

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, salah satunya perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan pendidik sebagai pelaku dari proses tersebut dan bertujuan untuk mengubah peserta didik ke arah yang lebih positif. Di dalam proses pembelajaran sering ditemukan masalah-masalah yang dapat mempengaruhi tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh ketidakmampuan pendidik untuk menjalankan fungsinya sebagai pendidik yang seharusnya dapat menempatkan diri dan menciptakan suasana yang kondusif, karena fungsi guru di sekolah sebagai “orangtua” kedua yang bertanggungjawab atas perkembangan jiwa anak.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut diatas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada era globalisasi saat ini, semakin banyak metode pembelajaran yang dikembangkan. Dunia Pendidikan semakin berkembang, maka kualitas pendidikan pun harus semakin ditingkatkan. Menurut Aunurrahman (2011:6), pendidikan bertumpu pada 4 pilar, yaitu (1) *learningto know*, (2) *learningto do*, (3) *learningto live together*, *learningto live with other*, (4) *learningto be*.

Saat ini sistem pendidikan di Indonesia sedang diterapkan kurikulum yang baru, yaitu Kurikulum 2013. Bersama implementasi kurikulum 2013 yang mengarah pada pembelajaran abad 21 diintegrasikan pengembangan kegiatan

STEM berbasis *SRL*. Apalagi pada situasi saat ini yaitu masa pandemi, mengharuskan siswa belajar secara mandiri dan pembelajaran dilakukan secara

online (daring), pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka. Maka pembelajaran *STEM* berbasis *SRL* sangat mendukung pada saat ini, untuk kemajuan dalam belajar dan waktu aktif belajar.

Model Pembelajaran *STEM* (*Science, technology, engineering and mathematics*) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diberikan suatu proyek untuk menyelesaikan permasalahan yang dilandasi dengan aspek-aspek *STEM* yaitu *science, technology, engineering, and mathematics*. Pembelajaran berbasis *STEM* dapat digunakan untuk mengimbangi adanya era globalisasi dalam pendidikan di Indonesia karena pembelajaran berbasis *STEM* akan melahirkan SDM yang berkompeten dalam hal isu - isu global, mampu menjelaskan hal-hal ilmiah dari penjelasan non ilmiah, mampu menghasilkan suatu solusi baru sebagai hasil kreativitas mereka (Houston 2007, Bybee, 2013).

Untuk menghadapi isu-isu globalisasi pendidikan Indonesia ini dapat mulai dibenahi dengan menggunakan pembelajaran *STEM* di sekolah. Pembelajaran berbasis *STEM* ini terdiri dari empat elemen, yaitu *science, technology, engineering, dan math*. Pembelajaran berbasis *STEM* ini dapat meningkatkan hubungan antara semua elemen *STEM* tersebut, yaitu *science, technology, engineering, dan math*. Dengan meningkatnya hubungan antar elemen ini, pembelajaran di sekolah dapat lebih bermakna. Pembelajaran *STEM* tidak hanya menuntut siswa untuk memiliki kompetensi di ranah kognitif tapi siswa juga diharapkan dapat memiliki kompetensi lain (Innovate, *STEM Education in California*: 5).

Self-regulated learning (SRL) sebenarnya bukan hal baru, namun nampaknya sampai saat ini tetap (sangat) relevan. Terdapat banyak pendapat yang mendefinisikan *SRL*, salah satunya adalah mengacu pada bagaimana peserta didik menjadi "tuan" dari pembelajaran mereka sendiri" (Zimmerman, 2001). Hal ini dapat dimaknai bahwa *SRL* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan dan mengelola sendiri pembelajarannya. *SRL* merupakan proses pengarahan diri sendiri baik kemampuan mental maupun keterampilan kinerja, di mana peserta didik mengubah kemampuan mentalnya agar memiliki keterampilan dalam berbagai bidang, seperti akademik, olahraga, musik, dan kesehatan. *SRL* adalah proses pembelajaran seseorang yang mampu menetapkan tujuan belajarnya

dan kemudian berusaha memonitor, mengatur, mengontrol kognisi, motivasi dan tingkah lakunya agar sesuai dengan tujuan dan kondisi konstektual dari

lingkungannya. *Self regulated learner* didefinisikan sebagai individu yang aktif secara metakognitif, motivasi, dan perilaku pembelajaran mereka sendiri; oleh karena itu *self-regulation* seseorang dapat dilihat dari tiga komponen utama: (a) proses metakognitif, (b) proses motivasi, dan (c) proses perilaku (Zimmerman, 2001). *Self-regulated learner* merencanakan proses belajar mereka sendiri, menetapkan tujuan untuk diri mereka sendiri, mengatur tugas belajar mereka sendiri, memantau diri mereka sendiri dalam hal proses belajar, dan terus mengevaluasi proses belajar mereka sendiri, yang disebut dengan metakognisi. Kemampuan pertama, metakognisi, yang merupakan penggerak diri *self-regulated learner* yang memiliki kesadaran diri, dan berpengetahuan luas dalam proses pembelajaran. Selain metakognisi, *self-regulated learner* juga membutuhkan tingkat motivasi yang tinggi, sebagai komponen kedua. *Motivated learner* menampilkan upaya keteladanan, ketekunan, dan kegigihan dalam proses pembelajaran. Komponen ketiga, proses perilaku sebagai proses di mana *self-regulated learner* akan memilih dan menciptakan lingkungan yang kondusif dan fasilitatif untuk pembelajaran yang optimal. Selain itu, *self-regulated learner* berbeda dari rekan-rekan mereka yang *non-self-regulated learner* dalam hal (a) mereka menyadari hubungan antara strategi pengaturan diri dan hasil belajar, (b) mereka tahu bahwa *self-regulation* adalah hal yang kondusif untuk belajar, dan (c) mereka menggunakan strategi pengaturan diri untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran mereka. *Self-regulated learner* adalah peserta didik yang tidak pasif; sebaliknya, mereka aktif belajar, mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka sendiri, dan mereka dapat mencari dan mengakses informasi yang dibutuhkan untuk pembelajaran. Apabila menemui kondisi pembelajaran yang tidak kondusif, misalnya keterbatasan buku pelajaran, pendidik yang membingungkan, kondisi dan fasilitas sekolah tidak memadai, bukan hal yang menjadi hambatan bagi mereka. Mereka menggunakan kegagalan sebagai jembatan menuju kesuksesan. *Self-regulated learner* mengembangkan proses akuisisi pengetahuan yang bersifat sistematis dan terkendali. Mereka memiliki kualitas seperti ketangguhan belajar, kepercayaan diri, ketekunan, panjang akal, dan sejenisnya; mereka nampak sebagai orang yang selalu termotivasi, pekerja keras, penuh strategi, dan kompeten secara akademis. Mereka sangat berbeda dari teman-teman mereka yang *non-self-*

regulated learner dalam hal ketahanan emosional, tingkat stres, dan kebutuhan

untuk pencapaian prestasi; mereka selalu tertuju pada tujuan yang kuat dan memiliki inisiatif pemecahan masalah di lingkungan belajarnya.

Menurut Zimmerman, *self-regulating students* dicirikan oleh partisipasi aktif pebelajar dalam belajar dari metakognitif, motivasi, dan perilaku. Karakteristik yang berhubungan pada *self-regulating persons* serupa dengan karakteristik yang berhubungan dengan performan yang tinggi, kecakapan pebelajar yang tinggi (*high-capacity students*), sebagai lawan dari performan yang rendah atau ketidakmampuan belajar (*learning disabilities*).

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik perbedaan para pebelajar yang belajar dengan *self-regulate* dengan yang tidak adalah:

1. Mereka familiar dengan dan mengetahui bagaimana menggunakan suatu seri strategi kognitif (repetisi, elaborasi, dan organisasi), yang membantu mereka menyelesaikan, mengubah (*transform*), mengatur (*organize*), memperluas (*elaborate*), dan memperoleh kembali informasi (*recover information*).
2. Mereka mengetahui bagaimana merencanakan, mengontrol dan mengatur proses mental mereka terhadap pencapaian tujuan-tujuan personal (*metacognition*).
3. Mereka menunjukkan sekumpulan kepercayaan motivasi (motivational beliefs), seperti perasaan *academic self-efficacy*, pemakaian tujuan-tujuan belajar, pengembangan emosi positif terhadap tugas-tugas (seperti kegembiraan, kepuasan, dan semangat besar).
4. Mereka merencanakan dan mengontrol waktu dan upaya yang digunakan untuk tugas-tugas, dan mereka mengetahui bagaimana membuat dan membangun lingkungan belajar yang baik, seperti menemukan tempat belajar yang cocok, dan pencarian bantuan (*help-seeking*) dari guru/teman sekelas ketika menemui kesulitan.
5. Untuk perluasan konteks yang diberikan, mereka menunjukkan upaya-upaya yang lebih besar untuk ambil bagian dalam control.

Self-regulated learnin juga merupakan perpaduan keterampilan (skill) dan keinginan (will). Pebelajar yang strategis adalah pebelajar yang belajar merencanakan, mengontrol dan mengevaluasi kognitifnya, motivasi/afektif,

perilaku dan proses-proses yang kontekstual. Pebelajar yang mengetahui bagaimana belajar adalah pebelajar yang memotivasi diri, mengetahui

kemungkinan dan keterbatasannya, mengontrol dan mengatur proses-proses belajar agar membiasakan diri pada tujuan tugas dan konteks, beroptimis atas performan dan meningkatkan ketrampilan melalui praktek. Salah satu ciri pebelajar yang mengatur diri pada belajarnya adalah kontrol terhadap motivasi dan emosi mereka. Di samping itu adalah bahwa pebelajar mengorientasikan pada tujuan prestasi (achievement) yang memperlihatkan motivasi, kognitif dan pola perilaku yang mencerminkan belajar dan performan.

Berdasarkan hal diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* Berbasis *Self-regulated learnin* Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar.”

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, serta untuk memfokuskan permasalahan dalam penelitian maka menjadi masalah penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh implementasi model pembelajaran *STEM* berbasis *SRL* dalam pembelajaran Penjas terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa SMP Labschool UPI?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran *STEM* berbasis *SRL* dalam pembelajaran Penjas terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa di SMP Labschool UPI.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Dari Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan hasil penelitian, serta tidak terlepas untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan model pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

1.4.2 Manfaat Dari Segi Kebijakan

Manfaat kebijakan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan gambaran terkait dengan model pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

1.4.3 Manfaat Dari Segi praktis

a. Bagi peneliti

Mendapat pemahaman mengenai pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada materi aktivitas fisik dalam keseharian untuk meningkatkan waktu aktif belajar, serta dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagaimana pengaruh model pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

b. Bagi siswa

Membantu siswa dalam memahami konsep model pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

c. Bagi guru

Dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran pada materi penjas, serta dapat memberikan informasi berupa pengetahuan dan wawasan kepada guru pengaruh model pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

1.4.4 Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dan informasi bagi sekolah ataupun instansi terkait dalam pembelajaran *Science, technology, engineering and mathematics* berbasis *self-regulated learning* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi atau *sistematika* penyusunan skripsi dijabarkan sebagai berikut :

1. BAB I: Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II: Kajian Pustaka

Berisikan konsep, teori, serta dalil yang digunakan peneliti sebagai dasar atau acuan dalam penelitian, seperti: model pembelajaran, tujuan pembelajaran, pembelajaran *STEM* terhadap pembelajaran penjas, pembelajaran *SRL* terhadap pembelajaran penjas, dan pembelajaran *STEM* dan *SRL* terhadap JWAB. Selain teori-teori tersebut, diuraikan juga penelitian yang relevan, kerangka berpikir, asumsi dan keterbatasan pengembangan penelitian.

3. BAB III: Metodologi Penelitian

Berisikan mengenai lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, definisi operasional penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

4. BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Berisikan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan mengenai penelitian yang dilakukan. Hasil penelitian didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data, sedangkan dalam pembahasan memuat jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Berisikan hasil analisis dari temuan dan pembahasan yang diuraikan dalam uraian singkat dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi dipaparkan berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

6. Daftar Pustaka

Berisikan daftar rujukan dan sumber yang dijadikan pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian.

7. Lampiran-lampiran

Memuat tentang dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian.

