa juga sebagai olahraga rekreasi, baik untuk siswa maupun masyarakat pada umumnya. Bolabasket juga semakin merakyat, apalagi dengan semakin banyaknya turnamen bolabasket ditingkat sekolah maupun profesional. Pada saat ini bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer (SAPUTRA, 2021). Kepopuleran olahraga bolabasket dapat dilihat juga dari banyaknya individu yang terlibat dalam permainan olahraga ini, mulai dari pemain lapangan, wasit yang memimpin pertandingan, panitia pelaksana pertandingan, dan juga sebagai penonton. Olahraga bolabasket pun tidak hanya dimainkan oleh pria, namun juga dimainkan oleh wanita . Perkembangan bolabasket di daerah Bandung pun sangat berkembang pesat, banyak sekolah sekolah yang ada di Kota Bandung ini mulai

serius mengikuti ajang ajang perlombaan guna mewakili sekolahnya dari tingkat daerah lalu ke tingkat nasional

Berdasarkan uraian diatas, penulis mengemukakan bahwasannya di era teknologi dan pendidikan yang semakin pesat, banyak sekali metode pembelajaran yang baru sehingga membuat guru harus semakin kreatif serta inovatif dalam membuat bahan pembelajaran agar siswa paham maksud tujuan dari apa yang guru sampaikan. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang : “PERBANDINGAN ANTARA PEMBELAJARAN SINKRONUS DAN ASINKRONUS TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET DI SMAN 5 BANDUNG“

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di jabarkan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran sinkronus dan asinkronus terhadap hasil belajar bola basket di SMAN 5 Bandung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini: untuk mengetahui, apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran sinkronus dan asinkronus terhadap hasil belajar bola basket di SMAN 5 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa : diharapkan siswa dapat menerima dan mengerti dari kedua metode pembelajaran ini mana yang cukup efektif untuk membantu dirinya untuk dapat memahami dan belajar permainan bola basket yang baik dan benar.

2. Bagi guru : diharapkan juga guru mampu mengetahui sejauh mana efektivitas dari kedua model pembelajaran ini yang baik agar siswa dapat mengerti dari kedua model ini mana yang paling siswa pahami.
3. Bagi sekolah: tentunya dapat menjadi evaluasi dan pertimbangan untuk sekolah untuk mengetahui efektif model pembelajaran yang mana yang dapat siswa pahami secara menyeluruh dan menjadi evaluasi kurikulum dan system mengajar disekolah untuk kedepannya.