

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak lahir manusia sudah mendapatkan Hak Asasi Manusia (HAM) yang melekat pada manusia dan tidak dapat diambil oleh siapa pun, dilandasi dengan suatu kebebasan dalam memastikan jalur hidupnya (Wibowo et al., 2021:12). Memperoleh hak yang sama termasuk mendapatkan pendidikan yang layak dan memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Secara umum pendidikan adalah suatu proses dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (K. Lesmana, et al., 2023:524). Bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup yang diharapkan mampu membimbing manusia itu sendiri agar bisa lebih baik dan bermartabat. Sementara pengertian pendidikan secara khusus adalah upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang diserahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial peserta didik (Annisa, 2022:7915). Sementara dalam UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 (dalam April & Dewi, 2021:207) pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan kapasitas dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berintelektual

dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Oleh karena itu pendidikan dapat dan harus berkontribusi untuk visi baru tentang pembangunan global secara berkelanjutan.

Salah satu mata pelajaran yang ikut mempengaruhi perkembangan kualitas pendidikan adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan perlu dikembangkan dan dimasyarakatkan sebagai cara meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan jasmani dan rohani bagi setiap masyarakat (Raibowo et al., 2019:10). Keberadaan pendidikan jasmani di sekolah bukan hanya meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani anak melainkan memberikan pengalaman di bidang kognitif, afektif dan psikomotor. PJOK tidak hanya menuntut peserta didik untuk berpikir secara individu dalam menyelesaikan masalah, namun peserta didik juga dituntut untuk aktif di lapangan serta mampu untuk bekerja sama dengan kelompok, karena pembelajaran PJOK yang lebih dominan aktivitas fisik tanpa mengabaikan aspek pengetahuan dan sikap peserta didik maka perlu adanya media yang dapat menyajikan pemahaman tentang aktivitas fisik (Arke et al., 2021:166). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sangat penting bahwa guru memiliki kompetensi, kualifikasi, dan dedikasi yang tinggi untuk melaksanakan tugas profesionalnya. Pada era teknologi informasi, peran guru telah berubah lebih menjadi fasilitator, motivator, dan dinamisator peserta didik. Dalam kondisi seperti itu, maka guru diharapkan dapat memberikan peran yang lebih besar untuk memberikan rambu – rambu etika dan moral dalam memilih informasi yang diperlukan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil andai kata ada perubahan –

perubahan yang terlihat pada peserta didik, tertaut pada perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Sastrawan, 2019:209).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lapangan basket Buana Patra Singaraja, terhadap kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja yang berjumlah 37 peserta didik, yang terdiri dari 8 orang peserta didik putra dan 29 orang peserta didik putri. Jika dilihat dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) pada materi PJOK bola basket sebesar 77 masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Faktor – faktor yang menyebabkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan belum tuntas diantaranya adalah masih banyak peserta didik yang kurang memahami teori dari materi PJOK bola basket, merasa takut melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru, kurang mampu untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya, masih cenderung belajar individu dalam proses pembelajaran dan kurangnya inisiatif saling tolong menolong antar peserta didik serta guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional, yaitu model pembelajaran yang ditandai dengan ceramah dari guru diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan (Ashriah et al., 2020). Dalam proses tersebut model pembelajaran berpusat pada guru, terlihat lebih berperan aktif sebagai penyampai informasi, akibatnya peserta didik kurang aktif dan berinisiatif untuk memperoleh pengetahuan. Sehingga banyak peserta didik yang terjebak dalam kondisi pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan dalam pelaksanaannya peserta didik belum maksimal serta peserta didik mengalami kejenuhan serta rasa bosan pada saat pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based*

Learning (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Yuhani et al., (2018:466) menyatakan bahwa PBL menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Pembelajaran dituntut adanya inovasi dalam peningkatan pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan jenuh. Sekarang ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat, teknologi informasi misalnya. Asmawi et al., (2019:50) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas adalah informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk keperluan individu, perusahaan, pemerintah dan merupakan sumber informasi strategis untuk proses pengambilan keputusan. Teknologi informasi dapat memudahkan belajar dan mendapatkan informasi kapan saja dan di mana saja. Berbagai aplikasi dibuat untuk membuat mendapatkan informasi lebih mudah saat waktu dan jarak tidak lagi menjadi masalah.

Berdasarkan uraian di atas maka diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja masih belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sehingga perlu adanya solusi atau alternatif untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, salah satu alternatif pemecahan masalah yang diberikan yaitu implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan teknologi informasi (IT) guna meningkatkan hasil belajar PJOK materi bola basket.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Peserta didik masih merasa takut melakukan tugas gerak yang dicontohkan oleh guru.
2. Peserta didik kurang mampu untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya.
3. Peserta didik masih cenderung belajar individu dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik mengalami kejenuhan dan rasa bosan pada saat pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yang dapat diuraikan penulis sebagai berikut :

1. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas hanya untuk peserta didik kelas XI Akuntansi B SMK N 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Penelitian ini terbatas hanya untuk meningkatkan hasil belajar PJOK bola basket materi *passing* dan *dribbling*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis IT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi B SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK bola basket pada peserta didik kelas XI Akuntansi B SMK N 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar pada materi PJOK bola basket melalui implementasi model *problem based learning* berbasis IT.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu :

a. Bagi Guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam pengajaran materi PJOK bola basket melalui implementasi model *problem based learning* berbasis IT.

b. Bagi Peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar materi PJOK bola basket melalui implementasi model *problem based learning* berbasis IT.

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para peserta didiknya sehingga diharapkan dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai model *problem based learning* berbasis IT

