

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses atau kegiatan sangat penting dan harus diikuti setiap orang karena memiliki banyak manfaat didalamnya. Seperti menambah pengetahuan, keterampilan dan membuat sikap perilaku menjadi lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, pendidikan juga dapat mengenali potensi yang ada dalam diri kita.

Hal serupa dijelaskan Rusli et al. (dalam Ratna, 2021) bahwa pendidikan memiliki arti sebagai “pendidikan memiliki faktor sangat penting dalam kehidupan manusia karena adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, ketempampilan dan kreativitasnya. Pendidikan dapat diperoleh dengan jalur formal dan informal serta memiliki jenjang dalam mengikuti tahap pendidikan dimulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi” (hlm. 1).

Salah satu mata pelajaran yang sering kita jumpai di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas fisik/olahraga, menurut Bagus Ramadhani & Tri Widodo (Nugroho & Yuliandra, 2021) “Olahraga adalah suatu aktivitas fisik yang berhubungan dengan kesehatan. Olahraga tidak hanya berguna untuk kesehatan fisik, melainkan juga olahraga juga dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang secara keseluruhan” (hlm. 8). Yang memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik, kesehatan mental, emosional, spiritual, sosial dan pembiasaan hidup sehat. Didalam pendidikan jasmani, terdapat cabang olahraga salah satunya basket yang termasuk kedalam materi pokok pendidikan jasmani.

Olahraga basket adalah salah satu jenis permainan beregu, prinsip utama dalam permainan beregu adalah kerjasama satu regu dengan tujuan mencapai kemenangan. Untuk mencapai tujuan yang dimaksudkan kepada setiap pemain lebih dulu menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket. Dalam

permainan bola basket terdapat beberapa teknik yaitu *passing*, *shooting* dan *dribble*. Adapun teknik *dribble* adalah menggiring bola merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting dan mendasar dalam permainan bola basket. Teknik ini wajib dikuasai dengan baik, karena satu tim tidak akan dapat mengembangkan permainan mereka apabila tidak mempunyai keterampilan menggiring bola dengan baik.

Berdasarkan pengamatan dan permasalahan penulis di lapangan selama PLP di SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya, di kelas 8 khususnya di kelas 8F ditemukan beberapa siswa yang tidak sesuai dalam melakukan *dribble*, sehingga hasil *dribble* dilakukan masih sering salah dan tidak terkontrol. Kesalahan yang sering dilakukan adalah siswa melakukan *dribble* dengan cara memukul bola, melakukan *dribble* terlalu tinggi dan pandangan tidak fokus kedepan. Ada 2 faktor utama yang mempengaruhi kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Pertama, pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas 8F guru mata Pelajaran Penjas menggunakan model pembelajaran *inquiry*. Terdapat banyak siswa melakukan *dribble* dengan tidak benar apabila dipresentasikan sekitar 62,5% dan 37,5% yang melakukan dengan benar, sehingga masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), untuk di SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya KKM ditentukan 76. Menurut Hadijah Rani (Somantri, 2017) model pembelajaran *inquiry* adalah “dalam proses pembelajaran seorang siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mencari sendiri pengetahuan atau materi pelajaran yang belum diketahuinya dengan cara mengajukan pertanyaan” (hlm. 83). Peran aktif siswa dalam mencari tahu sendiri pengetahuan yang belum dikuasainya dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran didalam kelas disebut dengan model pembelajaran *inquiry*, metode ini hanya meningkatkan proses pengetahuan saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa. Dan faktor lainnya peserta didik yang kurang disiplin dan sulit untuk diatur sehingga mengganggu proses pembelajaran. Maka dari itu penulis bermaksud untuk memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran model *problem based learning* di kelas 8F. Menurut Muhammad Nurhatanto (2015) mengatakan “untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor diperlukan strategi yang tepat, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. (hlm. 3), dengan *model problem based learning* pemain pemula (siswa sekolah) diharapkan dapat meningkatkan perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan teknik *dribble*.

Untuk mengingat keterampilan *dribble* tersebut, maka harus mendapat perhatian yang serius dalam pembelajaran permainan bola besar salah satunya teknik *dribble*. Setiap masing-masing siswa memerlukan latihan keterampilan teknik dasar *dribble* khususnya kelas 8F dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan teknik dasar *dribble* para siswanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih mendalam masalah tersebut dengan judul, “Upaya meningkatkan hasil belajar *dribble* permainan bola basket menggunakan model pembelajaran *problem based learning*.”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai “Apakah dengan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* permainan bola basket siswa kelas 8F SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang penulis teliti, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut “Untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* permainan bola basket siswa kelas 8F SMP Negeri 16 Kota Tasikmalaya”.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat dengan pihak terkait, sehingga memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini yang banyak dihadapi. Adapun manfaat peneliti sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

PBL memiliki karakteristik tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran. “Menurut Ulil Amri Mufangati & Osa Juarsa (Rusman, 2012) karakteristik model PBL adalah:

- (1) permasalahan menjadi starting point.
- (2) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak struktur.
- (3) permasalahan membutuhkan persepektif ganda (*multiple perspective*).
- (4) permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- (5) pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi.
- (6) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dan proses belajar” (hlm.232).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model pembelajaran *problem based learning* memiliki karakteristik tersendiri sebagai sebuah model pembelajaran. Hal itu, sejalan dengan hasil penelitian secara teoritis model pembelajaran *problem based learning* dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ditemukan oleh penulis:

1. Peserta didik lebih tidak fokus saat menyelesaikan masalah yang diberikan guru.
2. Peserta didik tidak aktif dalam belajar.
3. Peserta didik kurang Kerjasama dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran kurang kondusif karena tidak fokus menyelesaikan masalah.

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan acuan penelitian lain yang memiliki objek penelitian yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktik

1. bagi siswa

manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak teknik dasar bola basket *dribble* dan meningkatkan motivasi siswa dalam permainan bola basket, sehingga siswa dapat mengetahui gerakan yang benar.

2. bagi guru

manfaat penelitian ini bagi guru dapat memanfaatkan model *problem based learning* untuk meningkatkan belajar siswa.

3. bagi sekolah

manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan kualitas dan mutu lembaga Pendidikan.