

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional (Sabhayati Asri Munandar, 2022). Peningkatan dan penyempurnaan pendidikan nasional sangat diperlukan untuk mewujudkan pembangunan nasional terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan juga tentunya akan disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian, adat istiadat serta kebutuhan pembangunan terutama di sekolah. Peningkatan dan penyempurnaan pendidikan nasional dapat berupa pengembangan kurikulum.

Ketercapaian Pendidikan dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut ada beberapa hal yang harus diberikan yaitu sarana prasarana, media dan salah satu model pembelajaran yang

tepat. Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran di kelas. Artinya, model pembelajaran adalah suatu rancangan yang digunakan guru untuk melakukan pengajaran di kelas (Ngalimun, 2022).

Pada pendapat lain dikemukakan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan atau sebuah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya referensi buku, komputer, film, kurikulum dan lain-lain.

Hal yang penting dalam penentuan model pembelajaran harus dikuatkan dengan komponen-komponen lainnya misalnya kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan diperoleh, kondisi dan situasi lingkungan kelas serta sosial, kemahiran peserta didik dan guru, materi pelajaran dan sumber pelajaran, dan lainya.

Sebagai bagian dalam proses pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan juga harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran. Salah satu pembelajaran yang juga dapat menggunakan model pembelajaran tersebut yaitu PJOK. PJOK adalah proses pendidikan yang mengutamakan aktivitas fisik serta didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang sesuai untuk meningkatkan kebugaran serta meningkatkan potensi yang ada pada peserta didik (Widodo, 2019). PJOK menyediakan beberapa materi yang masuk dalam kurikulum. PJOK mencakup beberapa kompetensi dasar yang harus dipelajari. Proses belajar mengajar dalam PJOK perlu adanya dukungan dari guru olahraga sebagai fasilitator berjalannya pembelajaran serta faktor lain yang meliputi sarana dan prasarana (Gray, 2018).

Salah satu pembelajaran yang ada di PJOK adalah Bola basket. Bola basket Bola basket ialah cabang olahraga permainan yang menggunakan bola boleh di oper atau di lempar ke teman. Bola dipantulkan ke lantai di tempat atau sambil berjalan dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket atau keranjang dari tim lawan. Menurut FIBA (2018) menyatakan bahwa bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang. Tim terdiri dari dua belas pemain termasuk kapten. Setiap regu berusaha mencetak angka.

Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukkan bola. putra maupun putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu *passing* (mengoper), *dribbling* (menggiring), dan *Shooting* (tembakan) . Namun dilihat dari latihan bermain yang dilakukan beberapa siswa masih mempunyai kendala banyak mahasiswa yang masih belum fasih dalam melakukan gerakan-gerakan teknik dasar dalam permainan bola basket untuk teknik dasar. Permasalahan yang lain untuk siswa ialah kurangnya metode-metode yang diberikan guru sehingga siswa sangat sulit untuk memahami dan melakukan gerakan tersebut. Dalam permainan bola basket pentingnya untuk menguasai teknik dasar agar permainan dapat berjalan baik dan terbentuk kerja sama tim karena tujuan utama dalam permainan bola basket ialah untuk menciptakan poin.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan salah satu guru PJOK di SMA Katolik 1 Kabanjahe yaitu bu E Eviana Br Gintnig S,Pd. mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik khususnya kelas XI IPA 1 masih kurang dalam mengetahui pembelajaran bola basket terkhusus permainan bola basket. Hal ini diungkapkan bahwa syarat KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu dengan hasil 82, dari jumlah kelas X1 IPA 1 yang ada di SMA Katolik 1 Kabanjahe terdapat 33 peserta didik dan dari antara siswa tersebut 25 siswa yang belum mencapai KKTP tersebut.

Peserta didik kelas X1 IPA 1 yang ada di SMA Katolik 1 Kabanjahe tidak mencapai nilai ktp karna media pembelajaran yang digunakan terlalu rumit dan membingungkan siswa, sehingga menghambat proses belajar, model pembelajaran ini kurang fleksibel dan tidak mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan, nilai yang diperoleh siswa dalam PJOK menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih kurang, siswa menunjukkan kurangnya motivasi dalam permainan basket, terlihat dari minimnya usaha dan semangat selama praktik di lapangan. Ada beberapa model yang dapat digunakan dalam pembelajaran di antaranya yaitu model PBL dan PJBL, tetapi penulis memilih model *Problem Based Learning* (PBL).

Problem based learning (PBL) adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan proses pemecahan masalah. Belajar dimulai dengan suatu masalah, dan masalah tersebut harus berhubungan dengan dunia nyata siswa. PBL juga memberikan tanggung jawab yang besar kepada peserta didik (Wahono & Ningrum, 2018). Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah. Termasuk peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. *Problem based learning* merupakan proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata dan kemudian dari masalah ini peserta didik dirangsang untuk mempelajari masalah ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman baru.

Model pembelajaran *Problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan proyek dalam kegiatan inti (Furi et al., 2018). Sejalan dengan hal di atas menyatakan bahwa model pembelajaran *student centered* dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik (Afriana, Permanasari, & Fitriani, 2016). Peserta didik dapat belajar melalui pengalaman atau akuisisi konsep dibangun berdasarkan produk akhir yang dihasilkan dalam belajar. Menurut Permendikbud nomor 103 pasal 2 agar pembelajaran lebih bermakna dan aktif dapat diterapkan melalui model dan pendekatan sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran untuk tercapainya kompetensi yang ditentukan.

Model pembelajaran PBL memiliki kelebihan yaitu siswa didorong agar memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, fokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa agar siswa mengurangi beban dengan menghafal atau menyimpan informasi yang tidak perlu, aktivitas ilmiah siswa dibentuk melalui kerja kelompok, dan menggunakan

sumber-sumber pengetahuan melalui perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi (Rerung, 2017).

Kelebihan dari model PBL adalah membuat pendidikan di sekolah lebih relevan dengan kehidupan di luar sekolah, melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroti permasalahan dari berbagai aspek.

Model PBL ini sudah terbukti meningkatkan hasil belajar dan sudah digunakan di beberapa sekolah dan di antaranya memang sudah meningkatkan hasil pembelajaran siswa yang ada di sekolah. Peneliti sudah melakukan penelitian di internet dan menemukan *research* bahwa metode ini banyak dilakukan di sekolah dan berhasil. Beberapa jurnal atau artikel yang sudah menggunakan model PBL tersebut di antaranya: Artikel dengan judul “ Penerapan Model *Problem Based Learning*” oleh Nur Afni tahun 2014, artikel dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola Di SMPN 6 Nganjuk” oleh Anung Priambodo tahun 2023, jurnal dengan judul “Penerapan Model *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa” oleh Yunin Nurun Nufiah tahun 2022.

Sedangkan jika memakai model PJBL (*Project-Based Learning*) kurang tepat di dalam pembelajaran basket karena berbagai alasan di antaranya ialah :

1. Fokus pada proses daripada keterampilan : PJBL lebih berfokus pada proses proyek yang panjang, sedangkan basket memerlukan pengembangan keterampilan cepat dan spesifik.
2. Kurang Relevan dengan Situasi Permainan : PJBL biasanya berorientasi pada proyek besar yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan latihan intensif dan penguasaan teknik dalam olahraga.
3. Memerlukan Waktu yang Lebih Lama : PJBL membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan satu proyek , sementara pelatihan basket sering kali membutuhkan umpan baik cepat dan sesi berulang

4. Sumber Daya dan Peralatan yang Terbatas : Proyek besar dalam PJBL dapat membutuhkan alat atau tempat khusus yang tidak selalu tersedia dalam pelajaran olahraga.
5. Kurang Efektif dalam Membangun Respons : Basket menuntut reaksi cepat dan adaptasi dalam situasi permainan yang dinamis, yang tidak menjadi fokus utama dalam PBJL.

Sehingga dari berbagai alasan-alasan tersebut model yang sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar permainan basket yaitu model PBL.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Problem based learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Permainan Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas XI IPA 1 di SMA Katolik 1 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Hasil belajar PJOK materi basket masih kurang
2. Media Pembelajaran materi basket masih kurang
3. Model Pembelajaran yang diberikan guru masih sulit untuk dipahami
4. Kurangnya motivasi untuk siswa dalam bermain basket

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di tempat penelitian yang dilakukan peneliti perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan dilakukan secara jelas dan tidak melampaui secara jauh dan melebar dari fokus penelitian. Agar penelitian lebih bermakna maka peneliti difokuskan mengenai bagaimana hasil belajar PJOK materi permainan Bola Basket melalui implementasi model pembelajaran *Problem based learning* pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Katolik 1 Kabanjahe.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil belajar PJOK materi permainan Bola Basket melalui implementasi model pembelajaran *Problem based learning* pada peserta didik kelas XI IPA 1 SMA Katolik 1 Kabanjahe .

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan hasil belajar PJOK melalui implementasi model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) materi permainan Bola Basket pada peserta didik kelas XI IPA 1 di SMA Katolik 1 Kabanjahe.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan permainan basket di SMA Katolik 1 Kabanjahe.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti untuk melakukan penelitian permainan basket di SMA Katolik 1 Kabanjahe.

- b) Bagi Guru

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran PBL dalam permainan Bola Basket. Guru yang terlibat dalam penelitian ini akan mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu mengatasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran di lapangan.

- c) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran lainnya. Semakin terbinanya kemitraan yang kondusif antara sekolah dengan perguruan tinggi dalam menemukan model, metode dan strategi pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PJOK.