

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model *Movement Problem Based Learning*

2.1.1 Pengertian *Movement Problem Based Learning*

Model *movement problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menerapkan sebuah masalah gerak kepada siswa agar merangsang siswa untuk belajar memecahkan masalah dan dapat menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Menurut penjelasan Hmelo-Silver (2004, hlm. 235) menerangkan bahwa “*Problem-based learning (PBL) is an instructional method in which students learn through facilitated problem solving.*” Lou (dalam Rahayu, dkk. 2018, hlm. 103) “*The PBL method facilitates skill development and increases learning motivation by providing students with opportunities to interact with and help one another*”. Fathurrohman (2006, hlm 4) “Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.”

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa melalui pembelajaran *problem based learning* ini siswa dituntut berpikir secara kritis, sedangkan guru hanya memberikan masalah untuk siswa dan peran guru dalam proses pembelajaran ini hanyalah sebagai penyaji masalah juga sebagai fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam *problem based learning* proses pembelajaran siswa berpusat pada masalah yang kompleks. Siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif dalam mengidentifikasi masalah yang mereka pelajari untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Terdapat tiga fase utama dalam proses penerapan *problem based learning* ini diantaranya “(1) *revealing the problem scenarios*, (2) *finding information*, and (3) *discussing of the problem and applying knowledge to solve the problem*” (Barrows & Tamblyn dalam Rahayu, dkk. 2018, hlm 103). Dalam model ini secara tidak langsung siswa terlibat dalam pembelajaran mandiri

atau *self-directed learning (SDL)* yang kemudian siswa menerapkan pengetahuan baru mereka dan merefleksikan pengetahuan tersebut pada masalah yang diberikan.

Dalam penggunaan model *movement problem based learning* ini siswa dihadapkan pada suatu masalah gerak permainan dari yang mudah hingga yang sulit. Masalah yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan siswa. Penggunaan model pembelajaran ini disesuaikan dengan aktivitas permainan bolabasket yang mana masalah gerak dalam permainan menjadi inti pembelajaran. Sehingga untuk mengatasi masalah gerak tersebut diperlukan modifikasi suatu pembelajaran yang kondusif.

Model *movement problem based learning* ini memberikan pendekatan yang unik dan beragam dalam pengembangan tim maupun pemain karena hal ini memfokuskan pembelajaran pada interaksi dengan rekan satu tim dalam suatu kelompok pembelajaran dan menggabungkan kebutuhan perkembangan para pemain, gagasan, dan konteks olahraga ke dalam pengalaman pembelajaran. Hubbal & Robertson (2004) mengatakan bahwa

Problem-based learning provides a unique and multifaceted approach to team and player development because it focuses learning on the interactions with teammates in a learning community and it incorporates the players' developmental needs, ideas, and sporting context into the learning experience (hlm. 39).

Movement problem based learning ini memfokuskan pelatihan dan kompetisi dalam mengembangkan pemahaman kritis dan efektivitas respon pada dinamika situasi permainan yang kompleks, seperti strategi menyerang dan bertahan, taktik dan *individual skills*. Pembelajaran berbasis masalah mengacu pada berbagai strategi pembelajaran termasuk berpikir kritis, komunikasi interpersonal, analisis reflektif, penetapan tujuan, pembelajaran kooperatif, *learning by doing*, dan pemecahan masalah.

2.1.2 Karakteristik *Movement Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, menurut Barrows (dalam Hushman & Owen 2011) menjelaskan bahwa:

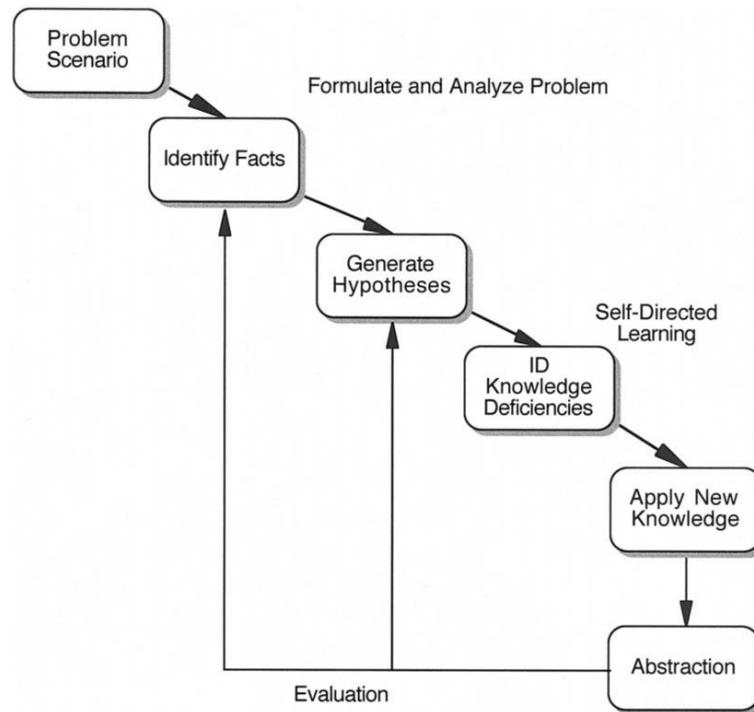
A quality PBL experience should have the following characteristics:

- *Learning is student-centered.*
- *Learning occurs in small student groups*
- *Teachers are facilitators*
- *Problems are the main focus of the lesson*
- *Problems encourage the development of problem-solving skills.*
- *Problems are “ill-structured” and domain specific*
- *New information is acquired through self-directed learning* (hlm. 18)

Salah satu tujuan dari penerapan model *movement problem based learning* dalam pembelajaran yaitu untuk mengembangkan keefektifan keterampilan *self-directed learning* siswa dan mengembangkan kemampuan kerjasamanya dalam suatu kelompok atau tim. Tujuan ini mengharuskan model *problem based learning* berpusat pada siswa. Siswa harus dapat mencari solusi dari setiap masalah yang diberikan berdasarkan apa yang mereka pelajari, dengan dibimbing oleh guru (Barrows, 1996, hlm. 7).

Ada tujuan pendidikan lain yang bisa ditambahkan, adapun juga banyak variabel lain yang dapat mengacaukan tujuan ini, seperti peran yang diharapkan guru, pelatihan guru yang digunakan, ukuran kelompok siswa, dan adanya kegiatan kurikuler yang bersaing di luar *problem based learning*. Jika usaha, uang, dan waktu diinvestasikan untuk mengembangkan kurikulum PBL, akan bermanfaat untuk mencapai semua kemungkinan manfaat model ini.

Dalam penerapan *problem based learning*, siswa bekerja dalam suatu kelompok kecil dan belajar apa yang mereka perlu mereka ketahui untuk menyelesaikan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran melalui siklus pembelajaran. *“In this cycle, also known as the PBL tutorial process, the students are presented with a problem scenario”* (Hmelo-Silver, 2004, hlm. 236).



Gambar 2.1 Siklus *problem based learning* (Hmelo-Silver, 2004, hlm. 237)

Siswa merumuskan dan menganalisis masalah dengan mengidentifikasi fakta-fakta yang relevan dari skenario. Langkah indentifikasi ini membantu siswa dalam mewakili masalahnya. Ketika siswa memahami masalah dengan lebih baik, mereka dapat menghasilkan hipotesis mengenai solusi yang ada. Bagian terpenting dalam siklus ini yaitu mengidentifikasi kekurangan pengetahuan relatif terhadap masalah. Kekurangan pengetahuan ini menjadi apa yang akan dikenal sebagai masalah pembelajaran yang diteliti siswa selama *self-directed learning* mereka. Kemudian siswa menerapkan pengetahuan baru mereka dan mengevaluasi hipotesis berdasarkan apa yang telah siswa pelajari. Lalu pada penyelesaian masalah, siswa merefleksikan pengetahuan abstrak mereka yang mereka peroleh.

2.2 *Basketball Like Games*

2.2.1 Pengertian *Basketball Like Games*

Basketball like games adalah suatu permainan dalam pendidikan jasmani yang menyerupai olahraga bolabasket, atau dapat dikatakan suatu permainan modifikasi yang berasal dari olahraga bolabasket. Bahagia (2013, hlm. 134) “*Basketball like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan basket. Menurut Lubay (2016, hlm. 99) “Konsep pembelajaran permainan bolabasket baik itu di intrakurikuler maupun di kegiatan ekstrakurikuler merupakan suatu paradigma bagaimana seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memberikan bentuk-bentuk permainan, agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket”. Tidak hanya bentuk permainannya saja yang menyerupai tetapi termasuk alat-alat yang digunakan dalam permainan bolabasket dapat di modifikasi atau di sesuaikan dengan materi yang diberikan.

Basketball like games termasuk dalam kelompok permainan invasi. Bahagia (2013) menyatakan bahwa

Hakikat permainan invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang atau merebutnya, untuk membuat atau mencegah terjadinya *goal* (hlm. 8).

Permainan invasi dirancang untuk mengatasi kondisi belajar di sekolah agar siswa tidak cepat bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu penerapan *basketball like games* layak untuk diperhitungkan dalam proses pembelajaran Penjas. Dalam *basketball like games*, aktivitas pembelajaran dapat dimodifikasi baik peraturan bermain, lapangan, maupun alat dan media. Obyek permainan yang digunakan dalam pembelajaran juga dapat beragam. Mulai dari bolabasket yang standar, maupun dengan menggunakan bola karet.

Bola dalam permainan bolabasket menggunakan bola yang sesungguhnya sesuai standar yang sudah ditetapkan pada peraturan FIBA, tetapi dalam *basketball like games* bola ini dapat dimodifikasi (semisal menjadi bola karet) agar dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan mereka. Dalam penerapan *basketball like game* ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan bolabasket. Siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam mengikuti aktivitas pembelajaran permainan bolabasket.

2.3 Permainan Bolabasket

2.3.1 Pengertian Permainan Bolabasket

Permainan bolabasket ditemukan oleh Dr. James Naismith pada tahun 1891 di Springfield, Massachusetts. Naismith menemukan permainan bolabasket atas tugas dari Dr. Luther Gulick, yang menugaskan untuk membuat suatu permainan *lacrosse* yang dapat dimainkan dalam ruangan selama musim dingin. Sampai akhirnya permainan bolabasket terkenal dan tersebar cepat keseluruh dunia hingga sekarang (Wissel, 2000, hlm. 1). Permainan bolabasket menjadi salah satu olahraga yang paling populer di dunia. Olahraga ini sangat digemari oleh seluruh kalangan baik anak-anak, remaja sampai orang dewasa.

Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang tiap tim terdiri dari 5 pemain, dengan cara memasukan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah tim yang lain melakukan hal yang sama. “Bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa” (Wissel, 2000, hlm. 2).

Selain itu, permainan bolabasket merupakan salah satu olahraga yang memiliki permainan yang dinamis dan tempo yang cepat. Pemain harus dapat memikirkan gerakan selanjutnya dalam persekian detik untuk dapat mencetak skor. Maka seorang pemain bolabasket harus memiliki respon yang baik saat bermain dilapangan. Lubay (2016) menjelaskan bahwa

Permainan bolabasket merupakan permainan dengan tempo yang cepat dan dinamis, bola dimainkan dengan cara didribel, dioper dari pemain satu ke pemain yang lainnya sampai pemain dari regu tersebut berhasil menembak bola ke keranjang lawan, oleh karena itu seorang pemain bolabasket haruslah memiliki keterampilan yang baik (hlm. 22).

Menurut Imam (dalam Wisnu, 2004, hlm. 26) menerangkan bahwa ada beberapa unsur keterampilan dasar dalam permainan bolabasket, diantaranya:

- Teknik melempar dan menangkap (*passing*)
- Teknik menggiring bola (*dribble*)
- Teknik menembak (*shooting*)
- Teknik gerak berporos (*pivot*)
- Teknik *lay up shot*
- Merayah

Teknik merupakan suatu hal yang paling mendasar dalam suatu cabang olahraga yang harus dimiliki setiap pemain untuk dapat mencapai prestasi yang maksimal. Wisnu (2004, hlm. 28) menjelaskan “Teknik merupakan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain agar tercapai prestasi yang semaksimal mungkin”.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku dalam kehidupan individu. Begge (dalam Juliantine, dkk. 2016, hlm. 2) menjelaskan bahwa: “Belajar adalah suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman, atau motivasi, dan bahkan merupakan kombinasi dari semuanya”.

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil pengalamannya. Slamento (dalam Hamdu & Agustina 2011, hlm. 82) “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi disekolah. “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu” (Nawawi; K.Brahim dalam Susanto, 2013, hlm. 5).

Bedasarkan penjelasan diatas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

2.5 Kerangka Berpikir

Hasil penelitian terdahulu yang relevan (prosedur, subjek, dan temuannya) di jelaskan oleh Muhson (2009) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa:

This study was aimed at finding out the effects of problem-based learning (PBL) method to increase the students' learning interests and achievement in advanced statistics. The study was conducted by classroom action research in two cycles. Data were analyzed using descriptive statistics. Findings showed that the implementation of the PBL method was able to increase the students' learning interests both inside and outside the class. By way of case analysis tasks, students showed great participation in the teaching learning process. The PBL method also increased the students' achievement. The students showed great understanding of the concepts and application of advanced statistics (hlm. 171).

Movement problem based learning merupakan model pembelajaran yang menerapkan suatu masalah dalam proses pembelajaran siswa agar belajar berpikir kritis. Setyosari (dalam Fathurrohman, 2006, hlm. 4) menyatakan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, a real-world problems sebagai konteks bagi siswa untuk belajar kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan”.

Problem based learning ini berbeda dengan model pembelajaran yang lain, dalam hal model ini memiliki agenda yang lebih spesifik dengan masalah yang jauh lebih pendek, lebih terfokus yang harus diselesaikan oleh siswa. Masalah ini sifatnya sangat spesifik dan solusinya sering

membutuhkan teori yang lebih spesifik dan baru dipelajari. Hushman & Owen (2011) menjelaskan bahwa:

Problem-based learning differs from the case-study approach in that it has a more specific agenda, with much shorter, more focused problems that students are required to solve. These problems are very specific in nature, and their solution often requires very specific, recently learned theory (hlm. 18).

Problem based learning adalah suatu lingkungan belajar dimana masalah mendorong pembelajaran. Menurut Muhson (2009) menjelaskan bahwa:

PBL is any learning environment in which the problem drives the learning. That is, before students learn some knowledge they are given a problem. The problem is posed so that the students discover that they need to learn some new knowledge before they can solve the problem (hlm. 173).

Jadi dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran berbasis masalah sebelum siswa mempelajari pengetahuan, mereka diberikan suatu masalah. Sehingga siswa menemukan bahwa mereka perlu mempelajari beberapa pengetahuan sebelum mereka dapat memecahkan masalah.

Berdasarkan pemikiran peneliti di atas, maka penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* melalui *basketball like games* dipandang dapat berpotensi dan mengembangkan hasil belajar keterampilan siswa dalam permainan bolabasket di sekolah dasar.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan konsep dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis tindakan untuk penelitian ini yaitu sebagai berikut: “Penerapan model *movement problem based learning* melalui *basketball like games* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar permainan bolabasket”.