

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan dari Pendidikan Nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, kepribadian yang mantap, mandiri, mempunyai rasa tanggung jawab dan memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

Depdiknas, (2006) menyampaikan tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Abduljabar (2009, hlm. 27) bahwa pendidikan jasmani adalah :

Proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada pemerolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran guru diwajibkan untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yaitu suatu proses pembuatan rencana menentukan bahan pelajaran, memilih dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber pelajaran, merancang skenario pembelajaran, merancang pengelolaan kelas, merancang prosedur sampai dengan mempersiapkan alat evaluasi. Berbagai

model, metode dan strategi pembelajaran berusaha diterapkan untuk merangsang siswa untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan, pada saat ini proses pembelajaran di Indonesia ada yang disebut istilah belajar secara luring (luar jaringan) dan daring (dalam jaringan). Lahirnya istilah daring dan luring memunculkan model pembelajaran yang disebut dengan model *blended learning*.

Menurut Driscoll (2002) *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Thorne (2013) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran dari teknologi e-learning dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Sementara Graham (2005) menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka (face-to-face). Menurut Garner & Oke (2015), pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran online yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Driscoll, (2002) menyebutkan empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning* yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* memiliki dari tiga komponen penting yaitu *online learning*, pembelajaran tatap muka dan belajar mandiri. Melalui *blended learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara

sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pendidikan jasmani SMAN 1 Indramayu, *google classroom* dipilih sebagai media karena dianggap lebih sesuai untuk menyampaikan materi ajar. *Google classroom* (GC) bertujuan untuk membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, GC mampu mengorganisasi kelas, serta berkomunikasi dengan siswa tanpa harus terikat dengan jam mata pelajaran di sekolah. Hal ini menjadikan GC sebagai penunjang pelaksanaan model pembelajaran *blended learning*. Untuk menjalankan proses pembelajaran, guru harus memposting materi pembelajaran, tugas, membagi video atau link informasi. Termasuk dalam menyampaikan materi pendidikan jasmani.

Mengkaji fenomena ini, peneliti bermaksud untuk meneliti penyampaian materi pendidikan jasmani dengan model *blended learning* dengan *google classroom* yang dianggap sebagai media sesuai untuk menyampaikan materi ajar dan model *blended learning* tanpa *google classroom* yang artinya peneliti mencoba media lain untuk penyampaian materi pendidikan jasmani seperti *zoom meeting*, *whatsApp* dan lain-lain. Adapun materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu materi sepak bola.

Menurut muhajir, (2007) sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola, yang dimainkan secara beregu dengan masing-masing regu terdiri atas 11 pemain. Sepak bola sebagai salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh sebagian besar manusia yang ada di bumi ini (Roni, Risyanto & Nurdiyan Haris, 2018). Demikian juga di Indonesia bahkan mendapat simpati di hati masyarakat. Sepakbola digemari oleh semua lapisan masyarakat baik dari tingkat daerah, nasional, dan internasional, dari usia anak-anak, dewasa hingga orang tua, mereka senang memainkan sendiri atau sebagai penonton.

Maka dari itu peneliti, bertujuan untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom*. Sehingga judul penelitian ini ialah “**Perbandingan Model Pembelajaran *Blended Learning***

Menggunakan *Google Classroom* dan Tanpa Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola Di SMAN 1 Indramayu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa rumusan masalah atau pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?
2. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka di dalam penelitian ini terdapat dua tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis :
 - a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada dan menyempurnakan terkait dengan model pembelajaran dan penggunaan media aplikasi dalam proses pembelajaran.
 - b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru dan lembaga yang terkait dalam mngembangkan pendekatan, model-model dan strategi mengajar yang di berikan kepada siswa.
2. Secara praktis:
 - a. Dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam memilih pendekatan pembelajaran oleh guru
 - b. Sebagai pertimbangan bagi sekolah dan lembaga terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan agar tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara struktur organisasi, skripsi ini memuat beberapa bagian yang terdiri atas lima BAB. Adapun secara struktur, setiap bab membahas bagian-bagian berikut ini :

BAB I berisi penjelasan latar belakang penelitian yang diawali dengan mengenai definisi penjas, proses pembelajaran penjas serta tujuan yang ingin dicapai penjas. Kemudian kondisi pembelajaran saat ini terkait dengan pembelajaran daring dan luring yang dikenal dengan istilah *blended learning*. Setelah itu peneliti menyampaikan bahas yang ingin diteliti dalam penelitian,

sehingga menentukan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang diungkapkan secara teoritis dan praktis.

BAB II membahas mengenai kajian pustaka, yaitu meliputi pembahasan teori-teori relevan dengan setiap variabel penelitian terkait dengan model pembelajaran model pembelajaran *blended learning*, pengertian pendidikan jasmani, tujuan dari pendidikan jasmani, sepak bola, kemudian kerangka berpikir.

BAB III pada bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya. Pada bab ini juga berisi tentang metode penelitian yang akan dilakukan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis data.

BAB IV pada bab ini menyampaikan 2 hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan penelitian terkait bagaimana pengaruh dan perbedaan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* dengan model pembelajaran *blended learning* tanpa menggunakan *google classroom* terhadap penguasaan teknik dasar sepak bola di SMAN 1 Indramayu.