



PENGARUH PEMBELAJARAN DARING DAN LURING TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI DI SMK BINA PUTRA NUGRAHA

Asep Ramdan Afriyuandi¹, Andi Kurniawan Pratama², Yuda Yudistira³

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Suryakencana, Indonesia

<p>Kata kunci: Pembelajaran Daring, Pembelajaran Luring, Motivasi, Bola Voli.</p>	<p>ABSTRAK</p> <p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perubahan sistem dan paradigma pembelajaran dimasa pandemi covid 19 yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh pembelajaran daring dan luring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli, teknik penarikan sampelnya menggunakan pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sebanyak 30 orang untuk kelompok daring dan 30 orang untuk kelompok luring. Instrumen yang digunakan yaitu angket motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli. Teknik analisis datanya menggunakan uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test dengan program SPSS versi 20. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pembelajaran luring memiliki pengaruh yang lebih besar daripada pembelajaran daring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.</p>		
<p><i>Keywords:</i> <i>Online Learning, Offline Learning, Motivation, Volleyball.</i></p>	<p>ABSTRACT</p> <p><i>The background of this research is motivated by changes in the learning system and paradigm during the covid 19 pandemic which causes low student motivation. The purpose of this study was to examine the effect of online and offline learning on students' motivation in learning volleyball games, the sampling technique was using random as many as 30 people for the online group and 30 people for the offline group. The instrument used was a student motivation questionnaire in learning volleyball games. data analysis technique uses paired sample t-test and independent sample t-test with SPSS version 20 program. The results obtained are that offline learning has a bigger effect than online learning on students' motivation in learning volleyball games</i></p>		
<p>Info Artikel</p>	<p>Diterima:</p>	<p>Disetujui:</p>	<p>Dipublikasikan:</p>
<p>Korespondensi Penulis: Andi Kurniawan Pratama Email : andikpratama@unsur.ac.id</p>			

PENDAHULUAN

Beberapa tahun kebelakang dunia sedang mengalami krisis karena adanya sebuah wabah yang di sebut Covid-19, wabah ini muncul pertama di negara China lalu menyebar ke seluruh dunia, karena penyebarannya yang bisa di bilang mudah hanya dengan udara saja bisa membuat seseorang terkena dampak wabah ini, sehingga mengakibatkan penyebarannya yang bisa di bilang cepat. Hal pertama yang terkena dampak Covid-19 yaitu dalam hal Ekonomi. Dampak Covid-19 tidak hanya pada aspek Ekonomi saja tetapi juga berdampak pada aspek Pendidikan. Sudah lebih dari 2 tahun pemerintah mengharuskan setiap sekolah untuk melakukan pembelajaran berbasis daring dengan harapan menghentikan penyebaran virus Covid-19 dengan cara menghindari kerumunan.

Mata Pelajaran PJOK sudah diajarkan sedari Sekolah Dasar bahkan sampai Perguruan Tinggi, sudah dipastikan betapa pentingnya mata pelajaran ini tidak lepas dengan ruang lingkup

pendidikan di Indonesia, "Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang, Depdiknas (2006 hlm. 131)."

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa PJOK dapat membentuk mental dan emosional peserta didik, sangat penting untuk mengikuti mata pelajaran ini karena seperti penjelasan di atas mata pelajaran PJOK memiliki pengaruh yang luar biasa jika di ikuti dengan baik dan benar, semua itu akan lebih mudah jika pendidik dan peserta didik langsung bertatap muka melakukan pembelajaran langsung, tetapi pada saat ini mau tidak mau harus melakukan pembelajaran PJOK berbasis daring, hal ini sangat berpengaruh terhadap materi yang di dapat oleh siswa, karena pada hakikatnya mata pelajaran ini dilakukan praktek dengan cara guru memberikan perintah/arahan langsung terhadap peserta didik, pada saat ini mau tidak mau guru PJOK harus memberikan materi secara online kepada para siswa, bahkan praktek pun siswa harus merekam kegiatan mereka dan mengirimkan rekaman itu kepada guru yang bersangkutan, jika terus di biarkan seperti ini akan ada pengaruh yang timbul dari berbagai aspek, baik itu dari motivasi belajar peserta didik tersebut.

Permainan bola voli merupakan permainan yang memerlukan keterampilan gerakan, yaitu passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smes/spike, dan bendungan/blok serta berdasarkan pada teori dan hukum-hukum yang berlaku dalam ilmu dan pengetahuan yang menunjang pelaksanaan keterampilan gerak tersebut, seperti biomekanik, anatomi, fisiologi, kinesiologi, dan ilmu-ilmu penunjang lainnya, serta berdasarkan permainan yang belaku. Menurut Tarmudi B. Hafid dan dan Ahmad Rithaudin (2011 hlm. 16) menjelaskan teknik dasar bermain voli adalah servis, passing, smash, dan blocking. Teknik-teknik dasar tersebut harus dikuasai setiap pemain dalam berbagai situasi yang dihadapi di lapangan. Untuk mempermudah mencapai tujuan dalam permainan bola voli adalah dengan melakukan variasi serangan, baik dari garis serang, belakang, atau bahkan dari daerah service.

Motivasi belajar siswa berbeda tergantung mata pelajaran yang di minatnya, semakin siswa menyukai mapel yang dia suka, biasanya semakin tinggi juga motivasinya untuk mengikuti dan menangkap materi pembelajaran, mata pelajaran penjas biasanya banyak di minati para siswa karena sebenarnya mata pelajaran ini menyenangkan, mapel penjas di sekolah bertujuan untuk mendinginkan fikiran para siswa yang sudah lelah belajar di kelas, ketika siswa berhasil melakukan praktek yang di berikan oleh guru, disitu muncul motivasi siswa untuk terus menangkap materi-materi yang guru berikan, seperti yang dikatakan oleh Suryabrata (2010 hlm. 70), motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai sesuatu tujuan.

Pada masa pandemi seperti ini, banyak kendala yang di alami oleh siswa, ini berdampak pada motivasi belajar siswa, dikarenakan pembelajaran daring yang sudah terlalu lama di lakukan oleh siswa, diketahui beberapa hambatan dalam pembelajaran sistem daring, mulai dari terbatasnya kuota, banyaknya tugas, penguasaan IT yang masih terbatas, jaringan yang tidak stabil, telat 'masuk' kelas karena tidak terbiasa menggunakan daring, jaringan yang tidak stabil karena kondisi responden yang ada di pedesaan, dan lain sebagainya. Dari sekian banyak kendala yang dialami oleh responden, terdapat tiga jenis hambatan yang paling banyak dialami responden selama perkuliahan daring, yakni kuota yang terbatas, jaringan tidak stabil dan tugas yang menumpuk. Tentunya ketiga faktor tersebut harus diantisipasi oleh semua pihak termasuk oleh responden itu sendiri dan institusi. Seperti halnya kuota yang terbatas, ini harus diantisipasi oleh responden maupun institusi.

Dalam uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap "Pengaruh pembelajaran daring dan luring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli di SMK Bina Putra Nugraha Kadupandak".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif deskriptif pada motivasi belajar pembelajaran dalam permainan bola voli. Arti dari penelitian eksperimen itu sendiri adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variable-variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Bina Putra Nugraha Kadupandak. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sebagian anggota populasi, sehingga penelitian ini merupakan penelitian sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random (sample acak) sebanyak 30 orang untuk kelompok daring dan 30 orang untuk kelompok luring. Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012 hlm. 111). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen angket motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli. Menurut Maksum (2012 hlm. 130) angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat.

HASIL PENELITIAN

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan cara perhitungan analisis statistik, dengan maksud untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh pembelajaran daring dan luring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli. Adapun hasil perhitungan rata-rata motivasi siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini,

Nilai Rata-rata Motivasi Siswa Secara Keseluruhan

Tes	Rata-rata (Kelompok Daring)	Rata-rata (Kelompok Luring)
Pretes (Awal)	55,57	55,47
Postes (Akhir)	66,20	68,1

Berikut mengenai hasil perhitungan min, max, rata-rata, simpangan baku dan varians pada kelompok pembelajaran daring pre dan post tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Statistik Deskriptif Pada Kelompok Pembelajaran Daring

Tes	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Simpangan Baku	Varians
Pretes (Awal)	30	46	63	55,57	3,29	10,81
Postes (Akhir)	30	60	75	66,20	2,95	8,72

Berikut mengenai hasil perhitungan min, max, rata-rata, simpangan baku dan varians pada kelompok pembelajaran luring pre dan post tes dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Statistik Deskriptif Pada Kelompok Pembelajaran Luring

Tes	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Simpangan Baku	Varians
Pretes (Awal)	30	48	61	55,47	2,84	8,05
Postes (Akhir)	30	62	75	68,1	3,01	9,06

Berikut mengenai perbedaan rata-rata, pada kelompok pembelajaran daring dan pembelajaran luring dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Analisis Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok pembelajaran daring dan luring

Tes	Perbedaan rata-rata kelompok pembelajaran daring	Perbedaan rata-rata kelompok pembelajaran luring
Total (Motivasi)	10,63	12,63

Uji Normalitas

Dalam penelitian eksperimen perlu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa populasi berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut adalah hasil uji normalitas pada tabel dibawah ini.

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	Pembelajaran Daring	,183	30	,011	,933	30	,060
	Pembelajaran Luring	,201	30	,003	,933	30	,060
Post Test	Pembelajaran Daring	,191	30	,007	,947	30	,138
	Pembelajaran Luring	,109	30	,200 [*]	,985	30	,937

Hasil uji normalitas pada populasi penelitian perlu dinyatakan sesuai kaidah keputusan uji normalitas. Jika nilai Sig > dari α 0,05 maka dapat dinyatakan signifikan dan jika nilai Sig < dari α 0,05 maka data dinyatakan tidak signifikan. Dikarenakan hasil pada pretest pembelajaran daring 0,060 dan hasil pretest pembelajaran luring 0,060 serta hasil posttest pembelajaran daring 0,138 dan hasil posttest pembelajaran luring 0,937 maka dapat dinyatakan bahwa populasi berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Dalam penelitian eksperimen perlu dilaksanakan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data tes awal dan akhir memiliki varian yang homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas pada tabel dibawah ini.

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre Test	,428	1	58	,515
Post Test	,035	1	58	,853

Uji homogenitas pada pretest dan posttest perlu dinyatakan sesuai dengan kaidah keputusan uji homogenitas. Jika nilai Sig > dari α 0,05 maka dapat dinyatakan signifikan dan jika nilai Sig < dari α 0,05 maka dapat dinyatakan tidak signifikan. Dikarenakan nilai signifikan pada pretest 0,515 dan posttest memiliki nilai signifikan 0,853 keduanya lebih dari α 0,05 maka dinyatakan pretest dan posttest homogen.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis X_1 terhadap Y

Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* pada variabel X_1 adalah pengaruh pembelajaran daring dan variabel Y adalah motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.

Hasil Uji Hipotesis X_1 terhadap Y

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	-10,633	3,605	,658	-11,980	-9,287	16,154	29	,000

Uji hipotesis X_1 terhadap Y perlu dinyatakan sesuai kaidah paired sample t-test. Jika nilai $Sig < \alpha 0,05$ maka dapat dinyatakan signifikan dan jika $Sig > \alpha 0,05$ maka data dapat dinyatakan tidak signifikan. Dikarenakan hasil dari uji hipotesis X_1 terhadap Y memiliki nilai signifikan 0,000 maka dapat dinyatakan bahwa X_1 terhadap Y berpengaruh secara signifikan atau bisa diartikan bahwa pembelajaran daring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli memiliki pengaruh secara signifikan.

Uji Hipotesis X_2 terhadap Y

Untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* pada variabel X_2 adalah pengaruh pembelajaran luring dan variabel Y adalah motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.

Hasil Uji Hipotesis X_2 terhadap Y

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre Test - Post Test	-12,633	4,173	,762	-14,191	-11,075	16,582	29	,000

Uji hipotesis X_2 terhadap Y perlu dinyatakan sesuai kaidah *paired sample t-test*. Jika nilai $Sig < \alpha 0,05$ maka dapat dinyatakan signifikan dan jika $Sig > \alpha 0,05$ maka data dapat dinyatakan tidak signifikan. Dikarenakan hasil dari uji hipotesis X_2 terhadap Y memiliki nilai signifikan 0,000 maka dapat dinyatakan bahwa X_2 terhadap Y berpengaruh secara signifikan atau bisa diartikan bahwa pembelajaran luring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli memiliki pengaruh secara signifikan.

Uji Hipotesis X_1 dan X_2 terhadap Y

Untuk uji hipotesis X_1 dan X_2 terhadap Y ini menggunakan uji *independent sample t-test*. Variabel X_1 adalah pengaruh pembelajaran daring, variabel X_2 adalah pengaruh pembelajaran luring, dan variabel Y adalah motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.

Hasil Uji Hipotesis X_1 dan X_2 terhadap Y

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre Test	Equal variances assumed	,428	,515	,126	58	,900	,100	,793	-1,487	1,687
	Equal variances not assumed			,126	56,788	,900	,100	,793	-1,488	1,688
Post Test	Equal variances assumed	,035	,853	2,468	58	,017	-1,900	,770	-3,441	-,359
	Equal variances not assumed			2,468	57,979	,017	-1,900	,770	-3,441	-,359

Uji hipotesis X_1 dan X_2 terhadap Y ini perlu dinyatakan dengan kaidah uji *independent sample t-test*. Jika nilai Sig < dari α 0,05 maka data dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dan Jika nilai Sig > dari α 0,05 maka data dapat dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dikarenakan nilai Sig (2-tailed) pada pretest 0,900 maka dapat dinyatakan bahwa untuk pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara X_1 dan X_2 terhadap Y . Sedangkan untuk nilai Sig (2-tailed) pada posttest 0,017 maka dapat dinyatakan bahwa untuk posttest terdapat perbedaan yang signifikan antara X_1 (pembelajaran daring) dan X_2 (pembelajaran luring) terhadap Y (motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya permainan bola voli dengan memberikan perlakuan pembelajaran daring dan luring terhadap sampel mulai dari tes awal (pretest), masa perlakuan (treatment) dan sampai pada tes akhir (posttest) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Terdapat peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli melalui pembelajaran daring dan luring, serta terdapat perbedaan pengaruh dimana pembelajaran luring memiliki pengaruh yang lebih besar daripada pembelajaran daring terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran permainan bola voli”.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* Volume 3 No. 01 2020, p. 123-140 ISSN: 2338-4131 (Print) 2715-4793 (Online) DOI: <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. 4(2)
- Maksum, Ali. (2008). *Psikologi Olahraga (teori dan aplikasi)*. Surabaya:Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Statistik dalam olahraga*. Surabaya:Unesa University Press.
- Mulyadi, D. Y. N., Pratiwi, E. (2021). *Pembelajaran Bola Voli*. Bening Media Publishing. Cetakan I, April 2020. ISBN : 978-623-93073-1-8

- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., & Ningsih, A. R. (2021). Strategi Pembelajaran Melalui Daring dan Luring Selama Pandemi Covid-19 di SD Negeri Sugihan 03 Bendosari.
- Rahma Dkk. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemic Covid 19. Volume XII No. 1, Januari 2021. Hal 113-118.
- Sari, I. K., Astuti, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Luring dan Daring Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 3 No 4 Tahun 2021 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. 2(3), 12.