

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memberikan banyak hal, dipelajari dan mempelajari sesuatu dengan cara dikemas dalam sebuah pembelajaran, dimaksudkan agar terjadi perubahan baik sikap, pengetahuan, ataupun keterampilan. Undang - Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan proses membimbing, mengarahkan, dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang untuk penyesuaian kehidupan di masa sekarang dan di masa akan datang (Juliantine, 2012, hlm. 7).

Pendidikan juga memiliki makna luas, termasuk tujuan tercapainya pendidikan itu sendiri. Tingkatan pendidikan meliputi TK, SD, SMP, dan SMA. Tingkatan-tingkatan tersebut ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan. Mahendra (2015, hlm. 22) menyatakan bahwa, tujuan dari pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak baik aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral.

Pendidikan bisa di dapat dari banyak cara, salah satunya dengan belajar. Menurut Abduljabar (2011, hlm. 99), pendidikan merupakan suatu perubahan perilaku sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Pendapat lain dikemukakan

oleh Riyanto (2010, hlm. 5), pendidikan adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan faktor-faktor yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

Perubahan perilaku merupakan akibat dari kegiatan belajarnya, tiga ranah hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga penulis beranggapan bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Sesuai dengan pendapat Thorndike belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. <http://www.asikbelajar.com/2012/10/teori-belajar-menurut-thorndike.html>.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari kurikulum pendidikan nasional. Proses belajar mengajar dilakukan melalui aktivitas fisik dalam upaya mencapai tujuan. Begitu pun Mahendra (2015, hlm. 40) menyatakan bahwa, suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pencapaian tujuan akhir pendidikan jasmani terletak dalam peranannya sebagai wadah untuk penyempurnaan watak, dan sebagai wahana untuk memiliki dan membentuk kepribadian kuat, watak baik dan sifat mulia. Pendidikan jasmani juga merupakan pelajaran penting bagi siswa di sekolah karena didalamnya mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak. Menurut Wahyudi (2015, hlm. 381), pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Salah satu materi penjasorkes dalam kurikulum 2013 yaitu, permainan bola kecil yang meliputi beberapa permainan diantaranya tenis meja, ronders dan bulutangkis, sedangkan hoki belum tercantum dalam kurikulum 2013 maka salah satu solusi penyampaianya yaitu melalui kegiatan ekstrakurikuler. Melalui permainan hoki, siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, permainan hoki merupakan salah satu olahraga permainan, dimainkan oleh dua regu, setiap

pemainnya menggunakan alat, yaitu: tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola. Bersinggungan dengan pernyataan diatas, Carsiwan (2014, hlm. 1) menyatakan bahwa, jumlah pemain dalam permainan hoki terdiri dari pemain dan penjaga gawang, permainan hoki dapat dimainkan oleh pria dan wanita. Permainan hoki terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu hoki lapangan (*field hockey*), hoki ruangan (*indoor hockey*) dan hoki es (*ice hockey*).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, aktivitas pembelajaran penjas, guru cenderung memegang kendali proses pembelajaran secara aktif, sementara siswa hanya menerima dan mengikuti perintah guru sehingga mengakibatkan ruang gerak siswa untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi terbatas karena semua informasi diperoleh dari guru, juga aktivitas permainan hoki merupakan pengalaman baru siswa ketika belajar di SMA.

Dibutuhkan model pembelajaran agar siswa mampu bergerak, aktif dan mandiri dalam kegiatan belajar serta, diharapkan mampu memecahkan masalah, berfikir secara kritis dan dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah nyata.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses, bahwa, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*), model pembelajaran Discovery (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan hal tersebut, guru perlu merancang pembelajaran untuk membangkitkan potensi siswa dalam menggunakan kemampuan berfikir untuk memecahkan masalah, berfikir secara kritis dan dapat bekerjasama dalam kelompok. Penulis akan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning (PBL)*, dalam konteks pendidikan jasmani dikenal dengan sebutan *Movement Problem*

Based Learning (MPBL). Model ini dianggap sebuah paradigma baru mengajarkan kepada setiap individu untuk berpartisipasi dalam budaya gerak. Pendidikan jasmani dan olahraga dalam hal ini merupakan suatu usaha untuk mendapatkan kualitas hidup agar lebih sejahtera baik fisik maupun rohani.

Sejalan dengan model diatas, H.S. Barrows (1982), menyatakan bahwa definisi PBL adalah sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (*problem*) digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (*knowledge*) baru, adapun pendapat dari Wood (2003, hlm. 328) menyatakan bahwa, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) siswa menggunakan pemicu dari masalah atau skenario untuk mendefinisikan tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Movement Problem Based Learning (MPBL) atau Pembelajaran berbasis masalah gerak adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk bergerak dan memecahkan masalah-masalah gerak. Penerapannya terletak pada tantangan dan permasalahan gerak (*movement problem*) disajikan dalam bentuk-bentuk tugas gerak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Movement Problem Based Learning (MPBL)* maka penulis berpendapat bahwa *MPBL* yaitu pembelajaran menggunakan masalah sebagai titik awal proses belajar agar siswa dapat memecahkan masalah, berfikir secara kritis, mengembangkan ide, mengenal cara belajar dan bekerjasama sehingga pembelajaran terpusat pada siswa.

Penerapan *MPBL* di lapangan dilakukan dengan 5 tahapan, tahap pertama guru akan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas pemecahan masalah, tahap kedua membagi siswa kedalam kelompok kecil dan mengorganisasikan tugas belajar berhubungan dengan masalah, tahap ketiga peserta didik mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, tahap

keempat siswa menampilkan hasil pemecahan masalah, tahap kelima guru dan siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan mereka.

Kelima tahapan tersebut merupakan proses dalam penerapan *MPBL*, siswa harus melalui kelima tahapan tersebut sesuai urutannya. Penerapan *MPBL* ini dapat diterapkan ketika aktivitas permainan hoki memiliki masalah sehingga siswa berperan penting dalam pembelajaran. Penentuan masalah dalam aktivitas permainan hoki dapat di tentukan sesuai dengan kenyataan masalah sesungguhnya atau guru dapat menentukan atau mengangkat masalah ketika siswa mengalami kesulitan saat melakukan permainan hoki, setelah mendapatkan masalah maka dapat dilakukan penerapan *MPBL* dimana siswa diharapkan dapat memecahkan masalahnya dan mengurangi hambatan ketika permainan hoki dilakukan.

Berdasarkan pemaparan terkait dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) pada latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Movement Problem Based Learning (MPBL)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan *movement problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sampai sejauh mana penerapan *Movement Prolem Based Learning (MPBL)* dapat meningkatkan hasil belajar pada permainan hoki dengan latar penelitian tindakan kelas.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Diantaranya:

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian keilmuan tentang pendidikan jasmani dalam upaya peningkatan hasil belajar bermain hoki.
 - b. Memperkuat teori-teori pembelajaran penjas dan menyempurnakan keterkaitan dengan proses pembelajaran permainan aktivitas hoki di tingkat SMA.

2. Secara praktis

Bagaimanakah pemikiran baru terhadap guru dalam meningkatkan hasil belajar melalui *Movement Problem Based Learning (MPBL)* pada kegiatan permainan hoki.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran secara luas dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar permainan hoki melalui *Movement Problem Based Learning*
2. Penelitian ini dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler hoki SMA Negeri 26 Bandung
3. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
4. Variabel bebas yaitu model *movement problem based learning*, variabel terikat adalah hasil belajar permainan hoki.
5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, catatan lapangan dan tes (GPAI).

Sari Rachmawati Utami, 2017

PENERAPAN MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING (MPBL)

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Ekstrakurikuler Hoki di SMAN 26 Bandung)

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

F. Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan mengemukakan landasan teori yang mendukung dan relevan dalam pembahasan yang ada pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang tujuan operasional penelitian, tempat penelitian, focus penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, dan teknik analisa data penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil diperoleh dalam penelitian, terdiri atas deskripsi latar penelitian, pelaksanaan tindakan penelitian, hasil tindakan penelitian, diskusi penelitian dan kelemahan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan.