

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peningkatan sumber daya manusia di Indonesia terus diupayakan dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Peningkatan sumber daya manusia ini sangat diperlukan dalam perkembangan dunia pendidikan, pendidikan yang merupakan ujung tombak dalam perkembangan sumber daya manusia harus bisa berperan aktif dalam meningkatkan kualitas dan juga kuantitas manusia itu sendiri. Upaya pengembangan pendidikan dimulai dengan memperhatikan proses pembelajaran dan pengajaran yang diberikan oleh seorang tenaga pendidik (guru). Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan berawal saat seorang baru lahir dan pendidikan berlangsung seumur hidup. Pendidikan merupakan sebuah proses yang sangat panjang untuk menuju kehidupan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut 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 (Fajar. 2014. hlm 1).

Pendidikan merupakan segala proses pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja dan terjadi apabila ada saling interaksi antara setiap manusia. Pendidikan tidak terbatas selama terjadi

kontak antara satu individu dengan individu lain. Tujuan pendidikan nasional sebagaimana telah dirumuskan oleh Kemendikbud (2013, hlm.81) bahwa “Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpukan bahwa Pendidikan adalah suatu proses memberikan ilmu untuk dapat hidup dan berkembang serta dapat berintraksi didalam lingkungan sekitar. Ada berbagai aspek pendidikan yang menunjang kita untuk menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya ialah Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses Pendidikan. Artinya, penjas bukan hanya hiasan yang di tempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui penjas yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang seara social, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Mahendra (2015, hlm. 38).

Menurut Abduljabar (2009, hlm. 3), bahwa:

Jasmani juga dapat diartikan suatu kegiatan menggerakkan badan, termasuk: gerak berjalan kaki, berlari, melempar, menangkap, merayap, merangkak, berloncat, berloncat, dan bentuk gerak dasar lain. Dapat dikatakan pula jasmani adalah sebuah aktifitas yang menggerakkan badan yang dikenal selama ini terkait dengan istilah “*human movement*”, yang dalam bahasa Indonesia dapat dialihkan-bahasanya menjadi “gerak insani” atau “gerak manusiawi”.

Menurut Harsono (1988:5) berpendapat bahwa: Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang mempergunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui aktifitas-aktifitas jasmani/ *physical activities*.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani menurut Mahendra (2009, hlm. 11) harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif.

Mahendra (2009, hlm. 11) mengemukakan bahwa :

Pengembangan domain psikomotor secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Ini menegaskan bahwa pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri.

Dari pendapat di tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu aktifitas gerak yang menggunakan fisik agar tubuh siswa terasa bugar sekaligus mendidik siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotornya.

Dalam kurikulum 2013 terdapat banyak materi ajar pada pembelajaran Pendidikan jasmani yang harus diberikan kepada siswa, ada permainan bola besar, permainan bola kecil, dan sebagainya. Yang dapat diterapkan dalam permainan bola kecil salah satunya yaitu bulutangkis. Bulutangkis Menurut Hidayat Yusuf dkk. (2016, hlm 1.5) adalah 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 dibatasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Berdasarkan yang terjadi dilapangan, sarana dan prasarana sudah cukup memadai namun kurangnya kreatifitas dalam menggunakan model pembelajaran sehingga kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran yang ada. Kurangnya antusias siswa terlihat pada saat memulai pembelajaran. Saat akan masuk mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa terkadang mengulur-ngulur waktu pembelajaran dengan alasan ganti baju, dan lain-lain sehingga telat masuk kelas dan pembelajaran pun telat untuk

dimulai. Selain itu, saat pembelajaran di lapang siswa terlihat malas dan bosan karena model pembelajaran yang kurang bervariasi. Karena hal tersebut jumlah waktu aktif belajar siswa menjadi sedikit.

Dalam hal ini kurikulum 2013 seakan memberikan solusi dalam permasalahan pendidikan yang selama ini kegiatan pembelajaran lebih memusatkan kepada guru, yaitu pembelajaran pendidikan jasmani memungkinkan dapat berjalan dengan baik dan lancar dengan menggunakan model pembelajaran kurikulum 2013.

Pengertian model menurut Briggs (1995, dalam Harjanto, 2006) menjelaskan bahwa: “Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi. Selain itu juga Fred Percipal (dalam Hamalik, 2011:2) menyatakan bahwa: “*Model is a physical or conceptual representation of an object or system, incorporating certain specific features of the original.*” Maksud dari pernyataan tersebut, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu objek atau sistem yang mengkombinasikan/menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya. Jadi suatu model bukan merupakan bentuk asli, tetapi berupa rancangan yang terdiri dari banyak reproduksi. Banyak sekali model-model pembelajaran yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*). Model pengajaran ini termaksud dalam model pembelajaran yang saat ini di gunakan tepatnya yang terdapat dalam Kurikulum 2013. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem based Learning*) merupakan salah satu jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran ini dimulai (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Kemendiknas, 2013). Model *problem based learning*(PBL)membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan mereka dalam memberikan alasan dan berpikir ketika mereka mencari data atau

informasi agar mendapatkan solusi untuk memecahkan masalah, Suyanto (2008:21)

Menurut Sujana (2014, hlm. 134) Model *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi siswa, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian.

Model *Problem Based Learning* memberikan pengalaman pembelajaran dalam aspek kognitif siswa diberikan kebebasan dalam mencari sumber materi baik itu dari buku, web atau internet. Sedangkan pada aspek afektif secara tidak sadar siswa telah melakukan nilai-nilai moral dalam pembelajaran seperti interaksi sosial dalam berdiskusi dengan teman dan dapat menghargai pendapat dari orang lain serta bertanggung jawab dalam tugas yang diberikan. Selain itu dalam aspek psikomotor siswa akan melakukan tugas gerak dengan sendirinya dikarenakan percaya diri yang muncul pada siswa karena telah memahami materi ajar yang diberikan oleh guru.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani jumlah waktu aktif belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran disekolah. Salah satu cara untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam pelajaran Penjas adalah dengan cara menganalisa waktu (*time analysis*). Cara ini digunakan antara lain untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan seperti: berapa lama siswa menghabiskan waktu untuk menunggu giliran? Untuk mengetahui pemanfaatan waktu dalam PBM Penjas, maka perlu ditetapkan dan diketahui terlebih dahulu definisi kategori aktivitas dalam Proses Belajar Mengajar itu sendiri. Adang Suherman (2009).

Dalam jumlah waktu aktif belajar terdapat kumpulan dari beberapa penilaian yang di nilai sesuai kriteria pengajar. Banyak sekali penilaian yang diambil oleh setiap pengajar dari siswanya karena dari setiap materi

pembelajaran, pengajar pasti mengambil nilai untuk evaluasi pembelajaran. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan bulutangkis.

Dari penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang model yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan bulutangkis sehingga jumlah waktu aktif belajar meningkat dan dapat mengenal serta menguasai keterampilan permainan bulutangkis, maka peneliti mengangkat judul, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Permainan Bulutangkis Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar di Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang timbul pada penelitian ini yaitu : Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat menimbulkan jumlah waktu aktif belajar yang rendah..

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran PJOK di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung. Berdasarkan pada masalah yang sebelumnya, penulis mengajukan permasalahan yang akan diteliti adalah :

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bulutangkis di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Di dalam sebuah penelitian harus memiliki tujuan yang akan dicapai, maka dari itu tujuan sangat penting kedudukannya, sehingga dapat berguna untuk menghasilkan informasi dan hasil-hasil yang benar. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan oleh penulis, maka tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu untuk mengetahui apakah model pembelajaran *problem based learning*

memberikan pengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bulutangkis di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk mendalami model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa dalam penjas khususnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, agar lebih kreatif dalam memilih, menggunakan dan menetapkan model, metode, atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan yang ada serta siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif.
- b. Untuk siswa, agar dapat melakukan aktifitas dalam keterampilan gerak dasar dengan jumlah waktu aktif belajar yang efektif. Untuk proses pembelajaran, agar dapat menambah model pembelajaran dalam penjas, khususnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis.
- c. Untuk peneliti, agar dapat menambah kreatifitas dalam pembelajaran penjas di sekolah, khususnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.

1.6 Batasan Masalah

Tujuan dari batasan masalah ini untuk membatasi sebuah permasalahan menjadi lebih spesifik, maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut :

- a. Penelitian ini difokuskan pada Pembelajaran permainan bulutangkis.
- b. Model yang digunakan adalah *problem based learning*.
- c. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen.

- d. Subyek penelitian ini adalah siswa SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari permasalahan setiap bab nya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I Pendahuluan berisikan uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini terususun atas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung, dan struktur organisasi penulisan.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian Pustaka, terdapat Landasan Teori, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dan menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode Penelitian, menjelaskan tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian yang digunakan, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang di dapat.
4. Selanjutnya BAB IV Hasil Penelitian dan Pembatasan, berisi tentang 2 hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan

penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).

5. Dan BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran bola tangan di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung. Kemudian saran atau rekomendasi yang ditulis, ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.