BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas dari sumber daya manusia di masa depan. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman et al., 2022). Pendidikan sering dikaitkan dengan sekolah. Pendidikan tidak hanya mencangkup tentang ilmu pengetahuan, melainkan juga sikap spiritual, sikap sosial, potensi, keterampilan dan kreatifitas yang dimiliki (Wardana et al., 2020). Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Melalui Pendidikan suatu bangsa bisa maju dengan kecerdasan anak bangsa membuat kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) semakin meningkat di masa depan, untuk melawan dan bersaing terhadap kecanggihan teknologi dunia.

Dalam Pendidikan terdapat kurikulum yang mendasarinya. Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan

pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan pada tahun ini ada dua yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. Menurut Direktorat Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dirancang untuk memberikan kebebasan yang lebih besar terhadap sekolah, guru, dan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep ini diterapkan untuk mengatasi berbagai masalah dalam sistem pendidikan sebagai fasilitas pembelajaran yang lebih fleksibel, relevan dan berfokus terhadap kebutuhan siswa. Kurikulum memberikan panduan yang jelas mengenai materi dan standar yang harus diajarkan, sehingga menciptakan keseragaman dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Kurikulum juga dirancang untuk mengembangkan berbagai kompetensi baik akademis maupun non-akademis sebagai bekal di masa depan. Dengan persiapan yang matang sejak awal serta dibekali pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk menghadapi kehidupan di dunia kerja.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan Indonesia. PJOK diberikan dari jenjang Sekolah Dasar (SD), jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan sampai pendidikan tinggi. PJOK tidak semata-mata hanya belajar olahraga atau meningkatkan kebugaran jasmani tubuh. Menurut Annarino, Cowell, dan Hazelton (1980) rumusan tujuan Pendidikan Jasmani terdiri dari 4 ranah, yakni: fisik, psikomotorik, afektif, dan kognitif. keempat tujuan tersebut memiliki fungsi yang berkaitan satu sama lainnya. Sarana

dan Prasarana juga sangat mendukung untuk mewujudkan hasil dari pembelajaran PJOK itu sendiri. Pengembangan kompetensi dan karakter dalam PJOK tidak hanya aspek fisik, ada penekanan pada pengembangan kompetensi sosial dan karakter melalui olahraga, seperti kerjasama, disiplin, partisipasi, pengembangan sosial emosional siswa, dan sportivitas.

Dalam pembelajaran PJOK banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan, beberapa yang paling sering digunakan adalah model pembelajaran konvensional, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran taktis dan model pembelajaran kooperatif. Guru dapat memilih berbagai perangkat ajar yang digunakan untuk kebutuhan belajar peserta didik agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Berkurangnya motivasi belajar ini tidak menutup kemungkinan menjadikan rendahnya hasil belajar peserta didik, oleh karena itu pemilihan metode pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan yaitu mengembalikan motivasi peserta didik dan ketuntasan dalam setiap kompetensi dasar (BUDIHARTO, 2023). Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyajikan model pembelajaran. Keberhasilan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, sisiwa, kurikulum, guru, sarana serta faktor lingkungan (Luthfiyah et al., 2020). Melalui observasi penulis terhadap guru PJOK dan lingkungan kelas di SD No.10 Jimbaran didapatkan hasil bahwa guru PJOK lebih menerapkan model pembelajaran *Authentic Problem-Based Learning* (APBL) dan model pembelajaran konvensional metode ceramah dalam belajar. Siswa biasanya hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru lalu dilanjutkan dengan praktek yang disusun sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah rancang sebelumnya oleh guru PJOK. Sedangkan pada model pembelajaran

Project Based Learning (PjBL) belum diterapkan untuk pemberian materi pembelajaran bola besar contohnya pada teknik dasar permainan bola voli.

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran dengan pemberian proyek kepada siswa atau kelompok untuk mencari tahu suatu materi pembelajaran. (Daniel dalam Aji et al., 2023) Mengatakan *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek, siswa diberikan kebebasan dalam merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan penugasan/ proyek secara kolaboratif, dengan tujuan akhirnya yaitu memaparkan hasil penugasan/ proyek kepada orang lain. Siswa tidak hanya menerima informasi mengenai materi pembelajaran dari guru, tetapi juga siswa memainkan peran yang sangat penting dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek pembelajaran mereka sendiri dengan teman kelompok. Dalam model *Project Based Learning* (PjBL) siswa ditugaskan untuk menyelidiki masalah atau pertanyaan yang kompleks untuk menemukan jawaban. Siswa harus melakukan penelitian yang mendalam terkait suatu materi, menganalisis data, mencari solusi yang kreatif dan menghasilkan produk atau presentasi yang menggambarkan pemahaman siswa. Model pembelajaran seperti *Project Based Learning* (PjBL) dapat membantu peserta didik merasa lebih percaya diri, melalui interaksi kelompok, penelitian, dan pemecahan (Alawiyah dalam Safitri et al., 2023).

Permainan bola voli (*volleyball*) merupakan kombinasi dari beberapa permainan bola besar yang diantaranya permainan bola basket, permainan baseball, tenis dan permainan bola tangan (*handball*) (Pratiwi, 2021). Awalnya bukan disebut dengan nama bola voli melainkan di berinama olahraga *Mintonette*. Olahraga bola voli pertama ditemukan oleh William G. Morgan pada tahun 1870

dan menjadi cabang olahraga yang digemari. William G. Morgan adalah seorang instruktur Pendidikan jasmani atau dalam Bahasa inggris yang disebut *Director of Phycal Education* di *Young Men's Cristian Association* (YMCA). Permainan bola voli merupakan permainan tim yang dimainkan dilapangan dengan batasan net sebagai pemisah tim satu dengan tim ke dua. Adapun teknik yang mendasar dari permainan bola voli ini adalah teknik dasar passing. *Passing* adalah suatu pukulan melambungkan bola yang bertujuan untuk memberikan umpan kepada teman di lapangannya sendiri (BUDIHARTO, 2023). Passing juga terbagi menjadi dua yaitu, *Passing* atas dan *Passing* bawah. Tujuan dalam melakukan *Passing* untuk mengembalikan umpan lawan dan memblok serangan agar lawan tidak dapat mencetak poin. Dalam permainan ini dimainkan dalam set, pemain harus mencetak poin 25 poin agar bisa memenangkan set. Tim biasanya harus memenangkan 3 set agar dapat memenangkan pertandingan. Dalam observasi awal penulis melihat ketidak pemahaman siswa mengenai pemberian materi *Passing*. Beberapa siswa tidak paham apa itu *Passing* dan bagaimana cara mempraktekannya dengan benar.

Maka dari itu, berdasarkan observasi penulis dapat dilihat dari situasi di lapangan terhadap model pembelajaran yang digunakan oleh guru PJOK SD No. 10 Jimbaran. Terdapat dua guru PJOK di SD No.10 Jimbaran, salah satunya guru pertama yang mengajar kelas bawah (kelas 1, 2, dan 3) dengan menerapkan model pembelajaran *Authentic Problem-Based Learning* (APBL) dan sedangkan guru kedua mengajar kelas atas (kelas 4, 5 dan 6) dengan menerapkan model pembelajaran konvensional metode ceramah sebagai model pembelajaran yang paling sering digunakan di kelas. Serta melihat partisipasi dan kolaborasi

keaktifan antar siswa yang kurang dalam pembelajaran PJOK. Penulis mendapat inspirasi untuk meneliti judul ini karena melihat bagaimana model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat mempengaruhi hasil belajar PJOK dari peserta didik dalam materi teknik dasar *Passing* permainan bola voli. Dengan memahami pengaruh dari penerapan model *Project Based Learning* (PjBL), diharapkan memberikan kontribusi bagi guru PJOK agar dapat menggunakan model pembelajaran yang lain sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan dengan tujuan pembelajaran yang lebih efektif dalam mata pelajaran PJOK.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Materi Teknik Dasar *Passing* Bola Voli Kelas V SD No. 10 Jimbaran Tahun 2024/2025".

2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya bersifat konvensional, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif untuk terlibat dalam pembelajaran PJOK.
2. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah. Siswa cenderung mengandalkan guru sebagai sumber informasi dalam pembelajaran.
3. Kurangnya keaktifan atau kreativitas siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SD No. 10 Jimbaran Tahun 2024/2025.

Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Proses pembelajaran yang bersifat satu arah, Dimana siswa mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, yang dapat menghambat interaksi dan partisipasi siswa. Keterlibatan keaktifan, kolaborasi, serta komunikasi antara siswa juga kurang dalam pembelajaran PJOK. Akibatnya siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan, terutama dalam kompetensi pengetahuan PJOK. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif untuk meningkatkan minat dan mendukung perkembangan hasil belajar siswa.

3.1 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai metode pembelajaran, serta tanpa membandingkannya dengan model pembelajaran yang lain. Penulis hanya menilai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *Passing* dalam permainan bola voli tanpa mencakup aspek lain dari permainan bola voli atau olahraga lainnya. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V di SD No. 10 Jimbaran, penelitian ini dibatasi pada tahun ajaran 2024/2025. Penulis menggunakan alat penilaian tertentu seperti hasil projek yang telah dibuat dan tes objektif. Sehingga fokus penelitian akan lebih jelas dan memberikan hasil yang lebih mendalam mengenai pengaruh model PjBL terhadap hasil belajar PJOK.

4.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar PJOK dalam materi teknik dasar *Passing* bola voli kelas V SD No.10 Jimbaran pada tahun ajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada siswa kelas V SD No.10 Jimbaran yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bola voli dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bola voli?

5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam materi teknik dasar *Passing* permainan bola voli siswa kelas V SD No.10 Jimbaran pada tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas V yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penerapan model tersebut.

6.1 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian tersebut, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan literatur mengenai model *Project Based Learning* (PjBL) dalam konteks pembelajaran PJOK. Penerapan PjBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkaya pemahaman mengenai bagaimana proses belajar yang aktif dapat diimplementasikan dalam pembelajaran olahraga. Penerapan PjBL diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa dala olahraga khususnya dalam materi teknik dasar *Passing* permainan bola voli.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Penerapan PjBL diharapkan dapat meningkatkan keterampilan tekniks siswa dalam teknik dasar *Passing* permainan bola voli, serta keterampilan sosial seperti kerjasama dan komunikasi antar siswa.

   b. Bagi Guru

      Pelaksanaan metode pembelajaran sehingga siswa lebih interaktif dengan hasil penelitian yang dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi dan penilaian hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi metode pembelajaran yang paling efektif untuk diterapkan di kelas.

   c. Bagi Lembaga Pendidikan

Temuan dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum PJOK, khususnya dalam rancangan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menaikan mutu pendidikan.