

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani (Penjas) di sekolah memiliki peran yang sangat penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Penjas merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Selain mengembangkan aspek psikomotorik pendidikan jasmani juga berperan mengembangkan aspek koognitif dan afektip. Dengan belajar Penjas anak bisa belajar dengan riang dan menanamkan nilai-nilai yang penting dalam kehidupan. Penjelasan tersebut didukung oleh pendapat Siedentop seorang pakar pendidikan jasmani Amerika Serikat (dalam modul tim penulis sejarah olahraga, 2009, hlm. 113) menyatakan:

“Education through and of physical activities.” Penjas adalah permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam penjas karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki.

Penjas merupakan bidang kajian yang sangat luas, yang bertujuan untuk mengembangkan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia yang meliputi pendidikan lainnya untuk menjadikan manusia seutuhnya. Pentingnya Penjas di sekolah yaitu untuk memenuhi kebutuhan anak dalam bergerak dalam kegiatan Penjas anak bisa belajar sambil bergembira dan semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa Penjas merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, pembelajaran mental, kemampuan fisik, sikap dan membuat manusia menjadi mahluk seutuhnya. Untuk mendapatkan Penjas yang berkualitas dan mencakup tiga aspek yang harus dicapai dalam pembelajaran Penjas yang salah satunya dirasa cocok adalah permainan

bolabasket, karena dalam permainan bolabasket dapat membuat siswa aktif dalam pelaksanaannya sehingga hasil belajar maksimal.

Bolabasket adalah permainan yang dimainkan dengan tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ke tangan pemain dalam satu regu. Bolabasket memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola, mengumpun bola, menangkap dan menembak bola ke keranjang lawan. Hal ini senada dengan pendapat sodikun (dalam Sucipto dkk. 2010, hlm. 23) menyatakan bahwa “Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan dan lain-lain”. Olahraga Bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta menembak bola ke keranjang lawan. Setiap regu terdiri dari lima orang dan berusaha memasukan bola ke dalam keranjang lawannya dan berusaha mencegah regu lawan memasukan bola ke dalam keranjang kita. Olahraga bolabasket adalah olahraga yang kompleks yang dapat mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Di dalam kurikulum pembelajaran yang ada di sekolah, bolabasket adalah salah satu materi ajar yang harus di berikan kepada siswa. Oleh karena itu, permainan bolabasket dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek fisik, mental, emosional, dan intelektual para siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar faktor guru, sarana, dan prasarana sangat berpengaruh terhadap tercapainya hasil pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal seorang guru harus cermat dalam merumuskan langkah-langkah dalam pembelajaran dan menentukan prioritas target belajar siswa, dalam arti seorang guru harus bisa memahami karakter, kemampuan dan minat siswa dalam belajar. Selain itu seorang guru harus bisa memodifikasi alat dan menguasai metode dan model yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran menjadi efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan metode dan model yang sesuai ditambah kemampuan guru yang baik akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, sebagian guru masih melaksanakan penilaian dengan melakukan tes akhir sehingga siswa diuntut hanya terampil saja tanpa melihat aspek yang harus di capai oleh setiap siswa. Khususnya dalam permainan bolabasket guru lebih mementingkan kepada pencapaian kompetensi tanpa memikirkan siswa itu paham dan mengembangkan kreatifitas gerakanya sendiri. hal ini terlihat dari proses kegiatan belajar mengajar, guru hanya memberikan intruksi kepada siswa dan siswa hanya melaksanakan apa yang di perintahkan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak adanya unsur permainan yang dapat membuat siswa senang dan mengembangkan aktivitas gerakanya. Jadi dapat di simpulkan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani faktor sarana, prasarana dan profesionalitas seorang guru sangat berkaitan, apabila salah satu faktor tersebut tidak terpenuhi tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai. Oleh karena itu perlu adanya perubahan dalam cara mengajar dengan menggunakan model dan metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model merupakan cara untuk mempermudah menyampaikan informasi, dengan penggunaan model yang tepat maka akan mempermudah proses pembelajaran, memotivasi siswa, kreatif, inovatif dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Metzler (dalam Juliantine dkk. 2013, hlm. 4) menyatakan “dalam sejarah pendidikan jasmani, dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, juga model-model pembelajaran”. Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa strategi adalah sebuah perencanaan untuk mencapai tujuan. Metode lebih kepada cara atau langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran sedangkan Model merupakan alat atau cara yang dilakukan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan isi pembelajaran. Knirk & Gustafon (dalam Juliantine dkk. 2013, hlm. 18) menyatakan bahwa :

Model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Model merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, inti dari model adalah mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Di dalam kurikulum 2013 ada beberapa model, strategi, atau metode dengan menggabungkan elemen-elemen pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Model yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran saintifik antara lain: pembelajaran berbasis *inquiri* dan *discovery*, pembelajaran berbasis project (*project based learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Pertama adalah Pembelajaran berbasis *inkuiri* yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam merumuskan pertanyaan yang mengarahkan untuk melakukan investigasi dalam upaya membangun pengetahuan, mengembangkan pemahaman, pengumpulan informasi dan makna-makna baru. Sedangkan pembelajaran *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Jadi, belajar dengan menemukan (*discovery*) sebenarnya adalah bagian dari proses inkuiri. Kedua adalah Pembelajaran berbasis proyek yaitu model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dan mencari solusi atas masalah tersebut. Pembelajaran berbasis masalah (*PBL*) dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian masalah dunia nyata secara terstruktur untuk mengonstruksi pengetahuan siswa. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif melakukan penyelidikan dalam menyelesaikan permasalahan dan guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog yang dikaji hendaknya merupakan permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan harus dipecahkan dengan menerapkan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran. Dalam pembelajaran

berbasis masalah, perhatian pembelajaran tidak hanya pada perolehan pengetahuan deklaratif, tetapi juga perolehan pengetahuan prosedural.

Setiap model mempunyai kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaannya, namun demikian *problem based learning* lebih mencakup ke dalam tiga ranah aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, aspek afektif dan proses pembelajarannya membuat siswa mandiri, belajar memecahkan masalah dan bersosialisasi antar teman. Pembelajaran berbasis masalah di rasa cocok dalam pembelajaran bolabasket yang melibatkan siswa aktif dalam pelaksanaannya sehingga ke tiga aspek tersebut dapat tercapai dan tujuan pembelajaran mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Sumadi Suryabrata (dalam Mahendra, 2007, hlm. 161) menyatakan “Belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilan.”

Dalam proses pembelajaran di SMPN 45 Bandung guru menemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, ketersediaan alat yang kurang dan jumlah siswa yang banyak menyebabkan proses kegiatan belajar terhambat. Hal ini berpengaruh kepada kinerja seorang guru dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, seorang guru harus bisa memilih metode dan model apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa kesulitan dalam belajar keterampilan permainan bolabasket karena kebanyakan guru masih mengajarkan anak kepada teknik sehingga hasil yang didapatkan kurang efektif dan pemahaman anak dalam melaksanakan keterampilan bermain sangat kurang. Keterampilan yang dimiliki siswa dianggap kurang nampak ketika mereka sedang bermain permainan bolabasket, seperti siswa melakukan passing yang asal-asalan tidak tepat pada sasaran, ketika akan melempar jarak jauh siswa tidak bisa melakukannya, selain itu siswa tidak dapat memposisikan ketika bola datang, dan ada pula siswa yang sering diam dan melakukan gerakan asal-asalan. Selain siswa diajarkan kepada pendekatan yang berbasis teknik individu bermain bolabasket, seharusnya diajarkan juga ke dalam keterampilan taktis atau pedekatan bermain, sehingga dari keterampilan tersebut bisa memunculkan aspek lain seperti kognitif dan afektif. Dalam permainan bolabasket, tentunya peran aspek kognitif diperlukan,

Faizal Hilmi, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

misalnya ketika permainan berlangsung, seorang siswa harus merancang strategi agar mereka dapat mencetak point, dapat memposisikan diri, dapat berfikir membuat keputusan dan mampu mengelabui lawannya. Hal lain yang akan timbul adalah aspek afektif ketika permainan berlangsung seperti kerjasama dengan teman seregu, toleransi, menghargai temannya, selain itu siswa akan timbul rasa tanggung jawab atas permainan yang mereka jalani dan komunikasi dalam permainan bolabasket akan terjalin dengan baik.

Berkaitan dengan apa yang telah dikemukakan bahwa penulis memiliki ketertarikan dan ingin mengetahui apakah *problem based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket di SMPN 45 Bandung dan diharapkan adanya peningkatan terhadap keterampilan bermain bolabasket.

B. Identifikasi Masalah

Suatu penelitian tentu mempunyai suatu permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis dan diusahakan pemecahan masalah tersebut sehubungan dengan masalah pemahaman siswa dalam konteks bermain dan penilaian yang masih merujuk kepada penilaian teknik sehingga hasil belajar yang tidak maksimal perlu adanya pemecahan masalah.

Berdasarkan yang terjadi di lapangan, seperti sarana dan prasarana yang kurang lengkap dan kurangnya kreatifitas guru terhadap metode dan model pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh kepada antusias dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dan malas dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu hal lain yang nampak pada siswa ketika melaksanakan keterampilan bermain bolabasket seperti melakukan lemparan tidak tepat pada sasaran, tidak dapat memposisikan dirinya ketempat yang tepat dan melakukan gerakan asal-asalan, padahal keterampilan taktis sangat diperlukan untuk melakukan permainan yang sedang berlangsung dan keterampilan taktis harus mampu mengaitkan dan mampu menimbulkan aspek kognitif, yaitu seperti merancang strategi dan mampu berpikir sebelum membuat keputusan. Aspek lain yaitu aspek afektif, seperti sikap kerjasama, toleransi, dan menghargai, karena masih banyak

Faizal Hilmi , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

siswa bisa melaksanakan passing, dribbling, dan shooting, akan tetapi dalam konteks bermain banyak siswa yang diam, kurangnya rasa tanggung jawab dan kurangnya saling mendukung teman sehingga tujuan dan hasil belajar tidak maksimal. Kemudian proses penilaian yang diambil dengan merujuk kepada teknik seperti berapa banyak siswa melaksanakan passing ke tembok merupakan suatu penilaian yang tidak menyeluruh, tidak dapat melihat adanya keterkaitan aspek kognitif dan juga aspek afektif, maka dari itu penilaian yang dapat mencakup 3 aspek tersebut adalah dengan menggunakan GPAI.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang mencakup tiga aspek dan memberikan pemahaman keterampilan bermain bolabasket, model pembelajaran *problem based learning* dirasa cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* lebih menekankan kepada siswa untuk belajar memecahkan masalah, menganalisis masalah, berfikir kritis, dan mampu bersosialisasi antar teman, sehingga siswa mampu menarik hipotesis dalam masalah yang dihadapi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket di SMPN 45 Bandung ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket di SMPN 45 Bandung .

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Faizal Hilmi , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET

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

1. Manfaat secara praktis untuk menerapkan model pembelajaran penjas terutama yang berkaitan dengan model *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket.
2. Manfaat secara teoritis agar penelitian ini bermanfaat bagi guru penjas serta sebagai bahan evaluasi dan masukan terhadap model dan metode pembelajaran yang akan digunakan terutama dalam penerapan *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain Bolabasket.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Susunan dalam penelitian ini berisi tentang “Penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket”. Susunan struktur organisasi ini terdiri dari beberapa bab, antara lain :

1. BAB I Pendahuluan
2. BAB II Kajian Pustaka
3. BAB III Metode Penelitian
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. BAB V Kesimpulan dan Saran