

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari – hari guna memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.). Menurut Stolz (2013) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang mencakup penekanan pada ketiga domain pendidikan (psikomotorik, kognitif dan afektif), bukan sebagai kualitas fisik dan mental yang terpisah dan tidak memiliki hubungan satu sama lain. Proses pendidikan jasmani yang efektif akan mendorong kecepatan tujuan pendidikan jasmani yang telah dirancangkan seperti perkembangan fisik, pengembangan gerak, keterampilan gerak, perkembangan kognitif dan afektif, perkembangan sosial dan perkembangan emosional.

Aktivitas fisik didalam pendidikan jasmani merupakan kegiatan - kegiatan siswa yang melibatkan kinerja otot dan meningkatkan pengeluaran tenaga serta energi, kegiatan tersebut dapat berupa praktek berbagai macam cabang olahraga salah satu nya olahraga permainan, dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan Kesehatan tubuh bagi siswa. Burhaein (2017) menjelaskan bahwa Pengembangan aktifitas fisik sama pentingnya dengan aspek-aspek perkembangan lainnya, karena ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri, bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik, sehingga anak perlu dipandu dan dibimbing oleh pendidik, agar dapat mengatasi ketidakmampuan tersebut dan menjadi lebih percaya diri

Pendidikan jasmani dapat ditemui didalam kegiatan ekstra dan intra yang terdapat di sekolah. Seperti yang dikemukakan oleh Kuncoro (2016) bahwa kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan aktivitas jasmani yang dilaksanakan pada saat luar jam pelajaran tatap muka di sekolah atau di luar sekola yang bertujuan untuk memperluas wawasan, kemampuan, peningkatan dan

penerapan nilai pengetahuan serta kemampuan berolahraga. Aktivitas jasmani dalam kegiatan intrakurikuler terdapat pada saat jam pelajaran di sekolah, selain sebagai wadah atau tempat, kegiatan ekstrakurikuler olahraga juga diharapkan akan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa sehingga siswa selalu dalam keadaan bugar dan bersemangat serta aktif dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung dapat tercapai dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang di harapkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan keterampilan siswa baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Materi dalam pendidikan jasmani dikelompokkan dalam beberapa jenis yang salah satunya adalah permainan bola besar. Menurut Prasetyo (2018) menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes yang terdapat dalam standar isi terdapat beberapa aktivitas, meliputi; permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air/aquatik dan pendidikan luar sekolah. Dilihat dari penjelasan tersebut jelas bahwa olahraga permainan termasuk ke dalam pendidikan jasmani.

Futsal menurut Aprilianto & Fahrizqi (2020) merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki dan anggota tubuh lain selain tangan, kecuali posisi kiper. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Dalam bermain olahraga permainan futsal sendiri terdapat beberapa teknik dasar seperti mengoper (*passing*), mengontrol (*control*) dan menendang (*shooting*). Tentunya dalam melakukan gerakan dasar tersebut terdapat berbagai macam metode dan motif dalam latihan.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, setiap pertemuan atau akhir semester akan diberikannya hasil belajar siswa yaitu nilai dari mata pelajaran pendidikan jasmani, nilai ini merupakan sebuah evaluasi yang diberikan guru terhadap siswanya dan juga sebagai evaluasi keberhasilan guru dalam memberikan pembelajaran. Menurut

Rink & Hall (2008) pendidikan jasmani memiliki tujuan yang jelas untuk mempromosikan hasil belajar dengan gaya hidup aktif secara fisik, merancang pengalaman belajar untuk mencapai hasil tersebut, dan menilai sejauh mana hasil-hasil tersebut telah dicapai. Kemudian Hoque (2016) dalam pendidikan jasmani di sekolah nilai atau hasil belajar siswa yaitu terdiri dari tiga domain, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurang antusiasnya siswa disekolah menjadi masalah penting pada proses pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu masalah yang disorot peneliti adalah masalah hasil belajar siswa, dimana hasil belajar adalah hal yang penting untuk mengetahui sejauh mana perubahan kemampuan actual dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Kutawaringin menunjukkan masih ada masalah pada proses pembelajarannya yaitu siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan dalam prosesnya siswa hanya melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dan tidak pernah atas inisiatif siswa. Hal ini akan membuat siswa merasa bosan dalam pembelajarannya dan minat belajar mereka terhadap pendidikan jasmani akan menurun sehingga dapat diramalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ini tergolong rendah.

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Menurut Joyce & Weil (2000) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Amijaya et al. (2018) bahwa sebagai salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran, pendidik perlu membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritisnya melalui model pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif. Maka dari itu, penentuan model pembelajaran sangat penting untuk mensukseskan maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Keberagaman model pembelajaran menjadikan seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk menguasai pengetahuan serta pemahaman berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model-model tersebut dalam pembelajaran. Dalam pendidikan jasmani terdapat tujuh model pembelajaran menurut Metzler (2016), model tersebut antara lain adalah : *Direct intruction, Personalized system for intruction, Cooperative learning, Sport education, Tactical games, Inquiry, dan Peer teaching.*

Dengan demikian dari ketujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang disampaikan oleh Metzler, peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran *inquiry* berbasis video dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

Pembelajaran *inquiry* menurut Savery (2006) merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa serta berfokus pada pertanyaan, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah. Lebih lanjut Lynott & Bittner (2019) menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *inquiry* dapat memicu dan mengaktifkan keingintahuan dan keterlibatan siswa, mengarahkan siswa untuk mengembangkan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya pendidikan jasmani dalam kehidupan mereka. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *inquiry* dapat memicu dan mengaktifkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pada prinsipnya model pembelajaran *inquiry* merupakan model yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, dalam model ini siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar bermain futsal karena dalam model ini siswa dapat aktif mencari tahu dan bebas mengeksplorasi gerakan sesuai individu dalam situasi bermain.

Kemudian media video pembelajaran menurut Adam & Syastra (2015) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Lebih lanjut, Novita et al. (2019) dalam penelitiannya tentang media video pembelajaran menyatakan bahwa

media audio visual video merupakan jenis dari media pembelajaran, media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa, media video pembelajaran dapat menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Maka dari itu, peneliti berkeyakinan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar bermain futsal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hadiana et al. (2019) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran futsal. Penelitian lain yang dilakukan oleh O'Connor et al. (2016) menunjukkan bahwa keterlibatan dengan berbasis *inquiry, Take Action* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan secara kritis tentang gerakan, menyelidiki masalah yang penting bagi mereka, dan meningkatkan kapasitas mereka untuk membuat perubahan positif bagi diri mereka sendiri dan orang lain. Kemudian Öztürk et al. (2022), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model berbasis *inquiry mobile*, model siklus belajar dan model teks perubahan konseptual memiliki efek positif tingkat tinggi pada hasil belajar.

Akan tetapi perkembangan saat ini, pengalaman pembelajaran permainan olahraga dan kegiatan fisik lainnya dapat dianalisis dengan menggunakan smartphone, tablet, aplikasi, *video feedback* (VFB), dan Youtube yang mampu berkontribusi besar terhadap perkembangan pendidikan jasmani (Michael & Chen, 2006). Teknologi digital tersebut memengaruhi bagaimana siswa melakukan aktivitas olahraga dan membentuk identitas olahraga (Pot et al., 2014), serta memperoleh keterampilan gerakan, dan mengevaluasi keterampilan gerakan pada rekaman video (Palao et al., 2015). Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan jasmani dengan mata pelajaran sekolah lainnya berbeda secara mendasar. Ini karena proses pembelajaran dalam ranah psikomotorik dapat diamati secara langsung dan umum, misalnya dapat dilihat oleh teman dan guru, dengan demikian teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk membantu menghidupkan proses pembelajaran bagi siswa (Casey & Jones, 2011).

Dalam mendukung model pembelajaran yang sudah relevan digunakan, maka dalam penelitian ini menggunakan bantuan video pembelajaran. Menurut Wang et al. (2010) kegiatan pembelajaran berbasis *inquiry* merupakan kegiatan yang kompleks namun memiliki potensi yang besar untuk mendorong konstruksi pengetahuan anak ketika diintegrasikan dengan teknologi, potensi ini akan semakin besar. Kemudian Gordon & Brayshaw (2008) menjelaskan sebagai alat bantu untuk pembelajaran berbasis *inquiry* khususnya, sumber-sumber lain dapat membantu siswa dalam dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan seperti berbagai fasilitas pembelajaran berbasis teknologi serta mekanisme pendukung lainnya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbasis video bertujuan untuk menyediakan ruang bagi siswa untuk menjadi peserta aktif dalam lingkungan belajar mereka, berinteraksi untuk membangun dan mengkonstruksi pengetahuan, dan mendapatkan dukungan timbal balik untuk membuat keputusan dengan menggunakan refleksi dan cara berpikir kritis. Sehingga dapat membantu guru meninjau video tindakan peserta didik ketika memilih tindakan yang salah dan memberikan umpan balik, kemudian siswa dapat melakukan refleksi dan menemukan kesalahan.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian relevan maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan model pembelajaran *inquiry* berbasis video dengan tujuan untuk memudahkan dalam hal evaluasi pembelajaran. Sehingga jika menggunakan media video peserta didik tidak berusaha mempertahankan argument pada saat melakukan kesalahan dalam permainan karena sudah ada bukti dari rekaman video yang sudah direkam dan akan di evaluasi bersama – sama, oleh karena itu peneliti segera melakukan penelitian ini agar dalam proses permainan futsal lebih kreatif dan menarik, serta pemahaman dan hasil belajarnya meningkat.

## **1.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka perlu adanya batasan masalah yaitu :

1. Variabel bebas : Model pembelajaran *inquiry* berbasis video
2. Variabel terikat : Hasil belajar bermain futsal

3. Desain Penelitian : *One Group Pretest-Posttest Design*
4. Subjek Penelitian : SMP Negeri 1 Kutawaringin
5. Instrumen : GPAI (*Games Performances Assesment Instrument*), dengan uji validitas 0.6 dan uji reliabilitas 0.68 (Gunawan, 2020).

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan ini penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai bahan penelitian yaitu apakah terdapat pengaruh pembelajaran inquiry berbasis video terhadap hasil belajar bermain futsal?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Segala bentuk kegiatan, tujuan menjadi dasar hal pemikiran utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan berjalan dengan lancar. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran inquiry berbasis video terhadap hasil belajar bermain futsal.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini yaitu secara teoritis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai dampak model pembelajaran *inquiry* berbasis video terhadap hasil belajar khususnya dalam pendidikan jasmani pada materi permainan futsal.

#### **2. Manfaat Berdasarkan Kebijakan**

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dan pelatih futsal di sekolah dalam memilih pendekatan model pembelajaran pada permainan futsal.

### 3. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas hidup peserta didik melalui pendidikan jasmani

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat sebagai masukan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi khususnya dalam permainan futsal sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

### 4. Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk reset selanjutnya pada penelitian lebih mendalam.

## 1.6 Struktur Organisasi

Agar penulisan penelitian ini terstruktur sesuai dengan sistematika penelitian, maka berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2018) struktur penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
2. BAB II Kajian Teori yang berisikan kajian pustaka, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian yang berisikan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, tempat dan waktu penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari pengolahan hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti.
5. BAB V berisikan kesimpulan dan saran terhadap hasil analisis dari temuan penelitian serta kurangnya penelitian.