

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak. Dalam mengajar pendidikan jasmani, seorang guru harus dapat menyesuaikan materi ajar dengan situasi dan kondisi, juga dengan karakteristik siswa yang tentunya setiap siswa mempunyai kekhasan dalam bersikap. Sedangkan pendapat lain pengertian pendidikan jasmani menurut Jesse Feiring Williams (dalam: Freeman, (2001), dalam Abduljabar (2011:5) pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yang dikemukakan oleh Bucher (1965) (dalam Suherman, 2000:22-23) yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dengan menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Sehubungan dengan tujuan yang harus dicapai dalam pendidikan jasmani tersebut, maka beberapa aktivitas yang seringkali di berikan dalam suatu program

pendidikan jasmani adalah: aktivitas lokomotor, mengontrol objek, kebugaran jasmani, aktivitas sosial, permainan, dan keterampilan olahraga.

Aktivitas fisik dalam penjas menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan manusia seutuhnya meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Di Indonesia sendiri Pendidikan Jasmani di sekolah dikenal dengan nama Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Berikut merupakan beberapa aktivitas yang diajarkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan yang diunduh dari <http://ictcommunity-smanda.blogspot.com> :

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan gerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya
6. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, menjelajah, dan mendaki gunung
7. Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Diatas dijelaskan mengenai mata pelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah, selain itu juga di sekolah terdapat kegiatan yang harus dilaksanakan oleh sekolah di luar mata pelajaran yang disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler.

Mengenai pengertian ekstrakurikuler dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995:2) (dalam Juliadi, 2007:18) sebagai berikut:

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran dan pada waktu libur sekolah, yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah, untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antar berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Dari penjelasan tersebut bermakna pula bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan bagi siswa yang dilakukan di luar jam pelajaran dan pada waktu libur sekolah. Kejadiannya dapat dilakukan di dalam sekolah dan di luar sekolah. Melalui kegiatan ekstrakurikuler diharapkan para siswa dapat memperdalam dan memperluas baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang berhubungan dengan mata pelajaran tertentu yang diberikan dalam intra kurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler ini dianggap perlu karena sangat mendukung terhadap keberhasilan belajar. Dengan keterbatasan waktu belajar, maka pada setiap mata pelajaran perlu tambahan jam pelajaran yang berguna untuk mengembangkan diri melalui kegiatan yang positif. Dengan demikian kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan dapat terbantu oleh suatu usaha melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga di sekolah.

Di setiap sekolah terdapat kegiatan ekstrakurikuler yang telah diprogramkan. Setiap sekolah biasanya mempunyai kesamaan dan perbedaan dalam memprogramkan bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini disebabkan kondisi setiap sekolah tidak sama antara lain mengenai fasilitas, biaya, dan tenaga pembina. Bentuk-bentuk kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diprogramkan oleh sekolah menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995:6) (dalam Juliadi, 2007:22) adalah sebagai berikut:

- a. Pendidikan Kepramukaan
- b. PASKIBRA (Pasukan Kibar Bendera)



- c. PMR
- d. PKS
- e. GEMPALA
- f. FILATELI
- g. UKS
- h. Kelompok diskusi keagamaan
- i. Koprasi sekolah
- j. Kelompok ilmiah remaja
- k. Olahraga
- l. Kesenian

Dari penjelasan tersebut terdapat beberapa bentuk kegiatan yang dapat diprogramkan dalam kegiatan ekstrakurikuler salah satunya adalah kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu wadah pembinaan siswa dalam bidang olahraga di luar jam pelajaran. Penyelenggaraan program ini ditekankan pada pengembangan dan peningkatan kemampuan atau keterampilan siswa dalam suatu cabang olahraga.

Sekolah yang penulis teliti adalah sekolah SMAN 26 Bandung, di dalam sekolah ini terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler dalam cabang olahraga, diantaranya terdapat salah satu cabang olahraga kegiatan ekstrakurikuler yaitu Hoki. Disekolah ini juga permainan hoki sudah dimasukkan kedalam pembelajaran bola kecil karena sudah memiliki sarana dan prasarana yang menunjang pelaksanaan pembelajaran permainan hoki.

Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah permainan dan olahraga bola kecil yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMAN 26 Bandung yaitu ekstrakurikuler hoki. Permainan hoki adalah salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya menggunakan satu tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola.

Olahraga hoki merupakan salah satu cabang olahraga yang mengalami perkembangan cukup pesat, baik dalam pembinaan maupun prestasi pada beberapa daerah di tanah air seperti Jawa, Sumatera dan Irian. Hal ini didukung pula oleh semakin bertambahnya jumlah peserta dan persaingan dalam olahraga



hoki pada beberapa event olahraga daerah maupun nasional seperti PORDA dan PON yang merupakan bentuk pengembangan permainan hoki di masyarakat.

Dalam permainan hoki terdapat keterampilan dasar, yaitu: *passing, dribble, push, hit, scoop, flik, jab, dan tackle*. Masing-masing teknik mempunyai fungsi dan tujuan yang berbeda, seperti *push* digunakan untuk mengumpan bola kepada rekan yang jaraknya dekat dengan posisi pemain yang menguasai bola dan *dribble* digunakan untuk menguasai dan membawa bola dari satu tempat ke tempat lain. *Dribble*, Menurut Meyer (1987:110) (dalam Elisda, 2007:4) menjelaskan, “*The dribble may be used by player to advance the ball, to precede some athor planned maneuver or to draw an opponent out of position so that thereis a free spot to pass to a teammate*”. Maksud pernyataan tersebut adalah *dribble* dapat digunakan seorang pemain untuk membawa bola dengan lincah untuk mendahului rencana lawan, atau untuk menggerakkan lawan ke posisi badan yang salah sehingga sehingga terdapat ruang yang luas untuk mengumpan ke teman seregu.

Agar tujuan penjas tercapai terutama yang telah di uraikan dalam Kurikulum tentang permainan dan olahraga bola kecil (hoki), ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Maka dari itu peran seorang guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Kesimpulan dari uraian diatas bahwa seorang guru bebas dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Maka dari itu dalam proses mengajar penjas juga seorang guru dapat menggunakan berbagai model, gaya mengajar, metode, dan strategi ini merupakan hal yang sangat penting yang harus di perhatikan oleh seorang guru dalam proses mengajar.

Gaya mengajar yang diunggah di <http://tataravril.blogspot.com> menurut Manen (dalam Marzuki, 1999:21), mengatakan bahwa “gaya mengajar adalah ciri-ciri kebiasaan, kesukaan yang penting hubungannya dengan murid bahkan gaya



mengajar lebih dari suatu kebiasaan dan cara istimewa dari tingkah laku atau pembicaraan guru atau dosen”. Gaya mengajar mencerminkan bagaimana pelaksanaan pengajaran guru yang bersangkutan yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri tentang mengajar, konsep-konsep psikologi yang digunakan, serta kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis mencoba menerapkan salah satu gaya mengajar, yaitu gaya mengajar komando. Gaya mengajar komando merupakan pendekatan proses pembelajaran dan dalam gaya ini sepenuhnya didominasi guru. Gurulah yang membuat bentuk, tempo, urutan intensitas, penilaian dan tujuan proses belajar mengajar untuk setiap tahap proses belajar mengajar. Mosston dan Assworth (2008:76) (dalam Irawan, 2010:36) menyatakan bahwa :

Karakteristik nyata dari gaya komando adalah presisi kinerja memiliki respon yang berasal dari kinerja aba-aba atau perintah. Peran guru yaitu membuat segala keputusan, dan peran siswa adalah mengikuti keputusan tersebut melalui aba-aba guru.

Penulis mencoba menerapkan gaya mengajar komando dalam permainan hoki terhadap hasil belajar *passing* dan *dribble* karena belajar *passing* dan *dribble* itu tidak mudah untuk dilaksanakan, jadi memerlukan suatu perencanaan pembelajaran yang sepenuhnya di rancang oleh guru mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran dan gaya mengajar komando ini menurut penulis cocok karena guru dapat sepenuhnya mengontrol proses belajar sehingga tidak ada kemungkinan timbulnya kegiatan yang tidak diharapkan yang tidak sesuai dengan keperluan dan gagasan siswa, siswa harus melaksanakan aba-aba dari guru sehingga hasil belajar yang di harapkan dapat tercapai.

Dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru agar mendapatkan hasil belajar yang di harapkan, seperti dalam permainan (hoki) siswa diharapkan mendapatkan hasil belajar keterampilan dasar *passing* dan *dribble* sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Menurut Sudjana (2004:22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa



setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley (dalam Sudjana, 2004:23) membagi tiga macam hasil belajar mengajar.“(1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (1990:56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Dari uraian pembahasan di atas telah di sebutkan bahwa hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari aspek psikomotor seorang siswa yang setelah mengikuti kegiatan belajar yang optimal siswa mampu melaksanakan keterampilan dasar dalam permainan hoki yaitu *passing* dan *dribble*. Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman



belajar”. Dalam hal ini penulis menganggap perlu adanya suatu penelitian karena dalam mempelajari suatu keterampilan merupakan hal yang tidak mudah agar siswa mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan guru.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merasa perlu untuk meneliti mengenai masalah yang ingin penulis ketahui jawabannya. Maka dari itu penulis akan mengangkat sebuah masalah dengan judul “Pengaruh gaya mengajar komando pada pembelajaran permainan hoki terhadap hasil belajar *passing* dan *dribble*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah gaya mengajar komando dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* dalam pembelajaran permainan hoki?
2. Apakah gaya mengajar komando dapat berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* (*dribble* lurus) dalam pembelajaran permainan hoki?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka melalui penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah pengaruh gaya mengajar komando dapat berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan dasar *passing* dan *dribble* (*dribble* lurus) dalam permainan hoki.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan diatas maka penelitian ini diharapkan memberi manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran penjas

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai berikut:



- a. Program alternatif bagi sekolah terutama bagi guru pendidikan jasmani atau lembaga pendidikan
- b. Dapat memberikansumbangan keilmuan dan informasi bagi para pembina, pelatih, guru, dan atlet

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tepat sasaran dan untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini dan agar penelitian ini nantinya dapat diperoleh hasil yang penulis inginkan sesuai dengan tujuan, maka perlu diadakan pembatasan penelitian. Mengenai pembatasan masalah dijelaskan oleh Surakhmad (1998:36) sebagai berikut:

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecekatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penelitian ini dibatasi padahal sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengaruh gaya mengajar komando dalam permainan hoki terhadap hasil belajar *passing* dan *dribble* (*dribble* lurus)
2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen
3. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstakurikuler hoki di SMAN 26 Bandung

