

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, salah satunya adalah pembelajaran pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting yaitu melalui aktifitas jasmani anak akan mendapatkan kesempatan dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani yang dilakukan secara sistematis, pembekalan pengalaman belajar yang di arahkan pada pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia.

Pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik, maka dibutuhkan suatu metode pendidikan yang biasa disebut pembelajaran pendidikan jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani sebagai suatu proses merupakan sarana untuk mengembangkan intelektual, keterampilan, psikomotorik dan afektif secara utuh dengan mengutamakan proses pengembangan motorik siswa, oleh karena itu guru pendidikan jasmani dituntut untuk memberikan proses pengalaman gerak yang mampu mengembangkan motorik siswa secara optimal. Aspek motorik dan afektif merupakan sasaran utama pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dalam kurikulum 2013 mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan masuk dalam kategori B. Aspek kognitif merupakan sesuatu hal yang penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Aspek kognitif dalam pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan agar siswa dapat mengembangkan serta memahami makna dari aktivitas fisik. Terintegrasinya seluruh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik maka proses pembelajaran akan semakin berjalan dengan baik. Pembelajaran

pendidikan jasmani dan kesehatan, memiliki prioritas pengembangan aspek pembelajaran, yaitu pengembangan kemampuan psikomotorik, kemudian baru afektif dan kognitif. Guru memiliki peran dalam membantu siswa dalam mengintegritas seluruh aspek pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani harus mampu mengoptimalkan seluruh aspek diri siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, penggunaan metode, sarana, serta pemanfaatan berbagai sumber belajar yang bervariasi akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih maksimal.

Di abad 21 kita masuk di era revolusi industri 4.0, dimana revolusi industri 4.0 itu adalah upaya transformasi menuju perbaikan dengan mengintergrasikan dunia online dan lini produk berjalan dengan internet sebagai penopang utama. Dengan kemajuannya teknologi yang sangat pesat semua sistem kerja menggunakan digital bahkan sudah masuk ke ranah pendidikan. ketika era revolusi industri 4.0 ini masuk ke dunia pendidikan maka harus adanya perubahan yang diawali dengan perubahan sistem literasi. Literasi lama yang berupa membaca, menulis dan menghitung harus berubah menjadi literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Sehingga perubahan literasi lama menuju literasi baru akan menciptakan sebuah lulusan yang kompetitif.

Ketika kemajuan teknologi yang sangat pesat masuk ke ranah pendidikan pastinya ada kendala diantaranya yaitu faktor ekonomi, kemudian juga faktor partisipasi siswa yang masih rendah diakibatkan karena rasa tidak keingin tahuannya dengan dunia digital di dunia pendidikan. Disekolah Smk bunda kandung dengan mayoritas peserta didiknya laki-laki masih menggunakan sistem literasi yang lama dan belum menggunakan sistem literasi yang baru. Seluruh peserta didiknya masih kurang dalam mengikuti zaman era digital ini, seolah merasa tidak penting adanya era digital di dunia pendidikan. Ketika sistem Pembelajaran penjas full daring pastinya kurang efektif dilakukan karena sebagian besar menimbulkan masalah baik dari sisi peserta didik, pendidik maupun institusi pendidikan, akan tetapi permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan metode pembelajaran blended learning suatu bentuk sistem pembelajaran yang

mengkombinasikan sedemikian rupa antara strategi pembelajaran sinkron dan asinkron dalam rangka menciptakan pengalaman belajar untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan secara optimal.

Baidhori (2017) dalam penelitiannya blended learning merupakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien akan mengatasi permasalahan yang terjadi, sehingga peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Blended learning merupakan metode belajar campuran yaitu menggabungkan pembelajaran tatap muka atau konvensional dengan pembelajaran offline dan online yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki materi yang dititik berat kan pada pembelajaran kombinasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi seperti halnya pemanfaatan digital, yang merupakan metode pembelajaran baru dan sedang dikembangkan serta diperkenalkan didunia pendidikan. Pembelajaran langsung dikelas dengan pemanfaatan sumber belajar internet, disebut dengan strategi *blended learning* yang merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dengan online. *Blended learning* mengkombinasikan antara pembelajaran *offline* (tatap muka) dan *online* (siswa belajar mandiri dengan sumber belajar online yang disediakan oleh guru), dalam menunjang sistem pembelajaran online harus adaya sebuah aplikasi edmodo.

Aplikasi edmodo adalah suatu aplikasi online yang dapat menghubungkan siswa dan guru dalam pembelajaran online. Edmodo adalah jejaring sosial yang didisain khusus untuk dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Aplikasi. Siswa akan memiliki akun sendiri dengan kode grup khusus yang telah dibuat oleh guru. Tugas akan diupload oleh guru untuk diakses oleh siswa secara berkelompok melalui aplikasi edmodo. Pada aplikasi ini guru juga dapat memberikan nilai tugas, mengontrol perkembangan siswa.

Edmodo memiliki keunggulan seperti efektifitas, fleksibilitas, dapat diakses dengan mudah, dapat memberikan materi secara visual dan non visual. menggunakan edmodo dapat mempersingkat jarak dan waktu pertemuan sehingga siswa-siswi dapat belajar materi yang diberikan oleh guru dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran menggunakan edmodo dapat memberikan murid kontrol penuh mereka belajar sendiri, murid dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dirinya.

Materi yang digunakan pada pembelajaran saat ini yaitu lari jarak pendek. Dimana lari jarak pendek masuk didalam kurikulum 2013. Lari jarak pendek merupakan salah satu cabang atletik dan merupakan sesuatu nomor lomba yang sangat bergengsi, karena dalam lari jarak pendek merupakan salah satu cabang tertua didunia. Lari jarak pendek atau dikenal juga lari sprint itu menuntut kamu untuk berlari sekuat mungkin dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu diperlukan teknik yang tepat. Start yang digunakan dalam lari jarak pendek yaitu start jongkok. Ada beberapa fase ketika harus melakukan lari jarak pendek dengan start jongkok yaitu, fase “bersedia”, fase “siap”, fase “ya” , fase “transisi” dan diakhiri dengan fase “finish”.

Pada pertemuan awal yang diawali dengan pembelajaran tatap muka (face to face) materi lari jarak pendek dengan start jongkok. Peneliti menjelaskan materi lari jarak pendek kepada siswa. Peneliti menjelaskan dengan detail fase-fase lari jarak pendek dengan start jongkok. Kemudian siswa mempraktekan satu persatu lari jarak pendek. Setelah semua siswa mencoba mempraktekan lari jarak pendek, peneliti langsung mengambil nilai awal pertemuan face to face materi lari jarak pendek dengan start jongkok.

Berikut ini adalah hasil observasi awal pertemuan offline (face to face) yang dilakukan oleh peneliti di SMK Bunda Kandung Jakarta Selatan pada tanggal 24 februari 2020 berkaitan dengan teknik Lari jarak pendek , Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa masih banyak siswa tidak bisa melakukan start block, akselerasi dan juga melakukan sampai garis finish.

Dari hasil tersebut, diperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa baik dalam aspek psikomotorik dan kognitif, masih relatif rendah. Hal tersebut bisa dikarenakan kurangnya aktivitas motorik siswa di saat pembelajaran dan di luar sekolah, begitu juga aktivitas kognitif yang terbatas saat proses pembelajaran sedangkan kurangnya sumber belajar yang bisa diakses siswa dengan mudah.

Terlaksananya tujuan pendidikan jasmani sendiri tidak lepas dari peranan seorang guru yang memiliki peranan sangat penting dalam keberhasilan siswa, guru harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa agar diperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk itu guru harus mampu memilih metode dan pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Siswa selalu bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk membuat siswa lebih aktif secara fisik maupun mental. Salah satu metode yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah dengan penerapan pembelajaran *banded learning*. Metode *banded learning* sengaja dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan kemenarikan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif didalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan aktif secara psikomotor, kognitif maupun afektif. Pembelajaran dilaksanakan secara individu, dari awal pertemuan, sampai selesainya materi yang diberikan. Namun bukan hanya keaktifan saat mengikuti pembelajaran saja yang diharapkan tetapi juga dapat melakukan prosesnya dengan baik.

Guru sebagai fasilitator memiliki peranan memfasilitasi materi guna menunjang pengetahuan agar ketika anak mampu melakukan praktek teori tersebut. Pada praktek lapangan siswa akan mempraktekan teori yang telah diberikan, Dan guru memberikan contoh materi yang ingin diajarkan. Murid mulai mengaplikasikan materi yang telah diberikan oleh guru, ketika siswa tidak dapat menguasai materi akan dibuat kelompok untuk evaluasi. Setelah siswa bekerja dalam kelompok guru memberikan kuis atau test individual. Hasil dari kuis kemudian diberikan skor dan akan dinilai sebagai skor kelompok. Setelah nilai individual dan kelompok diakumulasi maka akan didapatkan nilai tertinggi.

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan fenomena kemajuan teknologi didunia pendidikan yang berkembang pesat dan data yang mendukung untuk kemajuan pembelajaran siswa-siswi, maka blended learning dapat digunakan untuk solusi pembelajaran modern, sehingga siswa-siswi dapat mempelajari materi sebelum praktek dilapangan untuk meningkatkan ketercapaian pengajaran.

A. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memfokuskan pada :

1. Menerapkan metode pembelajaran melalui media elektronik, untuk meningkatkan kemenarikan pembelajaran dan hasil belajar teknik dasar lari jarak pendek .
2. Penerapan Blended learning merupakan strategi pembelajaran yang fleksibel karena tidak tergantung oleh waktu dan tempat untuk belajar dengan membuat kelompok.
3. Sistem pembelajaran menggunakan model tatap muka dan online dalam mengakses materi, tugas dan diskusi melalui aplikasi Edmodo.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka masalah penelitian perlu dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan blended learning yang berbasis edmodo ?
2. Apa metode pembelajaran blended learning yang berbasis edmodo dapat meningkatkan hasil pembelajaran untuk siswa-siswi smk dalam materi lari jarak pendek?
3. Apa keunggulan blended learning yang berbasis edmodo dalam membantu ketercapaian materi lari jarak pendek ?

C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Apakah Blanded Learning yang berbasis edmodo dapat meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek ?
2. Apakah Blanded Learning yang berbasis Edmodo tidak dapat dapat meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berikut ini kegunaan hasil penelitian untuk memberikan solusi alternatif pada masalah yang diajukan :

1. Penerapan blanded learning, guru dan siswa dapat menggunakan model tatap muka dan online dalam mengakses materi, dan tugas .
2. Model pembelajaran online berbasis Edmodo sangat membantu guru dan siswa dalam melanjutkan pembelajaran diluar sekolah.
3. Didalam aplikasi Edmodo, kita dapat memberikan sebuah video teknik dasar lari jarak pendek, sehingga dapat dipelajari siswa dan membuat kan video seperti yang diberikan oleh guru untuk memperoleh nilai ujian .

