

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi digital, perkembangan teknologi informasi, dan perubahan sosial serta ekonomi global telah mengubah pola kehidupan dan aktivitas kerja, yang pada akhirnya mengharuskan adanya adaptasi dalam sistem pendidikan. Perubahan di era abad ke-21 ini telah dirasakan di berbagai benua, termasuk Indonesia, ini berdampak salah satunya adalah pada dunia pendidikan di Indonesia Kaufman 2013 (dalam Juditya et al., 2021 h.24). Pendidikan di era abad ke-21 menghadapi beragam tantangan yang kompleks dan dinamis sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi serta proses globalisasi. Keterampilan abad ke-21, yang mencakup pemikiran kritis, kerja sama, komunikasi, serta kreativitas, menjadi sangat krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi dunia yang senantiasa mengalami perubahan (Muliana et al., 2024 h.22).

Dalam konteks Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), orientasi 4C sangat relevan karena keterampilan gerak yang tidak hanya bergantung pada latihan berulang, tetapi juga pada kemampuan menganalisis kesalahan gerak (berfikir kritis), menyusun variasi strategi perbaikan (kreativitas), memberi-menerima umpan balik teknik secara singkat dan jelas (komunikasi), serta terstruktur dalam tim (kolaborasi) (Mustafa & Dwiyo, 2020 h.447).

Model pembelajaran yang dianggap relevan adalah model *problem based learning* (PBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah nyata yang harus dipecahkan. *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah untuk menstimulasi berfikir kritis serta peningkatan keaktifan siswa (Widyasari et al., 2024). Model *problem based learning* (PBL) secara alami memfasilitasi 4C siswa berfikir kritis menganalisis penyebab kegagalan tembakan, berkreasi merancang solusi teknik yang sesuai, berkomunikasi melalui diskusi dan umpan balik teman sebaya, dan berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menguji solusi melalui latihan terstruktur. Kelebihan dari model pembelajaran *problem based learning* (PBL)

yaitu meningkatkan tingkat berfikir kritis siswa serta meningkatkan keaktifan siswa (Widyasari et al., 2024).

Namun, pada kenyataannya, berdasarkan hasil pengamatan penulis serta berkonsultasi dengan Bapak Heri Purwana, M.Pd., selaku guru mata pelajaran PJOK kelas IX J SMPN 5 Tasikmalaya. Kondisi awal pembelajaran menunjukkan hasil belajar *jump shoot* belum optimal terlihat dari teknik yang kurang tepat (posisi kaki, lompatan kurang vertikal, pelepasan bola bukan di puncak, dan *follow-through* yang tidak terarah), serta ketuntasan klasikal yang belum terpenuhi. Dari jumlah di kelas IX J siswa sebanyak 32 orang, sedangkan yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rentang nilai 78-80 dengan keterangan tidak perlu remedial hanya 6 peserta didik (18,75%), dan yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan rentang nilai 65-77 dengan keterangan perlu remedial dalam pembelajaran terdapat 26 peserta didik (81,25%). Dengan demikian, ketuntasan klasikal belum terpenuhi. Untuk deskripsi nilai dikelompokkan ke: 0-40 (kriteria belum tuntas) dengan keterangan intervensi remedial diseluruh bagian, 41-65 (kriteria belum tuntas) dengan keterangan intervensi remedial dibagian yang diperlukan, 66-77 (kriteria belum tuntas mendekati) dengan keterangan intervensi perlu perbaikan pada aspek-aspek tertentu, 78-80 (kriteria sudah tuntas) dengan keterangan intervensi tidak perlu remedial, 81-100 (kriteria sudah tuntas) dengan keterangan intervensi diberikan pengayaan atau tantangan lebih.

Kondisi ini disebabkan salah satunya oleh metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan pendekatan satu arah berupa ceramah tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi dan menemukan solusi atas kesulitan mereka sendiri. Hal ini membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, dan hasil belajarnya penunjak teknik tidak optimal. Guru harus mampu mengemas pembelajaran itu dengan menarik dengan tujuan untuk mendorong motivasi dan partisipasi siswa saat pembelajaran sehingga hasil belajar dan pemahaman gerak siswa meningkat. Bila mana guru menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan kemungkinan besar peserta didik akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik terlibat secara aktif dan pembelajaran

menyenangkan, maka dampak yang akan muncul langsung adalah dari hasil belajar mereka.

Model pembelajaran PBL terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan berfikir kritis peserta didik serta meningkatkan hasil belajar yang didukung oleh penelitian terdahulu yang diteliti oleh (Riskayani, 2022), dalam studinya membuktikan bahwa model *problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar bola basket secara signifikan melalui pendekatan pemecahan masalah. Penelitian lain yang diteliti oleh (Sabhara et al., 2022) membuktikan bahwa model pembelajaran PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan minat peserta didik.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menguji sejauh mana model PBL dapat meningkatkan hasil belajar *jumpshoot*, yang hingga kini belum banyak dikaji secara spesifik dalam literatur penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan model *problem based learning* (PBL) dan berharap dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) tingkat berfikir kritis dan keaktifan siswa, kolaborasi serta kreatifitas siswa meningkat terhadap hasil pembelajaran. Oleh karena itu penulis berkolaborasi dengan guru PJOK dengan judul penelitian : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi *Jump Shoot* dengan Menggunakan *Model Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas IX J Semester 1 Tahun Ajaran 2025/2026 SMP Negeri 5 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar materi *jump shoot* dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas IX J semester 1 tahun ajaran 2025/2026 SMPN 5 Tasikmalaya”?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar materi *jump shoot* pembelajaran bola basket dengan menggunakan

model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada siswa kelas IX J semester 1 tahun ajaran 2025/2026 SMPN 5 Tasikmalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi pembaca dalam dunia pendidikan khususnya, dan bagi penulis khususnya. Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan jasmani, khususnya dalam penerapan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan olahraga.
- 2) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada materi keterampilan bola basket teknik *jump shoot*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru PJOK : Memberikan alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sekaligus menjadi inspirasi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran teknik olahraga di sekolah.
- 2) Bagi Siswa: Membantu siswa memahami teknik *jump shoot* dengan lebih baik melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sehingga keterampilan mereka meningkat dan lebih percaya diri saat bermain bola basket.
- 3) Bagi Sekolah: Mendukung peningkatan mutu pembelajaran PJOK melalui penerapan model pembelajaran yang kreatif, sehingga sekolah memiliki inovasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.