

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan, dimana seseorang dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan dalam Sisdiknas (UU RI No. 20 Tahun 2003):

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

Jadi pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan seseorang, agar dapat mengetahui dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal. Agar seseorang dapat mengembangkan kemampuan melalui pendidikan, dengan cara mengikuti pendidikan di sekolah seseorang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, karena proses pendidikan di sekolah terdapat guru yang memiliki peran dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. Melalui aktivitas belajar mengajar guru membimbing, mengarahkan, dan mengembangkan kemampuan peserta didik, yang bertujuan agar kemampuan yang dimilikinya dapat tersalurkan.

Salah satu pelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani bukan sekedar memberikan materi lalu peserta didik melakukan, tetapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik harus benar-benar diperlakukan dengan baik, agar kemampuan dan bakat yang dimiliki peserta didik dapat muncul. Menurut Abduljabar di dalam bukunya:

**Muhamad Yuza Noertasaq, 2018**

*PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DI SMP NEGERI 1 LEMBANG*

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

“Pendidikan jasmani adalah suatu kajian yang sangat luas, fokus kajiannya pada peningkatan gerak manusia. Secara lebih spesifik menghubungkan kajian antara gerak insani dengan pendidikan, hubungan itu termasuk pengembangan dimensi pikiran dan jiwa spiritual. Kajian juga termasuk dampak perkembangan jasmani terhadap pertumbuhan dan kontribusi unik pendidikan jasmani. Tidak ada suatu kajian yang memusatkan pada pengembangan total manusia, kecuali pendidikan jasmani” (Abduljabar, 2014, hlm. 4).

Sedangkan definisi pendidikan jasmani menurut Mahendra di dalam bukunya:

“Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan, melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang terlibat dalam aktifitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya” (Mahendra, 2015, hlm. 36).

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani melalui permainan agar dapat meningkatkan gerak manusia, membentuk pola hidup sehat, dan mengembangkan kemampuan peserta didik. Meningkatkan gerak manusia dalam artian, ketika pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah berlangsung, peserta didik dituntut untuk bergerak agar terciptanya suasana belajar yang aktif dan kreatif. Membentuk pola hidup sehat, disini peserta didik harus bisa menjaga tubuhnya agar tetap bugar secara jasmani dan rohani, karena pendidikan jasmani dalam pelaksanaannya melibatkan semua anggota tubuh. Mengembangkan kemampuan peserta didik, dalam pendidikan jasmani kemampuan peserta didik juga harus dilihat, karena setiap orang memiliki kemampuannya masing-masing yang berbeda, tinggal bagaimana caranya melalui aktivitas jasmani peserta didik mampu mengeluarkan kemampuan yang ada dalam dirinya.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik melakukan tugas gerak yang dilakukan oleh guru, lalu salah satu yang harus dilakukan oleh guru adalah memilih dan menetapkan model pembelajaran yang disesuaikan dengan

bahan ajar, tujuan yang akan dicapai, dan karakteristik peserta didik. Menurut Joyce and Weil, 1992 (dalam Juliantine, dkk, 2015, hlm. 8) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisiensi untuk mencapai tujuan pendidikan”. Jadi model pembelajaran adalah merancang bahan ajar untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat peserta didik diharapkan akan lebih mudah menerima dan dapat berkonsentrasi sepenuhnya pada tugas gerak yang diajarkan, selain itu juga dapat mengurangi rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Banyak macam-macam model pembelajaran, dari banyaknya model pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan, namun memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran, tinggal bagaimana memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai, untuk membantu menyampaikan materi yang akan disampaikan, agar di dalam proses pembelajaran peserta didik mau untuk belajar.

Manusia adalah individu yang selalu dihadapkan dengan masalah lingkungan yang ada disekitarnya, begitu juga dengan peserta didik sebagai individu selalu dihadapkan dengan masalah lingkungan, sehingga perlu dibekali keterampilan atau kemampuan untuk memecahkan masalah. Menurut Boud dan Feletti (dalam Gijbels. David, dkk, 2005, hlm. 29), “Model pembelajaran *problem based learning* yaitu pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan penataan kurikulum yang melibatkan dan menghadakan siswa dengan masalah yang dapat memberikan stimulus untuk belajar dari praktek”.

Jadi model pembelajaran *problem based learning* merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran, dengan memberikan sebuah

masalah dalam tugas gerak agar peserta didik mau untuk belajar. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki tahapan pembelajaran dan tindakan guru. Diadaptasi dari Ibrahim dkk (dalam Trianto, 2007, hlm. 72), berikut tahapan pembelajaran dan tindakan guru dalam model pembelajaran *problem based learning* :

Tahapan Pembelajaran	Tindakan Guru
Tahap 1: Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
Tahap 2: Mengorganisasi peserta didik	Guru membagi siswa ke dalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.
Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
Tahap 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Dalam penerapannya model pembelajaran *problem based learning* dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik membentuk kelompok belajar, mendapat pengetahuan atas tugas gerak yang telah diberikan, mampu memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri didalam kelompoknya atas masalah yang dihadapi, apabila semua itu dapat terlaksana maka proses pembelajaran yang efektif akan tercipta.

Terdapat beberapa jenis olahraga dalam materi pendidikan jasmani yang diberikan diantaranya ada permainan bola besar, permainan bola kecil, dan lain-lain. Fungsi dengan adanya olahraga di dalam pendidikan jasmani, memberikan kegiatan agar dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani dapat menarik dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu permainan sepakbola merupakan permainan yang banyak digemari oleh setiap kalangan, karena dengan sepakbola semua orang dapat terlibat memainkan bola dan memiliki manfaat ketika melakukannya seperti dapat berinteraksi lalu saling mengerti dengan sesama teman. Pengertian sepakbola menurut Sucipto:

“Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumannya. Olahraga permainan sepakbola adalah jenis permainan serangan (*invasion game*), yang membutuhkan kerjasama. Di dalam sepakbola tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa, namun pada sisi kognitif tentang pengetahuan sepakbola, dan afektif yang didalamnya ada unsur kerjasama” (Sucipto, 2014, hlm. 7).

Dapat diartikan sepakbola adalah permainan yang didalamnya dapat mengembangkan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif dalam permainan sepakbola adalah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, tepat, cepat, merangsang daya ingat melalui berbagai teori maupun praktik, dan pemahaman konsep dalam permainan. Pada aspek afektif dalam permainan sepakbola adalah membentuk

sikap, sifat, dan kerjasama agar menjadi kepribadian yang baik. Selanjutnya pada aspek psikomotor dalam permainan sepakbola adalah kemampuan gerak peserta didik dapat terasah, lalu peserta didik mampu menunjukkan keterampilan bermainnya dengan senang.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan di SMP Negeri 1 Lembang, apabila mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Indonesia nomor 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum 2013, yang menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran yang berperan aktif dalam melakukan aktivitas yaitu siswa, kemudian peran guru memberikan materi, mengawasi, mengarahkan, dan mendukung siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, ternyata banyak dijumpai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak sesuai dengan ketentuan. Permasalahan tersebut diantaranya, ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, guru terlihat monoton menggunakan model pembelajaran di setiap pertemuan, siswa melakukan tugas gerak bila apabila di intruksikan oleh guru, dan pada saat permainan sepakbola yang dijadikan materi dalam proses pembelajaran, siswa tidak terampil dalam melakukan permainan sepakbola, dampaknya siswa menjadi asal-asalan dalam melakukan, kemudian banyak bercanda dengan teman ketika proses pembelajaran berlangsung. Seharusnya siswa merasa senang, aktif, mau bergerak dan mampu menampilkan kemampuan yang dimilikinya, karena permainan sepakbola banyak digemari, dikenal, dan kebanyakan orang suka melakukan sepakbola.

Mungkin dari kejadian tersebut ada beberapa faktor diantaranya, mulai dari guru yang kurang kreatif dalam mengembangkan materi, penggunaan model pembelajaran yang membosankan atau monoton, siswa kurang terampil, dan ditambah dengan alat pembelajaran yang kurang, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa bermalasan, kurang bergairah, banyak diam atau menonton ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap keterampilan bermain siswa, oleh sebab itu dengan memberikan model pembelajaran

berbasis masalah kepada siswa, diharapkan ketika proses pembelajaran siswa mampu melakukan tugas gerak dalam permainan sepakbola dengan aktif dan antusias agar dapat terlihat kemampuan bermain siswa, karena apabila siswa sudah mau untuk bergerak dan dapat melakukan keterampilan bermain, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan siswa akan merasa senang.

Berdasarkan permasalahan di atas, yang menjadi masalah utama adalah pemberian model pembelajaran yang tidak menarik sehingga mempengaruhi terhadap keterampilan bermain sepakbola. Kemudian peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* melalui permainan sepakbola yang bertujuan agar siswa merasa terangsang dalam melakukan tugas gerak dengan memberikan sebuah masalah yang harus dipecahkan oleh individu maupun kelompok. Jadi dalam proses pembelajaran permainan sepakbola akan muncul suasana belajar dengan siswa mencari jalan untuk memecahkan masalah dan melakukannya dengan kemampuan yang dimiliki, maka akan ada pemikiran baru dan kreatifitas peserta didik akan terlihat. Dan atas dasar itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul permasalahan **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Bermain Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Sepak Bola di SMP Negeri 1 Lembang”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pemberian model pembelajaran yang kurang beragam dalam memberikan tugas gerak kepada siswa.
2. Kurangnya keterampilan bermain siswa dalam melakukan permainan sepakbola.
3. Belum tercapainya tuntutan dari kurikulum, yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung siswa yang berperan aktif dalam

melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru, yang seharusnya guru hanya mengawasi dan sebagai fasilitator.

4. Beragamnya kemampuan motorik dan cara berpikir siswa, dengan beragamnya kemampuan tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang tepat dalam permainan sepakbola.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran konvensional terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari model *problem based learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di SMP Negeri 1 Lembang?

### 1.4 Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui bagaimana pengaruh model *problem based learning* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.
- b. Mengetahui pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.



- c. Mengetahui perbedaan pengaruh dari peserta didik yang diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.
2. Tujuan Khusus
- Untuk mengetahui cara agar guru dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dengan model pembelajaran *problem based learning*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas , manfaat penelitian antara lain :

1. Secara teoritis  
Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.
2. Secara praktis  
Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dan sebagai acuan untuk memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa.
3. Secara kebijakan  
Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa melalui model pembelajaran *problem based learning*.
4. Secara isu serta aksi sosial  
Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.

## 1.6 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dan lebih akurat dalam pelaksanaannya. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* terhadap keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning*.
3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain siswa.
4. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah model pembelajaran konvensional (*non-problem based learning*).
5. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Lembang.
6. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen.
7. Instrumen penelitian dalam penelitian melalui tes keterampilan permainan sepakbola menggunakan instrumen *GPAI (Game Performance Assessment Instrument)*.

## 1.7 Struktur Organisasi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian teoritis berisi landasan teoritis, kerangka berpikir, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian.

- BAB III: Metode penelitian yang berisikan metode penelitian, objek penelitian, desain penelitian, teknik pengambilan sampel, pengumpulan data, uji instrument, teknik analisis data.
- BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan berisikan hasil temuan yang berdasarkan dari hasil pengolahan data dan analisis data
- BAB V: Berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.