

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk membantu kegiatan peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan tugas secara mandiri dan bertanggung jawab. Menurut Muhibbin Syah, 2010: 10 Pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran untuk melatih kemampuan psikomotorik yang mulai diajarkan secara formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan. Adapun Pendidikan jasmani menurut (Gide, 1967) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yaitu mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran jasmanai pengetahuan dan prilaku untuk sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau lebih dikenal PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang ada disetiap jenjang Pendidikan, dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK).

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas PJOK. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang berlangsung merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani melalui keterampilan gerak dasar dalam berbagai aktivitas jasmani.

Dalam kegiatan sehari-harinya, guru PJOK haruslah selalu bersentuhan dengan aktivitas gerak fisik. Aktivitas fisik tersebut akan nampak dalam aktivitas gerak peserta didik saat melakukan tugas-tugas gerak dalam proses pembelajaran, sehingga peranan guru dalam proses pembelajaran PJOK sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik, dalam upaya mempelajari guru dituntut memiliki multi peran, sebagai pengajar, pendidik, demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, dan evaluator sehingga mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif.

Guru adalah suatu pendidik atau suatu profesi yang bertanggung jawab atas pendidikan peserta didik. Adapun Menurut (Legiman, 2015) Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi juga berkembang dengan sangat cepat.

Perkembangan teknologi tersebut membawa banyak dampak dalam kehidupan manusia diantaranya, dengan teknologi dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi sehingga memperkecil jarak dan ruang. Tidak hanya dalam proses komunikasi, banyak aktivitas sehari-hari yang dikerjakan dengan bantuan dari perkembangan teknologi. Dengan demikian teknologi dapat mempengaruhi dan berfungsi dalam aspek yang luas, salah satu aspek tersebut adalah pendidikan. Dengan hadirnya era digital saat ini, tentu saja juga dapat berdampak dalam dunia pendidikan. Saat ini dapat diamati bahwa siswa atau peserta didik juga merasakan Pembelajaran menuntut siswa untuk menguasai keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, agar dapat terlaksana dengan baik maka guru juga harus menguasai pemanfaatan teknologi yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil kerjanya. Guru yang dapat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru-guru yang kurang menguasai pengaplikasian IPTEK dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran untuk peserta didik.

Pembelajaran adalah sebuah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik. Adapun menurut (Jetis, 2021) mengartikan model belajar sebagai pola yang digunakan sebagai pedoman guna merancang pembelajaran di kelas atau tutorial. Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang kondusif. Setiap guru

menginginkan agar peserta didiknya mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, namun terkadang hasil belajar peserta didik masih belum mencapai ketuntasan secara keseluruhan. Hal tersebut tidak sesuai dengan harapan yang diinginkan pemerintah terhadap PJOK yang dibelajarkan di setiap sekolah. Adapun harapan yang diinginkan oleh pemerintah dari PJOK itu sendiri adalah menjadikan peserta didik menjadi lebih bugar, membentuk keterampilan hasil gerak peserta didik menjadi aktif, membentuk pemikiran peserta didik lebih kritis, melatih keterampilan sosial serta menjadikan emosional peserta didik agar lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti pada Rabu 27 Oktober 2021 di sekolah SMK Negeri 1 Singaraja, dalam pembelajaran teknik dasar passing dalam permainan bola besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket masih sangat kurang. Ini dapat dilihat dari data presentase aktivitas dan hasil belajar yang di peroleh saat melakukan observasi awal pada peserta didik di kelas X. Akuntansi A yang berjumlah 37 peserta didik, dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 peserta didik(19,4%). Sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas dalam materi teknikdasar passing SMK Negeri 1 Singaraja adalah 30 orang (80,5%). Adapun peserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta didik (22,2%) sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 28 peserta didik (77,7%) dalam materi teknik dasar passing bola basket.

Berdasarkan hal tersebut, hasil yang diperoleh pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) khususnya materi bola besar tentang teknik dasar passing SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket di kelas X. Akuntansi A di SMK Negeri 1 Singaraja dengan memperoleh hasil yang dibawah standar KKM yang ditentukan oleh guru PJOK tersebut. Demikian juga pada saat

prasiklus dilakukan evaluasi terhadap materi Teknik dasar passing pada Bola Voli, maka hasil yang diperoleh adalah 70 dengan ketuntasan belajar mencapai (20%) ini termasuk masih rendah dan dibawah KKM atau target dalam mata pelajaran PJOK. Disamping itu, model pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif, karena masih menggunakan model pembelajaran yang belum tepat. Peserta didik juga tidak akan bisa memecahkan masalahnya sendiri, peserta didik juga kurang antusias mengikuti proses pembelajaran karena peserta didik kurang mengerti materi yang di ajarkan oleh guru.

Maka dari itu, peneliti mengajukan solusi berupa penerapan model pembelajaran *project based learning* karena hal tersebut di kuatkan oleh penelitian yang di lakukan oleh menurut Hayati, 2016 pembelajaran proyek ini dapat: (1) mengembangkan intellegences, (2) meningkatkan sistem pengetahuan, domain pengetahuan, dan metakognisi pengetahuan. Hasil penelitian Hayati (2016) menunjukkan tingkat efektivitas worksheet *project based learning* dalam menumbuhkan kemampuan berpikir siswa setelah pembelajaran sebesar 58% memiliki kualifikasi berpikir tingkat tinggi yang baik. Menurut Fathurrohman (2016, hlm. 119) pembelajaran proyek atau *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Saefudin (2014, hlm. 58) berpendapat bahwa *project based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, adapun

kelebihan yang di dapat pada saat menggunakan model pembelajaran ini yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar sertamendorong kemampuan peserta didik untuk melakukan pekerjaan penting,
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah,
3. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi,
4. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pada saat pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu serta sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas,
5. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun guru menikmati proses pembelajaran.

Maka dari itu peneliti akan memilih solusi menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan bisa memperbaiki hasil belajarnya. Model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan mampu mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik yang selama ini model pembelajarannya kurang inovatif dan kreatif, peserta didik juga kurang antusias mengikuti proses pembelajaran lebih banyak bersifat menunggu informasi dari guru, peserta didik juga kurang memahai materi yang telah di berikan, dan peserta didik belum menguasai tentang teknik dasar passing Bola Besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket, sehingga hasil belajar peserta didik sebagian besar tidak tuntas secara keseluruhan. Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*, peserta didik memiliki kualitas dan

hasil belajar yang lebih baik serta bisa memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, mengingat pada model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki sintaks sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) Guru menerapkan model pembelajaran yang menjadi masalah, 3) Guru membimbing peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar teknik passing SMK Negeri 1 Singaraja dengan menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik, secara individu maupun kelompok, 4) Peserta didik akan mampu beradaptasi secara cepat dengan lingkungan, 5) Peserta didik dibimbing untuk mampu mengatasi masalah secara mandiri, cerdas, cermat, 6) Memberikan kesempatan kepada peserta didik sehingga pengetahuan yang diterimanya bermakna, relevan dan kontekstual serta diterapkannya dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* guru PJOK membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik dan bagaimana strategi serta proses yang telah dipahami dan bisa diterapkan dalam pembelajaran baik teori maupun praktik. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka judul penelitian yang dipilih adalah “Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Besar Pada Peserta Didik Kelas X. Akuntansi.A di SMK Negeri 1 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan masalah yang ditemukan terkait dengan kurangnya hasil belajar peserta didik tentang teknik dasar passing atas dan passing bawah SMK Negeri 1 Singaraja dan teknik

dasar passing dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik belum begitu memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik tidak mengerti akan materi yang diajarkan oleh guru.
2. Peserta didik tidak antusias mengikuti proses pembelajaran.
3. Peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran tentang materi permainan bola besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan Bola basket.
4. Peserta didik belum menguasai dan mengerti akan teknik dan gerakan yang benar dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik sebagian besar tidak tuntas secara keseluruhan.
5. Peserta didik kurang dalam melakukan tugas geraknya karena waktu yang terbatas dan tidak fleksibel.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penulisan ini terbatas pada model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket pada peserta didik kelas X Akuntansi A.
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada lembar assesmen kompetensi pengetahuan dan keterampilan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini adalah apakah implementasi *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bola besar pada peserta didik kelas X Akuntansi A di SMK Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan apakah implementasi *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bola besar pada peserta didik kelas X Akuntansi A di SMK Negeri 1 Singaraja.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah teori dan bermanfaat untuk peserta didik tentang model pembelajaran *Project Based Learning* dalam teknik dasar *passing* bola besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket yang lebih relevan dengan kondisi peserta didik.

2. Bagi guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam teknik dasar *passing* bola besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket.

3. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan meningkatkan hasil belajar tentang teknik dasar passing bola besar yaitu SMK Negeri 1 Singaraja dan bola basket melalui model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga belajar peserta didik lebih bermakna.

4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi di secara langsung, kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran PJOK.

