

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dan juga merupakan hak bagi setiap warga Indonesia. Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 yang dikutip oleh (Setiawan & Rahmawati, 2019) tentang system pendidikan nasional pasal 3, mengenai peran dan fungsi pendidikan menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab (hlm.348).

Berdasarkan fungsi dan peran tersebut, nampaknya semua persoalan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan merupakan satu paket untuk mencapai tujuan pendidikan. Pekerjaan pendidikan di berbagai tingkatan di sekolah dibentuk menjadi sistem dengan mata pelajaran yang berbeda. Beberapa zat ini memberikan informasi yang berbeda tergantung pada kapasitasnya. Secara umum, isi dari setiap pelajaran yang dibrikan bervariasi dari domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Setiap pelajaran memiliki penekanan tersendiri pada prioritas bidang tersebut. Namun, tidak semua mata pelajaran dapat mencakup semua bidang ini secara bersamaan. Satu dan bahkan satu-satunya mata pelajaran yang sekaligus dapat mencakup ranah kognitif, afektif, dan Pelaksanaan pendidikan harus mengikuti perkembangan jaman, termasuk kurikulum.

Saat ini kurikulum yang sedang berlaku dikenal dengan kurikulum 2013. Salah satu penekanan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Selain pendekatan dan model- model yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013, media pembelajaran juga merupakan salah satu

kunci dalam keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut widijoto (Hasan, 2015) “pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotor yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif serta perilaku sosial” (hlm.183). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani di dalamnya terdapat beberapa aspek materi yang harus dikuasai peserta didik, dalam hal ini yang harus dikembangkan kemampuannya yaitu mengenai keterampilan bola voli (Rosdiani dalam Irwandi, 2019, hlm.3).

Kurikulum di SMA 7 Kota Tasikmalaya ini menggunakan kurikulum 2013 terbaru. Guru dalam pembelajaran bola voli harus memberikan pembelajaran tentang beberapa teknik dasar, seperti: *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, *service* bawah, dan *passing* atas. Penguasaan teknik dasar permainan tersebut merupakan modal dasar untuk bermain dan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting. *Passing* bawah dalam permainan bola voli menurut (Riyadhoh, 2017) badan pada sikap setimbang labil, lengan diulurkan ke depan bawah, siku tidak di tekuk (antara lengan dengan badan kira-kira 45 derajat) (hlm.24). Menurut Beutelstahl (dalam Sunardi, 2015)” kaki yang satu di depan kaki yang lain, kedua kaki dengan jarak kira-kira selebar kedua paha, kedua lutut ditekuk sedikit, sehingga tubuh bagian atas membungkuk sedikit kedepan, kedua lengan ditekuk sedikit di depan tubuh” (hlm.25).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis pada saat melaksanakan Program Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya pada pembelajaran pendidikan jasmani, siswa kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya siswa-siswi sangat menyukai materi Pendidikan Jasmani dalam bentuk permainan bola besar terutama permainan bola voli, Untuk lebih memahami kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah dalam permainan bola voli, maka penulis mengambil kelas sampel di kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota

Tasikmalaya. Diharapkan setelah penelitian dengan model *Problem Based Learning* ini berhasil.

Faktor penyebab lainnya yaitu banyak siswa yang hanya menonton dan tidak melakukan apa-apa pada saat pembelajaran. Beberapa yang melakukan gerakan dan kebanyakan siswa diam cuman melihatkan saja. Siswa yang kurang aktif serta metode pembelajaran yang bersifat konvensional, yang terjadi siswa sebagai objek bukan subjek pada model ini, pendidikan menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Model pembelajaran ini pada umumnya membatasi setiap gerak ruang peserta didik untuk lebih aktif. Model pembelajaran ini menganggap semua siswa sama, tanpa memikirkan potensi serta kebutuhan setiap peserta didik berbeda. Sistem pembelajaran seperti ini, disebut juga dengan sistem pembelajaran yang bersifat satu arah, karena yang ingin dicapai adalah bagaimana pendidik bisa mengajar dengan baik sehingga yang ada hanyalah transfer pengetahuan. Yang memungkinkan siswa tidak banyak mendapat kesempatan dapat dikatakan menjadi penyebab permasalahan ini. Siswa membutuhkan banyak kesempatan dalam melakukan gerakan serta sesuatu yang dapat membuat mereka tertarik mengikuti proses pembelajaran dan yang terpenting adalah sesuatu yang mereka anggap menyenangkan. Saat melakukan prasiklus secara keseluruhan, nilai rata-rata kelas XI IPA 4 SMA 7 Kota Tasikmalaya sebelum menggunakan model *problem based learning*.

Hal ini seperti yang terlihat pada tabel 1.1, tentang rekapulasi hasil belajar passing bawah bola voli siswa kelas XI IPA 4 tahun ajaran 2022 / 2023

Tabel 1.1 Rekapulasi Nilai

No	Kategori	Skor
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	62
3	Nilai Rata Rata Siswa	72
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	10
5	Presentase Siswa Yang Tuntas	28,57%

6	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	25
7	Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas	71,42%
8	Jumlah Siswa Kelas XI	35

Model atau metode konvensional yang digunakan identik menggunakan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL), sehingga dalam hal ini guru atau pendidik sebagai seorang ahli menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Model pembelajaran atau pendekatan yang terpusat pada guru (TCL) membuat peserta didik pasif karena hanya mendengarkan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kreativitas peserta didik kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada pendekatan TCL, pendidik lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*), sedangkan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya mendengarkan ceramah, hanya sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Modifikasi pembelajaran dengan menggunakan *Teacher Centered Learning* (TCL) *approach* telah banyak dilakukan, antara lain mengkombinasikan *lecturing* dengan tanya jawab dan pemberian tugas namun hasil yang dihasilkan masih dianggap belum optimal. Pola pembelajaran pendidik aktif dengan peserta didik pasif ini mempunyai efektivitas pembelajaran rendah, paling tidak bisa dilihat pada dua hal yakni pendidik sering hanya mengejar target waktu untuk menghabiskan materi pembelajaran dan pada saat-saat mendekati ujian, dimana aktivitas peserta didik "berburu" catatan serta aktivitas belajar mereka mengalami kenaikan yang sangat signifikan, namun turun kembali secara signifikan pula setelah ujian selesai. Dampak lain dari sistem pembelajaran TCL adalah guru atau pendidik kurang mengembangkan bahan ajar dan cenderung seadanya (monoton), terutama jika peserta didik cenderung pasif dan hanya sebagai penerima transfer ilmu. Dalam hal ini peneliti tidak menyalahkan model pembelajaran dengan pola pendekatan TCL sebagai model pembelajaran yang salah, hanya saja penerapan model tersebut membatasi ruang siswa dalam menyampaikan kreatifitasnya dan mengemukakan pendapat siswa tersebut dikarenakan model pembelajaran dengan pola TCL tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru. Hal tersebut tentu belum dapat mendekati tujuan dari kurikulum 2013. Selain itu, penulis juga berdiskusi

dengan guru pamong disekolah dimana guru pamong mempunyai permasalahan pada siswa kelas XI yang dalam pertemuan materi permainan bola voli banyak yang kurang tuntas atau masih banyak yang di bawah KKM dalam penilaian *passing* bawah dan disitu penulis berpikir untuk memberikan saran dan masukan supaya dalam pembelajaran lebih berpusat kepada siswa atau menggunakan model *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* atau yang lebih dikenal dengan PBL adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah-masalah praktis. Menurut Slameto (2015) menerangkan bahwa “model PBL merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual siswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi”.(hlm.7).Kemudian Hosnan (2014) mengemukakan bahwa “model PBL merupakan model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri” (hlm.295).

Maka dari itu, peneliti akan berkolaborasi dengan guru untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Dengan Model *Problem Based Learning*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2022/2023”?.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah ;

Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada

peserta didik kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2022/2023

### **1.3.1 Tujuan umum**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya melalui model *Problem Based Learning*.

### **1.3.1 Tujuan Khusus**

Tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik kelas XI IPA 4 SMA Negeri 7 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menambah pengetahuan dan sekolah khususnya memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari sesuatu teknik dasar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya pada teknik *passing* bawah permainan bola voli dengan model model *Problem Based Learning* agar proses pembelajaran lebih bermakna dapat tercapai dengan mudah dan berhasil.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Manfaat bagi Peneliti**

Bagi peneliti dapat menambah wawasan akan hasil belajar *passing* bawah menggunakan model *Problem Based Learning*.

#### **b. Manfaat Bagi Sekolah**

Bagi pihak sekolah penelitian ini diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan pembelajaran dan mata pelajaran pendidikan jasmani, membantu mencari gaya mengajar yang efektif pada *passing* bawah bola voli dengan model *Problem Based Learning*.

c. Manfaat Bagi Guru

Bagi guru pendidikan jasmani penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran untuk menerapkan gaya mengajar yang efektif dan efisien saat pembelajaran bola voli dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

d. Manfaat Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk mengetahui cara melakukan *passing* bawah yang benar dan mencapai hasil belajar yang baik dalam *passing* bawah bola voli dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.