

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai peran pemegang utama, disini mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang. Proses belajar mengajar di dalam kelas melibatkan berbagai komponen antara lain komponen pendidik (guru), peserta didik (siswa), materi, sumber belajar, media pembelajaran, metode dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi antar sesama komponen. Menurut Suryosubroto (dalam Werdayanti, 2008) “proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran” (hlm.3). Keberhasilan pengajaran sangat ditentukan manakala proses pembelajaran tersebut mampu mengubah diri peserta didik. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah inventasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, oleh karena itu jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hingga saat ini selalu dibicarakan tentang mutu pendidikan serta prestasi belajar siswa dalam suatu bidang ilmu tertentu, maka pemerintah bersama para ahli pendidikan berusaha untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Fadhli (2017) “Mutu pendidikan adalah mutu lulusan dan pelayanan yang memuaskan pihak terkait pendidikan”(hlm.9). Mutu pendidikan sangat erat

hubungannya dengan mutu siswa, karena siswa merupakan titik pusat proses pembelajaran. Untuk menunjang perbaikan tersebut, pendidikan menuntut hadirnya seorang guru yang bisa menaikkan kualitas peserta didik. Mutu lulusan berkaitan dengan lulusan dengan nilai yang baik (kognitif, afektif, dan psikomotorik) diterima melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yang berkualitas dan memiliki kepribadian yang baik. Upaya pembaruan pendidikan telah banyak dilakukan oleh pemerintah diantaranya melalui seminar, lokakarya dan pelatihan-pelatihan dalam hal pemantapan materi pelajaran serta metode pembelajaran untuk bidang studi tertentu. Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh dunia pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, khususnya pendidikan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah, namun belum menampakkan hasil yang memuaskan, baik ditinjau dari proses pembelajarannya maupun dari hasil prestasi belajar siswanya.

Dalam berbagai diskusi pendidikan di Indonesia, salah satu sorotan adalah mutu pendidikan yang dinyatakan rendah bila dibandingkan dengan mutu pendidikan Negara lain. Menurut Sallis (dalam Sudarsana, 2016) mengungkapkan *“quality is at the top of most agendas and improving quality is probably the most important task facing any institution. However, despite its importance, many people find quality an enigmatic concept. It is perplexing to define and often difficult to measure”*(hlm.7). Kualitas adalah bagian penting dari seluruh agenda dalam organisasi dan meningkatkan kualitas mungkin adalah tugas yang paling penting yang dihadapi institusi manapun. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya peningkatan mutu pendidikan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan masih terus diupayakan. Salah satu indikator adalah mutu pendidikan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang disinyalir telah tergolong memprihatinkan yang ditandai dengan rendahnya nilai .

Dalam upaya mengatasi serta meningkatkan mutu pendidikan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang selama ini sangat rendah, dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain meningkatkan pengguna model, metode, atau strategi serta kualitas guru agar memiliki dasar yang mantap sehingga dapat

mentransfer ilmu dalam mempersiapkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan tersebut dalam dunia pendidikan disebut dengan kegiatan proses belajar mengajar yang dipengaruhi oleh faktor yang menentukan keberhasilan siswa. Menurut Slameto (dalam Syafi'i et al., 2018) berpendapat bahwa “faktor yang mempengaruhi belajar siswa terdapat beberapa jenis, tetapi hanya digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (1) faktor internal, yaitu yang muncul dari dalam diri sendiri, dan (2) faktor eksternal, yaitu faktor yang muncul dari luar diri sendiri”(hlm.3). Selain itu Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan untuk memperhatikan hakekat dan kemampuan siswa dalam penguasaan teknik dasar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan tidak akan berhasil.

Tanggung jawab keberhasilan pengajar berada di tangan seorang pendidik. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pengajaran dapat berinteraksi antar sesama komponen. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta berbagai terobosan baik alat pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Agar pembelajaran lebih optimal maka model pembelajaran harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal peningkatan mutu pendidikan, guru juga ikut memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan juga guru harus benar-benar memperhatikan, memikirkan dan sekaligus merencanakan proses belajar mengajar yang menarik bagi siswa, agar siswa berminat dan

semangat belajar dan mau terlibat dalam proses belajar mengajar, sehingga pengajaran tersebut menjadi efektif.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan PLP kemudian dilanjutkan mengajar di SMPN 9 Kota Tasikmalaya pada mata pelajaran bola voli peneliti mendapat data perolehan nilai dari guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bapak Hermansyah, M.Pd bahwa nilai secara presentasi hanya 31,25% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) belajar yaitu nilai 72 ke atas dan rata-rata nilai prestasi siswa hanya mencapai nilai 6,2. Dari hasil ulangan harian tersebut, hanya 10 orang dari 32 siswa kelas VII G SMP Negeri 9 Tasikmalaya yang mencapai tingkat penguasaan materi sebesar 72% ke atas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Selama pembelajaran berlangsung, siswa pada umumnya bersifat pasif, jarang sekali siswa berinteraksi dengan temannya dan memberi tanggapan terhadap penjelasan guru karena model pembelajaran yang digunakan lebih cenderung komando. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan identifikasi permasalahan dalam pembelajaran antara lain penguasaan anak terhadap materi pembelajaran permainan bola voli rendah, tidak semua anak dapat memecahkan masalah dalam melakukan *passing* bawah bola voli dengan baik, anak kurang semangat untuk melaksanakan tugas yang diberikan guru, anak kurang diberikan kebebasan dalam proses pembelajaran karena metode yang terlalu terpaku pada guru, terdapat kemampuan yang kurang merata diantara semua siswa pada hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bola voli, dan siswa tidak saling bekerjasama dengan temannya dalam proses pembelajaran yang diadakan oleh guru.

Guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, khususnya pada permainan bola besar maka diperlukan upaya tindakan kelas, dalam hal ini tindakan yang berkaitan dengan *passing* bawah dalam permainan bola voli dilakukan dengan menggunakan siklus dalam penerapan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* sebagai model yang cocok untuk digunakan. *Problem based learning (PBL)* adalah model pembelajaran kooperatif yang memiliki lima langkah: orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan

individual maupun kelompok, mengembangkan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut Amin, 2017 menerangkan bahwa:

Tahapan 1) yaitu orientasi peserta didik kepada masalah, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan yang diperlukan dan memotivasi peserta didik terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. Tahapan 2) yaitu mengorganisasi peserta didik untuk belajar, Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Tahapan 3) yaitu membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Tahapan 4) yaitu mengembangkan menyajikan hasil karya, Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu peserta didik untuk berbagai tugas dalam kelompoknya. Tahapan 5) yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. (hlm.7).

Pembelajaran *passing* bawah dengan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* lebih memungkinkan siswa untuk menguasai keterampilan teknik dengan lebih cepat, karena sejak awal pembelajarannya berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh siswa hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi dalam proses belajar dan aktivitas pembelajarannya dilakukan secara berkelompok sehingga siswa lebih mudah memecahkan masalah karena terjadi aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok. Model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* memberikan kesempatan siswa untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata dalam hal ini siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang telah guru berikan kepada siswa. Guru melakukan kontrol yang efektif akan mengurangi kesalahan-kesalahan gerak pada siswa, serta memperbaiki kekeliruan gerakan sehingga siswa memiliki keterampilan *passing* bawah bola voli.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini diberi judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Melalui Model Pembelajaran *Problem based learning (PBL)* pada Siswa Kelas VII G SMP Negeri 9 Tasikmalaya".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah Apakah model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* mampu meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa Kelas VII G SMP Negeri 9 Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* di Kelas VII G SMP Negeri 9 Tasikmalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam manfaat penelitian ini terhadap peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* di kelas VII G SMP Negeri 9 Tasikmalaya diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan bermanfaat bagi sekolah jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan untuk manajemen, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan bagi pihak sekolah melalui model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* yang dilakukan. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sesungguhnya banyak manfaat yang bisa diperoleh. Manfaat itu antara lain dapat dikaji dari beberapa pembelajaran dikelas yang menggunakan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)* yang dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di kelas. Manfaat yang terkait dengan komponen pembelajaran antara lain : meningkatkan kualitas pembelajaran kelas dan meningkatkan profesionalisme guru.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi peserta didik, memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk berfikir kreatif dan mandiri dalam memutuskan suatu keputusan dalam suatu pembelajaran *passing* bawah bola voli dalam bentuk model *Problem based learning (PBL)* .

1.4.2.2 Bagi guru, dari hasil yang diperoleh dari proses suatu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning (PBL)*, diharapkan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran dapat berfikir kreatif, aktif, inofatif sehingga memahami dan menguasai teknik dasar keterampilan baik secara kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), dan afektif (sikap) yang tertanam dalam diri siswa itu sendiri sehingga memiliki keterampilan dari salah satu cabang olahraga, sekaligus meningkatkan kebugaran jasmani, jadi seorang guru ketika proses pembelajaran berlangsung menekan pada suatu kompetensi dasar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah, sebagai bahan informasi dan dokumentasi sekolah khususnya dalam rangka memperkaya materi dan bahan suatu pembelajaran disekolah, selain itu untuk mendorong serta memotivasi peserta didik, guru, staf dan kepala sekolah mengadakan pelatihan program profesi seorang guru penjas agar menerapkan suatu model pembelajaran yang kooperatif sehingga meningkatkan prestasi sekolah tersebut selain itu dapat mengembangkan pola penerapan dalam pembelajaran yang dilakukan setiap guru yang ada disekolah tersebut.