

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, maka PJOK harus di laksanakan dengan baik dan benar. Disamping itu, PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dari tingkat pendidikan dasar (SD), tingkat menengah pertama (SMP) sampai pada tingkat Pendidikan menengah atas (SMA dan SMK). Dalam konteks pendidikan, pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, kesehatan fisik dan mental, serta nilai-nilai sosial dan etika (Candra et al., 2023). Pada hakikatnya pendidikan jesmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, keterampilan motorik, mental, serta emosional (Pasaribu, 2021).

Perlu disadari bahwa keberhasilan dari proses belajar mengajar PJOK ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi seperti guru, model pembelajaran, sarana dan prasarana. Guru merupakan orang yang berperan sangat penting dalam proses pembelajaran pada dunia pendidikan. Pada pembelajaran PJOK guru harus mampu mengajarkan aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Dalam tercapainya keberhasilan, guru harus menguasai model dan metode

pembelajaran yang diterapkan dalam proses mengajar. Pemahaman dan penguasaan materi yang ditunjukkan oleh peserta didik mencerminkan keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan pengajaran PJOK tidak hanya melalui pembelajaran di dalam ruangan kelas yang bersifat teoritis melainkan melakukan aktivitas pembelajaran yang dilakukan diluar ruangan dan lebih dominan pada aktivitas fisik. Guru PJOK merupakan salah satu penyelenggara pendidikan sekaligus motivator dan sumber belajar utama bagi peserta didik agar mampu belajar secara kondusif dan menyenangkan, serta mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mampu belajar secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran PJOK yang diajarkan di sekolah yaitu permainan bolavoli di mana materi bolavoli pada kelas XI pada tingkat SMA/SMK ini, peserta didik di harapkan dapat mempraktikkan dan menganalisis fakta, dan prosedur aktivitas, merancang keterampilan gerak dan menganalisis hasil rancangan gerak *passing* atas, *passing* bawah, servis bawah dan servis atas dalam permainan bolavoli. Di mana permainan bolavoli adalah salah satu permainan bola besar yang di mainkan oleh dua regu secara berlawanan, masing-masing regu terdiri dari enam orang pemain (Y. Koswando et al., 2022). Permainan bolavoli merupakan permainan yang tidak mudah untuk di mainkan, perlu keterampilan teknik dasar dalam melakukan permainan bolavoli. Maksud dan tujuan di ajarkanya permainan bolavoli kepada peserta didik agar mampu memahami dan memiliki keterampilan dalam bermain bolavoli yang baik dan benar dan mengembangkan keterampilan gerak motorik peserta didik.

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Sawan pada kelas XI Perhotelan 6 pada materi bolavoli khususnya pada teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah masih perlu ditingkatkan. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi melalui wawancara terhadap guru PJOK yang mengajar di SMK Negeri 1Sawan. Dimana pada kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1Sawan yang berjumlah 32 peserta didik yang memiliki ketuntasan dalam aktivitas belajar teknik dasar *passing* sebanyak 12 peserta didik (37,5%) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 20 peserta didik (62,5%). Penyebab siswa belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) salah satu penyebabnya yaitu belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif oleh guru. Dimana guru PJOK masih terpacu pada teknik-teknik mengajar yang sudah lama yang berpusat pada guru, terbatasnya waktu belajar, pembelajaran dilakukan secara monoton dan kurangnya variasi pembelajaran sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dalam berproses, sehingga menyebabkan peserta didik tidak melakukan dengan sungguh-sungguh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menambah semangat untuk belajar peserta didik dengan menerapkan alat bantu dalam proses pembelajaran. Di era teknologi seperti sekarang ini, alat bantu yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan IT (*Informasi Teknologi*). Ada banyak *Informasi Teknologi* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu *handphone* yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam mencari

informasi dan mencari jawaban dalam proses pembelajaran. Selain alat bantu teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, perlu juga dibarengi dengan penerapan model pembelajaran yang lebih berpusan pada peserta didik, salah satunya yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dengan peserta didik belajar bersama kelompok kecil (Darwati & Purana, 2021).

Pembelajaran berbasis masalah atau sering dikenal dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang di pusatkan pada peserta didik melalui pemberian masalah dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran *Problem Based Learning* di tandai dengan adanya kelompok-kelompok kecil yang *kolaboratif*. Melalui pembelajaran PBL peserta didik memperoleh pengalaman dalam mengenai masalah-masalah yang realistis dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide serta mengembangkan keterampilan penalaran (Dhiana Putra et al., 2023)

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penulis berminat memberikan solusi untuk membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik di SMK Negeri 1Sawan. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul ” Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning Berbasis IT* Untuk meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1 Sawan Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

1. Masih rendahnya hasil belajar PJOK materi bolavoli pada peserta didik kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1 Sawan.
2. Guru belum menerapkan model atau metode pembelajaran yang inovatif.
3. Belum diterapkan strategi pembelajaran permainan bolavoli dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT di SMK Negeri 1 Sawan.
4. Terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya penggunaan media dalam membantu proses pembelajaran PJOK.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti memberikan batasan masalah. Pembatasan masalah ini dirasa cukup penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam melakukan proses penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT (*Informasi Teknologi*) dalam bentuk *handphone*.
2. Penelitian ini terbatas pada hasil belajar PJOK teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli.
3. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1 Sawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang terdapat pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar PJOK materi bolavoli pada peserta didik kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1Sawan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK materi bolavoli melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT pada peserta didik kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1 Sawan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat membangun teori tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT dalam *passing* bolavoli yang lebih relevan dengan kondisi siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Meningkatkan keterampilan dan wawasan guru PJOK dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT.

b) Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT dapat meningkatkan hasil belajar PJOK dalam materi bolavoli pada peserta didik kelas XI Perhotelan 6 SMK Negeri 1Sawan.

c) Bagi Sekolah

Membantu Sekolah Sebagai bahan refrensi khususnya dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT.

d) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar PJOK dalam materi bola voli melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis IT.

