

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak lepas dari pendidikan, pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kehidupannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan atau wawasan, melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai alat untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aktivitas fisik dan keterampilan olahraga semata, melainkan juga mengembangkan berbagai aspek diantaranya yaitu aspek kognitif dan afektif. Abduljabar (2009, hlm. 8) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain kependidikan, yaitu : psikomotor, afektif, dan kognitif.”

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah-sekolah dan satu satunya bidang studi yang memiliki kelengkapan sebagai pendidikan yang utuh dan mempunyai peranan dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan kutipan diatas dapat digambarkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi aktivitas siswa yaitu berupa kemampuan gerak, kecerdasan serta sikap dan perilaku yang menuju pada kemampuan seutuhnya. Juliantine dkk, (2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak.”

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa model yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model adalah suatu cara dalam penyajian bahan pembelajaran secara fisik atau konseptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan/ menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya. Juliantine (2013 hlm. 5) mengemukakan bahwa “dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh, konsisten dan menyeluruh.”

Belakangan ini terdapat beberapa model pembelajaran yang dianggap tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terdapat pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) dan terdapat juga model yang berpusat kepada guru (*teacher centered*), salah satunya yaitu model pembelajaran yang berbasis masalah yaitu *Problem Based Learning* dalam konteks pendidikan jasmani dapat sering disebut dengan *Movement Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah gerak, model pembelajaran ini dianggap sebuah paradigma yang baru dalam mengajarkan kepada individu untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar, dalam model ini mengharuskan siswa terlibat aktif dalam setiap materi yang diterima. Dalam model pembelajaran ini dimana titik awalnya berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata, lalu dalam masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai dan miliki sebelumnya sehingga dari ini akan menimbulkan pengetahuan baru.

*Movement problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang didasari oleh teori belajar sosial. Belajar dipandang sebagai bentuk kontekstual dari hubungan individu dengan lingkungan sekitarnya yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan daripada peserta didik yang pasif yang hanya menerima materi dari gurunya. Selain itu belajar dianggap pula sebagai sesuatu yang terus berkembang, termasuk cara siswa belajar, tumbuh, matang, dan berpengalaman sesuai dengan perubahan atau perkembangan lingkungan. Dalam model ini peserta didik diajarkan untuk

bergerak dan memecahkan masalah-masalah gerak. Tubuh dipandang sebagai subyek atau pelaku gerak yang berpartisipasi dalam pendidikan jasmani dan atau dalam cakrawala gerak. Gerak yang dimaksud adalah gerak insani dalam bentuk dialogis antara manusia yang bergerak itu dengan lingkungan. Tubuh diundang untuk berkomunikasi dengan alam semesta dengan bentuk gerak.

Dengan pengertian tersebut maka pembelajaran berbasis masalah gerak atau *movement problem based learning* dapat menjadi sebuah alternatif model pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan tidak membosankan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Movement problem based learning* ini merupakan jawaban yang tepat untuk diterapkan pada ilmu pendidikan jasmani yang menjadikan aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa diberikan kebebasan untuk aktif dan ikut berpartisipasi dalam praktik pembelajaran dan siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Chen and Rattray (2017, hlm. 282) yang mengemukakan bahwa “Proses ini melibatkan kerja sama tim sebagai individu yang terlibat dalam mengeksplorasi pengetahuan baru.” Dengan demikian dengan menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar aktif, mendorong siswa untuk mengeluarkan rasa ingin tahunya untuk memahami pelajarannya dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah baik secara individu maupun secara berkelompok.

Berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, terdapat materi pembelajaran yaitu permainan bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul, dan satelkok sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan diantaranya keterampilan melangkah, memukul dengan raket, gerakan berdiri, melangkah, berlari, bergeser, meloncat dll. Permainan bulutangkis menurut Hidayat, dkk (2015, hlm. 1.5) :

Permainan bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang bersifat individual yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang, menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan di batasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Berdasarkan dari hasil beberapa pengamatan dan observasi penulis bahwa dalam pembelajaran bulutangkis khususnya keterampilan lob bertahan masih banyak siswa yang merasa bahwa permainan bulutangkis itu sulit untuk dilakukan, karena memiliki teknik-teknik yang belum mereka ketahui dan mereka pahami, bahkan masih banyak juga siswa yang belum pernah melakukan permainan bulutangkis. Khususnya pada sub materi keterampilan lob bertahan. Pernyataan tersebut didukung oleh Subroto (2016 hlm. 118) mengemukakan bahwa “ada beberapa siswa tahap awal yang masih meyakini bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang secara teknik sulit untuk dimainkan.”

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis maka harus ada model yang tepat agar siswa dapat merasa ingin tahu dan membuat siswa lebih aktif dalam mencari atau memahami permasalahan mengenai permainan bulutangkis, dengan rasa keingintahuan tersebut maka siswa akan lebih mencari informasi, atau materi-materi mengenai permainan bulutangkis yang mereka sebut sulit untuk dilakukan, maka dari itu diperlukan model yang tepat, model tersebut adalah model *movement problem based learning*. model ini tepat digunakan karena dalam pembelajaran ini siswa ditugaskan untuk memecahkan masalah gerak yang diberikan dan dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu penulis beranggapan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bulutangkis. Dalam model ini siswa dipacu untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah sendiri atau secara berkelompok.

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan belajar siswa pada sub materi lob bertahan pada permainan bulutangkis.

Berdasarkan informasi yang telah dipaparkan diatas maka penulis mengambil sebuah judul yaitu “**Pengaruh Model Pembelajaran *Movement Problem Based Learning* Terhadap Hasil belajar Lob bertahan pada permainan Bulutangkis di SMPN 2 Lembang**”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMPN 2 Lembang ?

### **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMPN 2 Lembang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian tujuan penelitian diatas penulis berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan di indonesia, guru pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya dan umumnya bagi pihak lain yang berkepentingan dalam bidang pendidikan jasmani.

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi bagi guru pendidikan jasmani untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari pembelajaran bulutangkis di sekolah dan untuk mengembangkan penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis.

#### 2. Secara praktis

Dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran PJOK, serta diharapkan guru pendidikan jasmani mendapatkan wawasan dan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar dan untuk menambah

referensi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

### **E. Batasan Penelitian**

Untuk menghindari terlalu luasnya ruang lingkup permasalahan yang dimungkinkan akan menyebabkan kepada hasil yang tidak diinginkan, maka dari itu penelitian ini dibatasi pada masalah yang diteliti sesuai dengan tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Penelitian ini dibatasi untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Movement problem based learning* terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMPN 2 Lembang. Untuk lebih jelasnya berikut beberapa komponen pembatasan masalah dalam penelitian ini :

1. Populasi atau objek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswa sedang tingkat sekolah menengah pertama (SMP)
2. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Lembang
3. Variabel yang diteliti adalah pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis.
4. Aspek hasil belajar yang diteliti hanya kemampuan psikomotor (Keterampilan)

### **F. Struktur Organisasi**

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam bab skripsi, mulai bab pertama hingga bab terakhir.

1. Pada BAB I Tentang Pendahuluan, pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

2. Pada BAB II Tentang Kajian teori berisikan pemaparan teori-teori dalam bidang yang dikaji dan hubungan pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar/keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis, teori yang dipakai, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. Pada kajian teori pemaparan teori-teori yang dikaji yaitu, pendidikan jasmani, model pembelajaran, permainan bulutangkis, keterampilan lob bertahan, hasil belajar keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis.
3. Pada BAB III Tentang Metode Penelitian berisikan metode penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
4. Pada BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, berisikan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Pada BAB V Merupakan Kesimpulan, dan Saran.