

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini banyak model pembelajaran yang sudah berkembang dan diterapkan dalam pembelajaran-pembelajaran di sekolah dasar saat ini. Joyce (dalam Juliantine dkk. 2015, hlm. 8) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di kelas maupun diluar”. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pada aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) khususnya dalam permainan bolabasket, kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah tidak terlalu berkembang disebabkan 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 masih terbatas. Oleh karena itu, sebuah model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran Penjas. Karena akan membantu guru dalam menentukan setiap materi yang akan diberikan terhadap siswanya, agar siswa berperan aktif dalam segala aktivitas Penjas yang dilakukan. Juga diharapkan siswa dapat mampu berpikir kritis dalam setiap memecahkan masalah yang ada dan dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi terhadap masalah yang ada.

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 penjelasan di atas, guru harus mampu merancang sebuah materi pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi siswa dalam berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang ada. Penulis akan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau *Problem Based Learning (PBL)*. Dalam konteks pendidikan jasmani dikenal dengan istilah *Movement Problem Based Learning (MPBL)*. Model pembelajaran ini masih dianggap sebagai paradigma baru dalam menerapkan pada setiap individu agar dapat berpartisipasi aktif dalam budaya gerak Penjas.

Mahendra (2017, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Pendidikan gerak (*movement education*) adalah sebuah model pembelajaran dalam penjas yang menekankan pada pengajaran konsep dan komponen gerak”. Para ahli menyebut bahwa model pendidikan gerak lebih bersifat eksploratif, karena lebih mengarahkan anak-anak untuk mencari (bereksplorasi) terhadap gerakan yang mampu dipikirkannya dan ditantang untuk mampu mengubah dan mengembangkannya juga sesuai dengan kemampuan sendiri. Mengutip dari Yew & Goh (2016) menyatakan bahwa

In brief, PBL (Problem Based Learning) is a pedagogical approach that enables students to learn while engaging actively with meaningful problems. Students are given the opportunities to problem-solve in a collaborative setting, create mental models for learning, and form self-directed learning habits through practice and reflection. Hence, the underpinning philosophy of PBL is that learning can be considered a ‘constructive, self-directed, collaborative and contextual’ activity.(hlm. 76)

“PBL merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru” (Muhson, 2009, hlm. 173).

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai pendidikan gerak dan *Problem Based Learning (PBL)*, maka peneliti berpendapat bahwa *Movement Problem*

Based Learning (MPBL) adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan masalah gerak sebagai pijakan awal dalam proses pembelajaran penjas. Siswa diberi kesempatan untuk dapat bereksplorasi dalam mencari mengembangkan setiap gerakan yang mampu dipikirkannya.

Dalam kurikulum 2013 terdapat salah satu materi dalam Penjas yaitu permainan bola besar, salah satunya permainan bolabasket. Lubay (2016) menjelaskan bahwa

Permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, dipantulkan maupun digelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. (hlm.14)

Di tingkat pendidikan SD, permainan bola basket tidak secara langsung diajarkan dengan peraturan yang sebenarnya, namun melalui permainan yang dimodifikasi menjadi *basketball like games*. "*Basketball like games* merupakan permainan modifikasi yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menerapkan permainan bolabasket dengan mengolah permainan menjadi beberapa variasi" (Mutaqin dkk. 2017, hlm. 89).

Basketball like games adalah suatu permainan yang memiliki konsep melempar dan menangkap dengan teman sekelompoknya dan memasukan bola tersebut sebanyak-banyaknya ke dalam target atau keranjang yang sudah disiapkan, dan dengan peraturan yang sederhana dan permainan yang menarik siswa akan lebih senang dalam melakukan proses aktivitas Penjas.

Dalam penelitian sebelumnya sudah diteliti bahwa *PBL* berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman. Muhson (2009, hlm. 171) menyatakan bahwa penerapan *PBL* pada mahasiswa dipandang dapat meningkatkan minat belajar maupun pemahaman mahasiswa mengenai mata kuliah statistika lanjut. Penelitian *PBL* ini diterapkan pada mahasiswa dalam mata kuliah statistika lanjut, dan hanya menilai dari segi minat belajar dan pemahaman saja. Oleh karena itu, dari penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model

Movement Problem Based Learning melalui *Basketball Like Games* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bolabasket di Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah penerapan model *MPBL* melalui *basketball like games* dapat meningkatkan hasil belajar permainan bolabasket di sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Tujuan Umum: Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan penulis maupun juga pengetahuan pembaca mengenai penerapan model *MPBL basketball like games* terhadap hasil peningkatan belajar permainan bolabasket khususnya di sekolah dasar
2. Tujuan Khusus: Untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *MPBL basketball like games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat dalam penulisan penelitian ini dapat diambil dari beberapa segi atau aspek diantaranya segi teori, segi kebijakan, segi praktik dan segi isu atau aksi sosial yaitu:

1. Dilihat dari segi teori, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan maupun untuk mengisi kekurangan dari penelitian sebelumnya, juga menjadi bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran Penjas yang menarik di sekolah dasar
2. Dilihat dari segi kebijakan, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari setiap masalah Penjas yang

ada khususnya dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah di lingkungan sekolah dasar.

3. Dilihat dari segi praktik, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maupun menjadi sumber bahan ajar dalam melaksanakan aktivitas jasmani di sekolah dasar.
4. Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang. Memperkuat teori maupun pendapat mengenai penerapan model *MPBL* dalam meningkatkan hasil belajar permainan bola basket.

1.5 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:

1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

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

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan mengemukakan landasan teori yang mendukung dan relevan dalam pembahasan yang ada pada penelitian ini yang tersusun dari kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

1.5.3 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.

1.5.4 BAB IV TEMUAN 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.

1.5.5 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

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