

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku dimanapun dan kapanpun.

Kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan bagi setiap orang yang hidup di abad 21 dan tentu di era revolusi industri 4.0. Dan itu berarti dalam dunia pendidikan, keterampilan berpikir kritis sudah merupakan kebutuhan bagi peserta didik, sehingga pendidik harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Zakiah & Lestari, 2019: 2)

Berpikir kritis merupakan sebuah proses sistematis yang memungkinkan peserta didik untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri. Menurut (Sihotang, 2019: 37) berpikir kritis yakni melakukan pertimbangan secara terus menerus, pertimbangan aktif itu didasarkan pada kajian

yang mendalam dengan menerapkan metode-metode berpikir dan melakukan refleksi untuk menghasilkan kesimpulan yang valid, benar dan kuat.

Keterampilan berpikir kritis saat ini sangat dibutuhkan, agar anak-anak dimasa yang akan datang ketika menerima informasi tidak langsung mempercayainya, tidak mudah dipengaruhi dan selalu memeriksa kebenaran informasi yang diperoleh. Dalam aktivitas berpikir kritis, peserta didik dituntut untuk menyelesaikan tugas dengan sebaik mungkin dan mencari informasi yang relevan untuk membantu dalam menyelesaikan tugas. Oleh sebab itu, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran.

Seperti yang kita ketahui bersama, bahwasanya kualitas suatu program pendidikan itu sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya seperti kualitas peserta didik, guru, ketersediaan bahan ajar, kurikulum, fasilitas dan, pengelolaan. Suatu pembelajaran akan berjalan secara efektif jika dalam pembelajaran itu sendiri peserta didik merasa senang, nyaman dan menikmati pembelajaran yang dilakukan. Menurut (Ariani & Marti, 2022: 77) pembelajaran yang baik akan berkontribusi positif pada hasil dari suatu pembelajaran. Sehingga diperlukan proses kreativitas dan inovatif untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi. Kesiapan pendidik, kurikulum yang sesuai, ketersediaan sumber belajar serta dukungan piranti dan jaringan yang stabil perlu menjadi perhatian sehingga komunikasi peserta didik dan pendidik dapat efektif.

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia secara terus menerus, bukan hanya karena proses pertumbuhan saja. Belajar dipengaruhi oleh faktor luar dan faktor dalam yang keduanya saling berinteraksi. Sama halnya dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk memiliki peran yang lebih aktif sedangkan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh rangkaian perencanaan pembelajaran yang saling berkaitan antara komponen-komponen dasar pembelajaran.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, Olahraga dan kesehatan adalah permainan softball. Permainan Sotball termasuk permainan beregu yang dapat dikelompokkan ke dalam permainan bola pukul. Permainan sotball dimainkan oleh 9 orang pemain dan bermain dalam 7 inning, yaitu masing-masing regu mendapat giliran menjadi pemain bertahan dan menyerang masing-masing 7 kali. Pergantian ini akan dilakukan apabila regu bertahan berhasil mematikan pemain dari regu penyerang sebanyak 3 orang. Cara

memainkannya ialah seorang pemukul melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh pitcher (pelempar bola). Bola dipukul dengan menggunakan alat pukul (bat). Pelempar bola bertugas dari tengah lapangan, dimana anggota regunya bertugas juga di tiga home base, empat di luar lapangan dan satu di home plate. Seorang pemukul, harus berhasil mengelilingi semua base sebelum bola mengenai base yang ditujunya.

SMA Negeri Bali Mandara merupakan sekolah dengan sistem berasrama yang memberikan bantuan pendidikan penuh untuk peserta didik miskin dan berprestasi dari seluruh provinsi bali. SMA Negeri Bali Mandara memiliki visi “*to became the leading school in creating future leader*”. Yang artinya menjadi sekolah terdepan dalam mencetak pemimpin masa depan. Pemimpin yang baik tentunya harus memiliki kemampuan berfikir kritis tinggi, Karena seorang pemimpin merupakan pengambil keputusan sehingga pemimpin wajib mempertimbangkan berbagai aspek dari keputusan yang dibuatnya. Semakin tinggi kemampuan berfikir kritis maka semakin baik juga keputusan yang dibuatnya. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian di SMA Negeri Bali Mandara. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan teknik wawancara kepada guru mata pelajaran PJOK di SMA Negeri bali Mandara menyatakan bahwa pada tahun pelajaran 2021/2022 materi pembelajaran yang paling banyak dibawah KKM adalah pada materi permainan *Softball* yaitu untuk kelas XI IPS terdapat 21 dari 56 Peserta didik (37,5%) nilainya dibawah

KKM dan 35 dari 56 peserta didik di atas KKM (62,5%). Disampaikan saat proses belajar mengajar guru menggunakan model pembelajaran *direct learning* dalam penyampaian materi teknik dasar permainan softball. Penggunaan model pembelajaran *direct learning* (pembelajaran langsung) dirasa masih monoton menyebabkan kejenuhan pada peserta didik dalam pembelajaran dan berkurangnya minat peserta didik dalam belajar yang mana akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik nantinya. Karakteristik peserta didik di SMA Negeri Bali Mandara ini sebagian besar sangatlah aktif dan motivasi belajar peserta didik sangatlah besar namun karena model pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan dan cenderung hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, untuk itu model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangatlah besar pengaruhnya dalam membantu proses belajar mengajar.

Adanya model pembelajaran yang tepat, guru akan dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Yulianingsih, *et al*, 2022: 64). Sebagai pendidik, guru perlu memilih model yang tepat untuk menyampaikan sebuah konsep kepada anak didiknya. Untuk mencapai hasil belajar secara optimal, upaya yang dapat dilakukan seorang guru adalah menggunakan model yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi

dengan kehidupan nyata. Model pembelajaran tersebut adalah *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah.

Problem based learning adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik belajar tentang sesuatu subjek dengan bekerja secara kelompok untuk memecahkan masalah terbuka. Masalah inilah yang mendorong motivasi dan pembelajaran aktif (Israel, 2022: 43). Penerapan model *problem based learning* dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar permainan softball. Hal ini karena model *problem based learning* memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Ciri-ciri pembelajaran *problem based learning* yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi peserta didik peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Menurut (Rasto & Pradana, 2021) model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran kelompok yang berawal dari suatu masalah, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* kita menyajikan permasalahan kontekstual yang sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik sehingga ini dapat merangsang kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber belajar lainnya. Berkaitan dengan uraian diatas, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan bahan pertimbangan kepada guru-guru khususnya di sekolah menengah atas untuk menerapkan salah satu model pembelajaran *problem based learning* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian (Dupri, Nazirun, & SM., 2019) menunjukkan bahwa model *problem based learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan baik pada pembelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya penelitian (Sugihartono, 2019) menunjukkan bahwa model *problem based learning* dalam pembelajaran senam irama Poco-poco olahraga mampu memberikan rangsangan yang kuat untuk belajar gerak secara mandiri, dan memecahkan masalah dalam kelompok secara efektif sehingga penguasaan keterampilan gerakan Poco-poco olahraga dapat mencapai ketuntasan serta meningkatkan motivasi mahasiswa didik dalam mengikuti pembelajaran, yang ditandai dengan meningkatnya perhatian mahasiswa didik dan waktu efektif giat bergerak; serta berkurangnya waktu bebas dan istirahat. Selanjutnya penelitian (Priyadi, 2021) menyatakan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based*

Learning secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar service bola voli. (Al-ayubi, 2020) mengungkapkan dalam penelitiannya model pembelajaran *problem based learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran bola voli peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Kuantan. (Yulianingsih *et al*, 2022) mengungkap model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan aplikasi google classroom dan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi google classroom dalam pembelajaran bola basket berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa paparan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar teknik dasar permainan *softball*. Sehingga penelitian ini di lakukan di SMA Negeri Bali Mandara dengan tujuan ingin mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* mata pelajaran PJOK berdasarkan keterampilan berpikir kritisnya. Penelitian yang mungkin dilakukan adalah penelitian dengan desain *factorial treatment by level 2x2*. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* dan Pembelajaran Langsung Terhadap hasil belajar Teknik Dasar Permainan *Softball* Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri Bali Mandara Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model Pembelajaran langsung terlalu monoton sehingga menyebabkan kebosanan peserta didik.
2. Sumber belajar lebih banyak dari guru sehingga kurang beragam.
3. Hasil belajar permainan softball kelas XI IPS terdapat 21 dari 56 Peserta didik (37,5%) nilainya dibawah KKM
4. Kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dilihat dari kebiasaan belajar peserta didik terlihat pasif ditandai dengan menerima begitu saja penjelasan guru tanpa mempertanyakan atau ikut berkontribusi dalam pembelajaran.
5. Belum diterapkan model pembelajaran *problem based learning* sebagai model pembelajaran inovatif.

1.3. Batasan Masalah

Karena keterbatasan pengetahuan, waktu dan biaya dari peneliti, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan pembelajaran langsung apakah memiliki pengaruh berbeda terhadap hasil belajar.

2. Hasil belajar permainan *softball* apakah dipengaruhi model pembelajaran dan kemampuan berfikir kritis
3. Kemampuan berpikir kritis tinggi dan kemampuan berpikir kritis rendah.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar teknik dasar *softball* antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dan yang mengikuti model pembelajaran langsung?
2. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar teknik dasar permainan *softball*?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar teknik dasar *softball* untuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dan Pembelajaran langsung?
4. Apakah ada perbedaan hasil belajar teknik dasar *softball* untuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dan Pembelajaran langsung?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar teknik dasar permainan *softball* antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dan Pembelajaran langsung
2. Mengetahui ada tidaknya interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar softball
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar teknik dasar *softball* untuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi dengan mengikuti model pembelajaran *problem based learning* dan Pembelajaran langsung.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar teknik dasar *softball* untuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis rendah dengan mengikuti model pembelajaran PBL dan Pembelajaran langsung

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai:

- 1) Untuk menambah khasanah ilmiah artinya dapat dijadikan salah satu bahan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan.
- 2) Dapat Sebagai masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran PJOK dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Penulis

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang penulis terima di bangku perkuliahan serta menambah wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan hasil penelitian serta sebagai suatu landasan bagi penelitian sejenis atau bagi penelitian yang akan datang.

- 2) Lembaga

Penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya mata pelajaran PJOK

1.7. Rencana Publikasi

Penelitian ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Magister Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Ganesha. hasil penelitian akan disusun dalam bentuk artikel ilmiah yang akan diajukan untuk dipublikasi di Jurnal PENJAKORA Undiksha yang sudah terakreditasi SINTA 5 oleh kementerian Riset, Teknologi dan pendidikan Tinggi.