

BAB I.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu pengetahuan antara pendidik dengan peserta dan sumber belajar pada ruang lingkup belajar yang meliputi dosen dan mahasiswa yang saling berinteraksi. Dalam dunia kependidikan, dosen memiliki peranan sangat penting dalam proses pembelajaran, bukan hanya transfer ilmu tetapi sebagai fasilitator bagi mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan dari materi kuliah praktek yang dipelajarinya. Dosen yang berkompeten memberikan ilmu dan pengetahuan kepada mahasiswa agar di masa depan setelah tamat dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat.

Kualitas perkuliahan praktek cabang olahraga ditentukan oleh keterampilan. Oleh karena itu, dosen harus merancang proses pembelajaran secara efektif dengan maksud agar mahasiswa mampu mengembangkan keterampilannya. Hasil belajar yang baik berupa keterampilan pada salah satu cabang olahraga memiliki dimensi jangka panjang dan dapat membekali mahasiswa dalam kehidupannya serta memberi prestasi dalam mengikuti event olahraga skala nasional.

.Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan yang nampak pada mahasiswa, yang awalnya tidak bisa menjadi bisa dan yang awalnya baik menjadi semakin baik. Oleh karena itu dosen diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Saat ini, Kemenristekdikti menetapkan pemeringkatan perguruan tinggi berdasarkan indikator kinerja utama (IKU). Salah satu IKU yang ke-7 adalah kelas kolaboratif dan partisipasi. Kolaborasi dan partisipatif merupakan interaksi dan gaya hidup yang menjadikan kerjasama sebagai suatu struktur interaksi yang dirancang sedemikian rupa guna memudahkan usaha kolektif untuk mencapai tujuan bersama-sama. Pada segala situasi, ketika sejumlah orang berada dalam suatu kelompok, kolaborasi merupakan suatu cara untuk berhubungan dengan saling menghormati dan menghargai kemampuan dan sumbangan setiap anggota

kelompok. Di dalamnya terdapat pembagian kewenangan dan penerimaan tanggung jawab di antara para anggota kelompok untuk melaksanakan tindakan kelompok. Pokok pikiran yang mendasari pembelajaran kolaboratif adalah konsensus yang terbina melalui kerjasama di antara anggota kelompok sebagai lawan dari kompetisi yang mengutamakan keunggulan individu.

Upaya untuk meningkatkan IKU 7 oleh perguruan tinggi melalui program studi, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *project base learning*. Karena itu perguruan tinggi akan mengakselerasi transformasi pendidikan tinggi sehingga menjadi katalisator transformasi ekonomi yang memenangkan pertarungan global di era digital.

Saat ini, dalam pelaksanaan dan proses pendidikan yang berlangsung masih terdapat proses pembelajaran yang mengabaikan unsur mendidik dan pendidikan seolah digantikannya dengan aktivitas yang lebih menekankan pada aspek-aspek yang berorientasi pada kognitif. Padahal, aktivitas pendidikan selayaknya tertuang integrasikan dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan dalih waktu pembelajaran minim, dibandingkan dengan saratnya materi yang terdapat pada kurikulum sehingga waktu dan energi dosen dihabiskan untuk mencurahkan isi materi yang dominan lebih bersifat kognitif. Ditambah lagi, cara-cara dosen membelajarkan para mahasiswa hanya mentransfer pengetahuan begitu saja tanpa memberikan kesempatan secara luas bagi mahasiswa untuk mencernati pengalaman belajarnya. Kita tidak menempatkan mahasiswa sebagai *centre of learning* tetapi mengarah pada *teacher centre learning* sebagai sumber utama proses pembelajaran. Proses pendidikan semacam ini berarti mengabaikan potensi mahasiswa sebagai subjek belajar, padahal yang sesungguhnya hakekat belajar itu tidak lain adalah belajarnya subjek didik (mahasiswa), sehingga ia tidak berkembang diri secara optimal.

Sejalan dengan hal diatas, peneliti akan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *project base learning* dalam mata kuliah hockey dengan materi *push* (mendorong bola).

Permainan hockey merupakan salah satu mata kuliah yang terdapat dalam kurikulum. Salah satu materi dasar dalam mata kuliah ini adalah *push*. *Push*

diberikan dalam setiap pelaksanaan mata kuliah praktek permainan hockey. Berdasarkan observasi, mahasiswa belum memiliki keterampilan push, padahal keterampilan push sangat dibutuhkan saat bermain dan sebagai teknik dasar serta wajib dikuasai oleh mahasiswa.

Untuk meningkatkan keterampilan push, selain model pembelajaran, juga dipengaruhi persepsi kinestesis.. Kinestesis adalah salah satu kemampuan persepsi yang berhubungan dengan belajar gerak olahraga. Pada proses keterampilan olahraga, persepsi kinestesis merupakan faktor yang turut menentukan cepat tidaknya mahasiswa dapat menguasai teknik gerakan atau keterampilan olahraga dalam latihan. Kinestesis adalah kecakapan merasakan posisi tubuh dan gerak tubuh serta sendi-sendinya selama aksi perototan. Indera kinestesis berada dalam otot tendon dan persendian yang secara bersama-sama memberikan informasi yang diperlukan berhubungan dengan posisi dan gerak tubuh.

Dalam keterampilan *push*, mahasiswa berusaha mengkoordinasikan komponen-komponen penggerak tubuh. Otot, tendon, dan persendian sebagai komponen utama dalam gerak tubuh. Gerakan-gerakan dalam permainan hoki seperti *push* memerlukan kecermatan gerak sehingga kinestesis sangat menunjang. Kinestesis dapat memberikan kemampuan pada mahasiswa untuk mengontrol gerak push dan mengambil posisi dengan timing yang tepat sehingga bola dan arah tembakan ke gawang lebih akurat.

Bertolak dari permasalahan di atas yang telah dikemukakan sebelumnya tentang model pembelajaran *project base learning* diterapkan dalam meningkatkan keterampilan *push* dalam permainan hoki ditinjau dari persepsi kinestesis, maka peneliti mencoba model pembelajaran *project base learning* berpengaruh keterampilan *push*. Berdasarkan hal-hal tersebut, perlu adanya penelitian untuk membuktikan sejauh mana pengaruh model pembelajaran *project base learning* dalam meningkatkan keterampilan *push* ditinjau dari persepsi kinestesis.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mendorong akademisi *sport science* dan praktisi olahraga untuk mencapai kemandirian dalam pengembangan keterampilan khususnya dalam permainan hockey indoor.

2) Mengetahui dan mengembangkan model pembelajaran *project base learning* dalam peningkatan keterampilan push dalam permainan hockey indoor..

Urgensi penelitian ini berdampak pada kontribusi pembangunan sumber daya manusia (SDM), khususnya dalam mengembangkan keterampilan *push*, dengan mengetahui efektivitas model pembelajaran *project base learning*. Hal tersebut disesuaikan pada beberapa target jangka panjang yang direncanakan oleh pemerintah seperti adanya program Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) yang bermuara pada olimpiade, ataupun peningkatan target pendapatan emas di event internasional.

Tabel 2. Rencana Target Capaian Tahunan

No.	Jenis Luaran	Tahun Ke-		
		1	2	3
1	Publikasi ilmiah ²⁾	Internasional	√	
		Nasional Terakreditasi		
2	Pemakalah dalam temu ilmiah ³⁾	Internasional		
		Nasional	√	
3	<i>Invited Speaker</i> dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional		
		Nasional		
4	<i>Visiting Lecturer</i> ⁵⁾	Internasional		
5	Hak Kekayaan Internasional (HAKI) ⁶⁾	Paten		
		Paten sederhana		
		Hak cipta		√
		Merek Dagang		
		Rahasia dagang		
		Desain produk industry		
		Indikasi geografis		
		Perlindungan Varietas Tanaman		
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu		
6	Teknologi Tepat Guna ⁷⁾			
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial ⁸⁾			
8	Buku ajar (ISBN) ⁹⁾			
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) ¹⁰⁾		√	

¹⁾TS = Tahun Pelaksanaan Penelitian

²⁾ Isi dengan tidak ada, draf, *submitted*, *reviewed*, *accepted*, atau *published*

³⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah terlaksanakan

⁴⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah terlaksanakan

⁵⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah terlaksanakan

⁶⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau *granted*

⁷⁾ Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

⁸⁾ Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

⁹⁾ Isi dengan tidak ada, draf, proses *editing*, atau sudah terbit

¹⁰⁾ Isi dengan skala 1-9, sesuai skema penelitian

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran *project base learning* terhadap keterampilan *push hockey indoor* ditinjau dari persepsi kinestesis?.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *project base learning* terhadap keterampilan *push hockey indoor* ditinjau dari tingkat kinestesis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dihasilkan uji keefektifan penerapan model pembelajaran *project base learning* terhadap keterampilan *push hockey indoor* ditinjau dari tingkat kinestesis.