

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal penting dalam keberlangsungan dan perkembangan hidup manusia, karena di dalam proses pendidikan setiap orang akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan juga membina pembangunan karakter. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan bahwa:

*“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan 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 bertanggungjawab”.*

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Pengertian pendidikan jasmani sering dikaburkan dengan konsep lain, dimana pendidikan jasmani disamakan dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan organ – organ tubuh manusia (body building), kesegaran jasmani (physical fitness), kegiatan fisik (physical activities), dan pengembangan keterampilan (skill development). Pengertian itu memberikan pandangan yang sempit dan menyesatkan arti pendidikan jasmani yang sebenarnya.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (general education). Tentunya proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antarpelakunya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Titik perhatian pendidikan jasmani adalah peningkatan gerak manusia, lebih khusus lagi pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

lainnya. Hubungan dari perkembangan fisik dengan pikiran, yang terfokus pada pengaruh perkembangan fisik terhadap pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikan unik. Dipihak lain pendidikan jasmani mengandung unsur bermain maupun olahraga, diantara keduanya tidak harus selalu seimbang. Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dalam menumbuhkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran. Menurut Yudha Saputra, dkk (2008, hlm 40) “pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dan olahraga sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Berdasarkan uraian di atas maka pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan unik dibandingkan bidang studi lainnya, karena pendidikan jasmani mempunyai peran yang lebih besar dari mata pelajaran lainnya untuk membina dan melatih keterampilan. Hal ini menjadi kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani akan terbina aspek -aspek atau ranah-ranah pendidikan jasmani yang menjadi ciri khas dari pendidikan diantaranya kemampuan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan jasmani guru harus berinovatif dalam menjalankan proses belajar mengajar. Salah satunya dengan model pembelajaran yang akan di pakai, tentunya setiap model pembelajaran memiliki tujuan pencapaiannya masing – masing. Model merupakan cara untuk mempermudah menyampaikan informasi, dengan penggunaan model yang tepat maka akan mempermudah proses pembelajaran, memotivasi siswa, kreatif, inovatif, dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar. Sesuai dengan dijelaskan oleh Metzler (dalam Juliantine dkk. 2003, hlm. 4) menyatakan “dalam sejarah pendidikan jasmani, dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, juga model-model pembelajaran”. Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa strategi adalah sebuah perencanaan untuk mencapai tujuan. Metode lebih kepada cara atau langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, sedangkan model merupakan alat atau cara yang dilakukan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan isi pembelajaran. Knirk & Gustafon (dalam Juliantine dkk. 2003, hlm. 18) menyatakan bahwa : Model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Terdapat berbagai macam model, strategi atau metode pembelajaran yang digabungkan dengan elemen – elemen pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Salah satunya adalah *Movement Problem Base Learning* merupakan pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dan mencari solusi atas masalah tersebut dengan menggunakan gerak. *Movement Problem Based Learning* dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian masalah dunia nyata secara terstruktur.

Menurut H.S. Barrows (1982) mengemukakan bahwa *Movement Problem Based Learning* (MPBL) adalah “model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan pengetahuan baru”. *Movement Problem Base Learning* adalah salah satu jenis pendekatan pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk bergerak dan memecahkan masalah – masalah gerak. Dalam penerapannya, tantangan dan permasalahan gerak (*movement problems*) disajikan dalam bentuk – bentuk tugas gerak yang selalu memperhitungkan keterlibatan faktor kognitif, afektif, sosial, serta teknik – teknik atau keterampilan untuk dipecahkan oleh anak dan penyajiannya berbentuk masalah gerak berupa permainan. Permainan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, masing – masing tahapan terdapat beberapa peningkatan yang dicapai oleh siswa. Crum (2003) dalam Bambang Abduljabar (2010:176) menyatakan tentang tugas – tugas gerak disini bukan berupa tugas gerak baku atau standar dari cabang – cabang olahraga formal, melainkan dapat berupa gerak modifikasi, yang menyajikan tantangan baru kepada anak untuk dipecahkan. Sehingga dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah gerak yang dialaminya.

Model ini juga dapat membantu siswa dalam membuat pokok-pokok dari suatu permasalahan, membantu siswa dalam menggunakan konsep dalam menyelesaikan suatu permasalahan, membantu siswa dalam mengerjakan soal yang berbeda dengan latihan, membantu siswa menerapkan konsep dengan cara-cara yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran diperlukan pada pembelajaran PBL, hal ini berguna untuk menarik rasa ingin tahu siswa tentang materi yang diberikan sehingga suasana pembelajaran di kelas tidak akan bersifat monoton.

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan berpikir kritis, berpikir kreatif dan prestasi belajar siswa. Selain itu juga untuk mengetahui keterkaitan antara berpikir kritis dan kreatif siswa terhadap prestasi belajar siswa. Berpikir kritis adalah salah satu kemampuan berpikir yang dimiliki oleh seseorang yang berguna untuk meningkatkan kemampuan bernalar dalam menghadapi suatu permasalahan. Adapun indikator berpikir kritis yang diturunkan dari aktivitas kritis menurut Ennis dalam Harlinda Fatmawati, Mardiyana, Triyanto (2014: 913) ada lima yaitu 1) mampu merumuskan pokok-pokok permasalahan, 2) mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat, 4) mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda, 5) mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan. Mengungkap fakta yang dibutuhkan dalam menyelesaikan suatu masalah, 3) mampu memilih argumen logis, relevan, dan akurat, 4) mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda, 5) mampu menentukan akibat dari suatu pernyataan yang diambil sebagai suatu keputusan.

Menurut Syamsul dan Nila dalam penelitian Peningkatan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Dengan *Problem Based Learning* mengemukakan bahwa Untuk berpikir kritis siswa belum berani mengemukakan pendapat, siswa belum dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan baik, siswa belum berani menyanggah dan menyempurnakan pendapat temannya, dan siswa belum dapat membuat kesimpulan dalam diskusi kelompok. Pada siklus II mengalami peningkatan siswa mulai berani mengemukakan pendapatnya sendiri, siswa mulai dapat menjawab pertanyaan gurunya dengan baik. Beberapa siswa mulai berani menyanggah dan menyempurnakan pendapat temannya. Pada siklus II ini juga siswa mulai dapat membuat kesimpulan diskusi kelompok. Dari hasil pengukuran berpikir kritis siswa dengan lembar observasi pada siklus I mencapai 64,93% dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 78,65% dengan kategori baik pada siklus II. Untuk tes berpikir kritis siswa, siswa belum dapat menentukan letak suatu permasalahan, pada siklus II tes berpikir kritis siswa mengalami peningkatan, siswa mulai dapat menentukan letak permasalahan dari suatu soal. Dari hasil pengukuran berpikir kritis siswa pada siklus I mencapai 75,66% dengan kategori baik dan meningkat menjadi 87,21% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Menurut saya model pembelajaran *problem based learning* sangat cocok untuk digunakan untuk meningkatkan

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

kemampuan berpikir siswa hanya bedanya dalam penelitian yang akan saya lakukan siswa akan dihadapkan dengan pemecahan masalah gerak dengan memberikan tugas gerak dan akan terlihat bagaimana peningkatan siswa pada setiap treatment yang diberikan nanti.

Permainan bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Ciri khas permainan yang begitu cepat dapat menampilkan keterampilan setiap pemain seolah – olah mengeksplorasi dirinya layaknya aktor di lapangan, gerakan seperti menembak, mengoper, dribble dan rebound serta kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan adalah gerakan – gerakan yang ditampilkan dalam permainan olahraga ini. Permainan 5 lawan 5 adalah bentuk permainan bolabasket yang paling populer, namun selama ini telah berkembang berbagai permainan dan pertandingan yang menghibur namun atraktif berkaitan dengan permainan bola basket itu sendiri. Pada hakekatnya permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesame teman seregunya, di pantulkan maupun di gelindingkan, dan dimainkan oleh lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak – banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. Permainan bola basket adalah sebuah permainan “Non-contact game” maksudnya adalah para pemain tidak boleh dengan sengaja memegang, mendorong, memukul, menghalangi (blocking) atau mengganggu pemain lawan yang sedang berusaha memainkan bola atau memasukkan bola ke keranjang. Jika hal itu terjadi maka pemain yang melakukan hal tersebut akan di kenai hukuman.

Menurut Taufan Reza Putra dalam Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 398 – 401 mengemukakan bahwa penerapan permainan *dribble* bola basket ternyata memberikan peningkatan yang positif sebesar 14,07% terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan permainan *dribble* bola basket berhasil meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk. Menurut saya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam permainan bola basket harus dilakukan pada setiap gerakan *dribble*, *passing*, dan *shooting* siswa dapat memahami gerak dasar permainan bola basket.

Sehubungan dengan hal di atas, hasil dari pengamatan dilapangan, pembelajaran pendidikan jasmani secara umum masih menggunakan pembelajaran langsung, pemahaman siswa tentang

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

fakta – fakta pendidikan jasmani diperoleh dari penjelasan guru dan metode yang digunakan berupa ceramah, tanya jawab, latihan (drill) dan pemantapan. Dalam pembelajaran langsung, guru cenderung memegang kendali proses pembelajaran secara aktif, sementara siswa hanya menerima dan mengikuti apa yang disajikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan ruang gerak siswa untuk mengembangkan potensi dirinya menjadi terbatas karena semua informasi yang diperoleh dari guru. Banyak siswa tidak dapat memberikan alasan secara efektif dan tidak mampu memberikan tanggung jawab atas pembelajaran yang mereka alami. Oleh karena itu, penelitian ini harus dilaksanakan agar siswa dapat mengalami peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model *Movement Problem Based Learning* dalam permainan modifikasi Bola Basket.

Berdasarkan permasalahan dan pemaparan diatas peneliti berkeinginan untuk meneliti apakah ada pengaruh dari model *movement problem base learning* terhadap pola berpikir kritis siswa di kelas VIII – G SMP Negeri 21 Bandung melalui sebuah penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Movement Problem Base Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Permainan Bola Basket”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sehubungan dengan masalah siswa berpikir kritis, sehingga mereka membutuhkan suatu program pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa berfikir kritis.

Berdasarkan yang terjadi dilapangan, seperti masih rendahnya optimalisasi kemampuan siswa berpikir kritis, kurangnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta masih rendahnya perhatian guru terhadap kemampuan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Padahal kemampuan untuk berfikir kritis begitu penting dan dibutuhkan dalam keberlangsungan melakukan segala aktivitas pembelajaran.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya dengan menerapkan suatu model pembelajaran. Karena apabila dihubungkan dengan kemampuan berpikir kritis yang implementatif pengembangan daya nalar, afektif, kognitif, dan psikomotor yang dianggap

mendukung untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis adalah model pembelajaran *problem based learning*.

Model pembelajaran *problem based learning* lebih menekankan proses pembelajaran partisipasi siswa aktif, siswa didorong untuk terlibat aktif untuk menyelesaikan suatu topik permasalahan sehingga sampai pada pelaksanaan dan kesimpulan. Model pembelajaran *problem based learning* membantu perkembangan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan, berfikir kritis, dan bersikap positif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah penulis kemukakan diatas, maka masalah yang akan penulis teliti adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning*?
3. Bagaimana perbandingan antara kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* dan kemampuan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning*?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumuskan masalah di atas, yang menjadi tujuan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan tidak menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.
3. Untuk mengetahui bagaimana perbandingan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* dan kemampuan berpikir kritis siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning*.

Syalsa Aliyyuani Kautsar, 2020

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAME for UNDERSTANDING (TGfU) DALAM AKTIVITAS PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR ) DI KELAS VIII - G SMP NEGERI 21 KOTA BANDUNG (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

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

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para peneliti, guru maupun pembaca baik secara teoritis dan secara praktis.

### 1. Secara Teoritis

Memberikan informasi dan referesensi kepada peneliti yang lain tentang model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap kemampuan berfikir kritis siswa.

### 2. Secara Praktis

Memberikan masukan kepada guru pendidikan jasmani untuk menerapkan model pembelajaran *movement problem based learning*.

## **F. Batasan Masalah**

Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu batasan masalah agar penelitian dalam dilaksanakan tanpa keluar dari jalur. Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Movement Problem Bas Learning (MPBL)*
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pola berpikir kritis dalam permainan bola basket.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 21 Bandung
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII – G SMP Negeri 21 Bandung