

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fakta yang terlihat di lapangan ternyata dari pengakuan beberapa siswa di SDN Ciaro 01 kelas VI mengaku tidak pernah melakukan aktivitas permainan bola tangan. Terbukti ketika di lapangan beberapa siswa masih diam di tempat terlihat tidak mengerti dengan permainan bola tangan, oleh karena itu penulis merasa dengan adanya masalah yang terjadi di SDN Ciaro 01 kelas VI cukup menjadikan alasan untuk mengangkat hal tersebut dalam penelitian ini.

Disini peneliti menerapkan model pembelajaran masalah dalam pendidikan jasmani untuk menjawab masalah yang terjadi di lapangan. Pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* (PBL) berasal dari sebuah teori yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh pengetahuan yang efektif peserta didik perlu dirangsang dalam menyusun informasi, jadi informasi yang sudah mereka ketahui dalam konteks yang realistis dalam mendapatkan pengetahuan baru dan kemudian menguraikan informasi baru yang telah mereka pelajari. Kilroy (2004, hlm. 411) Menyatakan bahwa :

Problem based learning (PBL) derives from a theory which suggests that for effective acquisition of knowledge, learners need to be stimulated to restructure information they already know within a realistic context, to gain new knowledge, and to then elaborate on the new information they have learned.

Beragamnya metode pendidikan mengacu pada pembelajaran berbasis masalah dimana metode ini dapat mengatasi tujuan pendidikan yang berbeda. Barrows (1986, hlm. 481) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah “A wide variety of educational methods are referred to as problem-based learning (PBL); methods that can address quite different educational objectives”. Pembelajaran berbasis masalah adalah metode instruksional yang dikatakan memberi para siswa pengetahuan yang cocok untuk memecahkan masalah. Schmidt (1983, hlm. 11) mengemukakan bahwa “*Problem-based learning is an instructional method that is said to provide students with knowledge suitable for problem solving*”.

Bulifa Qulubul Arif, 2019

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PERMAINAN INVASI

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berasal dari sebuah teori yang menunjukkan bahwa untuk memperoleh pengetahuan yang efektif peserta didik perlu dirangsang, merupakan pembelajaran yang dapat mengatasi tujuan pendidikan yang berbeda, dan merupakan pembelajaran yang memberi para siswa pengetahuan yang cocok untuk memecahkan masalah.

Peneliti ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan dampak yang lebih efektif kepada siswa. Setiawan, dkk. (2017, hlm. 8) mengemukakan bahwa *“The findings of this study confirmed that learning with problem based learning model gives more effective impact”*. Penelitian ini di lakukan di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) dan hanya menilai aspek kreativitas siswa.

Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang di temukan oleh Nafiah (2014, hlm. 125) dalam penelitian nya *“Penerapan PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 31,03%, dan hasil belajar siswa setelah penerapan PBL yakni jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 siswa (100%)”*. Peneliti ini merekomendasikan untuk melakukan penelitian penerapan pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran standar kompetensi yang lain dan lebih banyak menggunakan subjek penelitian. Penelitian ini di lakukan di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK).

Hasil belajar dapat di tingkatkan melalui model pembelajaran masalah, oleh karena itu pembelajaran berbasis masalah membuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pradani, dkk. (2010) dalam penelitian nya *“Experiment’s class with PBL combined with Jigsaw obtain an average score of critical thinking ability 9.1 % higher than the control class and an average score of learning outcomes 7% higher than the control class”*. Peneliti ini menegaskan pembelajaran berbasis masalah sebaiknya dimanfaatkan dan diaplikasikan dalam pembelajaran Biologi di sekolah pada tingkat SMA atau sederajat.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam ruang lingkup atau tingkat sekolah menengah akhir (SMA) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan pembelajaran teknik komputer, serta menegaskan pembelajaran berbasis masalah

hanya cocok di terapkan pada mata pelajaran biologi di sekolah menengah akhir (SMA), Oleh karena itu peneliti akan mengangkat kekosongan tersebut dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah di tingkat sekolah dasar (SD), pada mata pelajaran pendidikan jasmani, dalam aktivitas permainan bola tangan.

Pendidikan jasmani yang berkualitas akan berkontribusi pada pengembangan akademis dan intelektual siswa, oleh karena itu adanya pendidikan jasmani di sekolah sangat penting. Sallis, dkk. (1999, hlm. 127) mengemukakan bahwa *“One longterm strategy has been to claim that quality physical education will contribute to the academic and intellectual development of students.”* Berbicara masalah pendidikan jasmani tidak hanya mencakup cabang olahraga saja namun pendidikan jasmani di dalamnya terdapat aktivitas jasmani, permainan dan olahraga seperti yang di jelaskan menurut Mahendra (2015, hlm. 40) *“pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”*.

Kesimpulanya bahwa pendidikan jasmani di dalamnya terdapat aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Pendidikan jasmani sifat nya sangat penting untuk anak usia dini, karena pendidikan jasmani berkontribusi pada pengembangan akademis dan intelektual siswa.

Dalam pendidikan jasmani terdapat aktivitas permainan invasi yang pada pelaksanaannya berpusat pada siswa. Fadilah & Wibowo (2018, hlm. 63) mengemukakan bahwa *“Pada pelaksanaannya, permainan invasi memiliki prinsip bahwa dalam proses pembelajarannya siswalah yang menjadi pusat perhatian dalam kegiatan, bukan terfokus pada peraturan-peraturan, tehnik dasar dari cabang atau bagaimana cara memenangkan permainan tersebut”*.

Untuk permainan invasi seperti bola tangan dengan skala kecil akan memberi keuntungan bagi pemain yang menyerang atau bertahan dengan tujuan mendapatkan, mempertahankan, bahkan mencetak gol dengan bola. Phillips, dkk. (2015, hlm. 12) mengemukakan bahwa *“For an invasion game, such as team handball, this stage reflects small-sided games that give an advantage to either the offensive or defensive players with the purpose of obtaining, maintaining, or even scoring with the ball”*.

Maka dapat disimpulkan bahwa permainan invasi pada pelaksanaannya tidak berpusat pada teknik atau peraturan-peraturan, tetapi siswa menjadi pusat pembelajaran. Permainan bola tangan dengan skala kecil akan memberikan keuntungan kepada pemain seperti mendapatkan, mempertahankan, bahkan mencetak gol.

Dalam permainan invasi terdapat aktivitas bola tangan. Permainan bola tangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Manchado, dkk. (dalam Setiawan, dkk. 2018, hlm. 91) mengemukakan bahwa “Bola tangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan”.

Dalam permainan bola tangan tidak hanya dilempar dan ditembakkan namun bisa juga dipantulkan. Susanto (2017, hlm. 118) mengemukakan bahwa “Bola tangan (*handball*) diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya dan dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut dapat dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan”.

Jadi dapat disimpulkan permainan bola tangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya yang dimainkan menggunakan satu atau kedua tangan dan bola tersebut bisa dilempar, ditembak, atau dipantulkan.

Belajar merupakan usaha sadar individu yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru. Aritonang (2008, hlm. 13) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri”. Hasil belajar bisa dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan seseorang dalam pencapaiannya. Astriyani (2016, hlm. 1) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan pengukuran dan penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu”.

Belajar adalah usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru dimana penilaiannya bisa dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat

yang dapat mencerminkan seseorang terhadap pencapaiannya dalam proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam aktivitas permainan bola tangan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN Ciaro 01 kelas VI ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini mungkin merupakan titik pijak untuk merealisasikan pesan yang akan dilaksanakan sehingga perlu dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada tingkat pemecahannya, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1.** Tujuan Umum : Penelitian ini semata-mata bertujuan untuk menambah wawasan bagi penulis maupun wawasan bagi pembaca, dan dengan adanya penelitian ini di harapkan bisa menyumbang atau menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa dalam aktivitas permainan bola tangan di ruang lingkup ilmu pengetahuan atau pendidikan.
- 1.3.2.** Tujuan Khusus : Untuk mengetahui apakah dengan di terapkannya model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran permainan bola tangan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar siswa SDN Ciaro 01 dapat meningkat atau berkembang, serta dapat mengisi kekosongan penelitian sebelumnya.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah *follow up* penggunaan informasi yang tertera dalam kesimpulan sebagai cerminan dari anak-anak zaman sekarang terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani. Dengan terjawabnya pertanyaan-pertanyaan tersebut kita dapat mencari solusi yang baik bagi para peserta didik agar dapat meningkatkan nilai pendidikan jasmani mereka disekolah.

Penelitian ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam permainan bola tangan terhadap hasil belajar siswa di sekolah. Dapat dipastikan memberi manfaat bagi semua, baik bagi peneliti khususnya, dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat didalamnya.

Manfaat atau nilai guna yang bisa diambil dari penulisan penelitian ini adalah:

- 1.4.1.** Dilihat dari segi teori, sedikit yang meneliti tentang hasil belajar di bidang pendidikan jasmani di bandingkan di bidang yang lain serta di tingkat sekolah dasar (SD) di bandingkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA) dan sederajat. Maka dari itu penelitian ini menjadi bahan untuk mengisi kekurangan atau kekosongan penelitian sebelumnya, dapat mengembangkan hasil belajar siswa, dan menjadi bahan masukan agar pembelajaran pendidikan jasmani dengan penerapan model berbasis masalah dapat di terapkan serta menjadi solusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan.
- 1.4.2.** Dilihat dari segi kebijakan, dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Ciaro 01 kelas VI. Meningkatnya hasil belajar membuktikan model pembelajaran berbasis masalah perlu di terapkan oleh pihak sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di lapangan maupun di kelas. Dengan mendapat dukungan dari pihak sekolah model pembelajaran berbasis masalah tidak hanya di terapkan di kelas VI dan di mata pelajaran pendidikan jasmani melainkan di terapkan di semua kelas serta di semua mata pelajaran.
- 1.4.3.** Dilihat dari segi praktik, karena menurut penulis model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan di dukung oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang meneliti tentang hasil belajar yang di bahas di latar belakang, dengan demikian penelitian ini dapat di jadikan referensi RPP (rencana program pembelajaran) atau dijadikan bahan ajar di sekolah oleh guru pendidikan jasmani untuk melakukan dan melaksanakan pembelajaran aktivitas jasmamni di sekolah yang dimana akan membantu memecahkan masalah saat di lapangan maupun di kelas.

1.4.4. Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, dengan adanya penelitian ini hasil belajar siswa dapat meningkat ditandai dengan adanya fenomena seperti anak dapat memberikan berbagai bentuk dukungan kepada teman nya saat proses pembelajaran di lapangan, dengan demikian anak terlihat memiliki sikap saling menolong dan peduli. Dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang, memperkuat teori atau pendapat tentang meningkatkan hasil belajar melalui permainan bola tangan, dan penelitian ini dapat bermanfaat untuk banyak orang.

1.5. Struktur Organisasi Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut;

- 1.5.1.** Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- 1.5.2.** Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
- 1.5.3.** Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi oprasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
- 1.5.4.** Selanjutnya BAB IV Temuan dan pembahasan, berisi tentang dua 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).

1.5.5. Terakhir BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti.