

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada akhir tahun 2019, dunia sempat digemparkan dengan adanya wabah Virus *Corona* atau lebih sering dikenal dengan *COVID-19*. Gejala yang paling umum dari virus corona, seperti: demam, kelelahan dan batuk kering. Virus ini diidentifikasi dari China tepatnya di kota wuhan. Indonesia sendiri telah menetapkan status tanggap darurat *COVID-19* pada tanggal 29 Februari 2020 (kemendagri no 440/2436/SJ tahun 2020).

Wabah virus ini tentunya sangat memberikan banyak dampak terhadap keberlangsungan sistem ekonomi, sosial budaya, maupun sistem pendidikan. Hampir semua kegiatan dirumahkan, salah satunya kegiatan belajar mengajar dalam ranah sistem pendidikan. Guna meyasati hal ini, diberlakukanlah sistem pembelajaran menggunakan media dalam jaringan (kemendikbud 719 tahun 2020 tentang pembelajaran dalam situasi pandemi). Tentu solusi ini, tidak serta merta menjadi jalan keluar seutuhnya. Banyak sekali hambatan dan kekurangan dalam pengaplikasiannya terhadap beberapa mata pelajaran. Salah satunya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sama penting dengan mata pelajaran yang lainnya. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau kelompok yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani untuk memperoleh kesehatan jasmani dan rohani. Pada hakikatnya Pendidikan jasmani merupakan suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani. Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif.

Aspek kognitif menjadi aspek pertama dalam banyak kurikulum dan menjadi tolak ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari

Mohamad Ali Azhari, 2022

IMPLEMENTASI GAYA MENGAJAR SELF-CHECK DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI
DAPAT MENINGKATKAN KETERAMPILAN PASING BAWAH DAN PASSING ATAS PADA MASA PANDEMI
COVID-19

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

bahasa latin *cognitio* memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan itu sendiri. Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional (Devita Retno, 2017).

Aktivitas jasmani yang dipilih disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kapabilitas siswa. Aktivitas fisik yang dipilih ditekankan pada berbagai aktivitas jasmani yang wajar, aktivitas jasmani yang membutuhkan sedikit usaha sebagai aktivitas rekreasi dan atau aktivitas jasmani yang sangat membutuhkan upaya keras seperti untuk kegiatan olahraga kepelatihan atau prestasi. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktivitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (gross motorik), memusatkan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi dasar tubuh manusia. (Abduljabar, 2011).

Gambaran umum tentang efektivitas mengajar Pendidikan jasmani ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswa secara konsisten aktif belajar. Dalam lingkungan pembelajaran yang efektif siswa tidak bekerja sendiri melainkan selalu diawasi oleh gurunya dan tidak banyak waktu yang terbuang begitu saja (Ega Trisna, 2016, p. 22).

Sama dengan permainan olahraga lainnya, pengembangan gerak dasar bergantung pada keefektifan tindakan individu dan tim. Oleh karena itu, aspek gerak perlu diberikan perhatian khusus, terutama pada tahap pembelajaran. Keterampilan yang diperoleh secara tidak memadai tidak mudah untuk diperbaiki karena kompleksitas teknik bola voli (Mirela & Valeria, 2012).

Permainan bola voli memiliki kaitannya dengan kurikulum pembelajaran di sekolah, baik dimulai dari tingkat sekolah dasar, tingkat sekolah menengah atas (SD, SMP, SMA). Masuknya pembelajaran bola voli dalam kurikulum pembelajaran di sekolah tentu memiliki tujuan dalam pengembangan keterampilan serta pemahaman mengenai permainan bola voli bagi peserta didik di sekolah sehingga peserta didik memiliki pengalaman gerak yang lebih banyak dalam bermain bolavoli (Irvan, 2019, p. 42).

Teknik dasar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai seseorang sebelum melakukan permainan. Teknik dasar menjadi salah satu faktor tingkat kemahiran seseorang (Budi Raharjo, 2016, p. 14). Dalam permainan bola voli terdapat beberapa gerak yang merupakan dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain agar dapat bermain bola voli dengan baik. Teknik dasar permainan bola voli tersebut meliputi: servis, passing bawah, passing atas, smash, blok, dan pertahanan. Gerak passing bawah merupakan keterampilan dasar dan sangat penting dalam permainan bola voli, oleh karena teknik ini merupakan awal pembentukan serangan atau dasar bagi pelaksanaan suatu serangan/smash. Passing bawah adalah suatu bentuk gerak sebagai teknik dasar dalam bermain bola voli, dimana passing bawah digunakan untuk mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam suatu regu dengan suatu teknik tertentu.

Dalam proses pembelajaran permainan bola voli, disamping guru harus mempertimbangkan karakteristik permainan bola voli itu sendiri, juga harus memperhatikan perkembangan emosi, sosial, fisik, gerak dan intelektual anak mengingat setiap jenjang/ tahapan tingkat sekolah yang berbeda-beda mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. Hal itu disebabkan karena guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tapi sekaligus sebagai pendidik yang berfungsi menumbuh kembangkan segala potensi positif yang dimiliki setiap anak. Maka dari itu, akan lebih bijaksana apabila guru menerapkan metoda dan strategi pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan yang mereka miliki dalam memecahkan segala persoalan yang dihadapi saat belajar atau latihan.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu dengan mengembangkan gaya mengajar dalam bentuk *self-Check*. Gaya mengajar *Self-Check* ini dirancang untuk memungkinkan siswa mempelajari dan memahami tindakan yang akan dilakukan, sejauh mana mereka dapat membuat tindakan yang benar, dan hasil yang diinginkan (Arisman et al., 2021).

Karena gaya mengajar intinya memberikan kesempatan kepada murid untuk mengambil keputusan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Menurut Mosston, guru dan siswa dapat saling tawar menawar dalam memperoleh kesempatan dalam perihal perencanaan, pelaksanaan, dan dalam penilaian

pelaksanaan. Atau dalam istilah yang dipakai, yaitu: *pre-impact*, *impact*, dan *post-impact* (Ega Trisna, 2016, p. 106).

Menurut (Pickard dan Maude, 2014) dalam buku yang berjudul "*Teaching Physical Education Creatively*" peran guru adalah membuat semua materi pelajaran, kriteria, dan keputusan logistik. Sedangkan peran dari peserta didik adalah untuk bekerja secara mandiri dengan kriteria yang sudah disiapkan oleh guru. Peranan dari gaya mengajar periksa diri (*self-check*) yaitu untuk menghentikan ketergantungan, memelihara kejujuran dan objektivitas mengenai penampilan seseorang.

Seperti yang dijelaskan di atas, pembelajaran permainan bola voli menggunakan gaya mengajar periksa diri (*Self-check*), siswa diberikan kebebasan dalam melakukan pembelajaran bola voli atau dengan secara mandiri dan menilai diri sendiri. Contohnya seperti melakukan gerakan passing bawah dan passing atas sendiri, selama melakukan passing bawah dan passing atas siswa sambil menilai gerakan dan kesulitan apa yang didapat selama melakukan.

Dengan banyak gerak yang harus dikuasai dalam permainan bola voli ini, maka pembelajaran dengan dalam jaringan saja dianggap kurang masif dan menyeluruh. Oleh karena itu, titik fokus pada penelitian ini akan membahas tentang efektivitas gaya mengajar *self-check* pada masa pandemi *COVID-19* untuk meningkatkan keterampilan passing bawah dan passing atas dalam pembelajaran bola voli dengan menggunakan media dalam jaringan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, penelitian ini memiliki batasan masalah agar terfokus, yaitu:

1.2.1 Variabel bebas pembelajaran bola voli dalam jaringan/Online

1.2.2 Variabel terikat gaya mengajar *self-check*

1.2.3 Aktivitas yang diteliti adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani yang terfokus pada permainan bola voli yang dilakukan secara Daring/Online

1.2.4 Subyek dari penelitian ini adalah Siswa SMK 45 Lembang Kab. Bandung Barat

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1 Apakah gaya mengajar *self check* dapat meningkatkan keterampilan passing atas dan passing bawah siswa dalam pembelajaran permainan bola voli di masa pandemi *COVID-19*?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas apakah gaya mengajar *self check* di masa pandemi *COVID-19* dapat meningkatkan keterampilan passing bawah dan passing atas permainan bola voli dalam mata pelajaran pendidikan jasmani disekolah.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Melalui penelitian ini dapat memberikan solusi pembelajaran permainan bola voli yang Efektiv di masa pandemi *COVID-19* dan sebagai bahan bacaan referensi di perpustakaan.

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan keilmuan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan bola voli dalam pembelajaran secara dalam jaring.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau pedoman bagi sekolah untuk mengetahui cara mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bola voli daring terhadap aspek kognitif di masa pandemi *COVID-19*.

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran bola voli yang efektif melalui pembelajaran secara daring untuk siswa di sekolah.

b. Bagi Siswa

Mendapat pembelajaran yang efektif dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran bola voli daring di masa pandemi *COVID-19* dan sebagai syarat menyelesaikan studi S1