

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan akhir-akhir ini mendapat perhatian lebih dari pemerintah. Hal itu terbukti dengan adanya perubahan kurikulum baru-baru ini, dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi KURTIKAS (Kurikulum 2013). Pemerintah berharap dengan adanya perubahan kurikulum, maka kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dari yang sebelumnya, baik di sekolah SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas), maupun SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

Pendidikan itu sendiri memiliki makna sebagai "proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik", Dunia pendidikan formal di sekolah banyak sekali mata pelajaran yang harus siswa kuasai mulai dari mata pelajaran umum, seperti: Matematika, Bahasa Indonesia. Pengetahuan Umum. Pengetahuan Alam, Agama, Pendidikan Jasmani, maupun Kejuruan bagi Sekolah Menengah Kejuruan.

Pendidikan jasmani sering dipandang sebelah mata oleh sebagian sekolah, seperti halnya siswa kelas tiga, mereka diminta tidak melakukan olahraga dalam artian mata pelajaran penjas bagi siswa kelas tiga ditiadakan, karena siswa kelas tiga tersebut difokuskan untuk mempelajari mata pelajaran yang akan diujikan pada Ujian Nasional saja, karena dikhawatirkan mengalami cedera saat melakukan aktivitas jasmani dalam pengajaran penjas, semua itu berdasarkan pengalaman dari peneliti.

Tanpa mereka sadari ketika siswa melakukan pendidikan jasmani, saat itu siswa mendapatkan kesenangan, istirahat sejenak dari keseriusan belajar formal dan yang paling penting siswa mendapatkan kesehatan dan

kebugaran jasmani dari pendidikan jasmani itu sendiri, sehingga saat siswa tersebut melaksanakan Ujian Nasional akan dalam keadaan sehat dan bugar.

Apa makna dari pendidikan jasmani itu sendiri? "Pendidikan jasmani berawal dari istilah *gymnastics, hygiene, dan physical culture* yang digunakan di Amerika Serikat. Di Indonesia, istilah pendidikan jasmani berawal dari istilah "gerak badan" atau aktivitas jasmani" (Abduljabar, 2010, hlm.6). Pendidikan jasmani memiliki makna yaitu pendidikan melalui jasmani, karena menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat untuk mendapatkan perkembangan yang menyeluruh dalam hal kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang.

"Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional" (Mahendra, 2012, hlm 3).

Dari pernyataan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses mendidik yang dilakukan melalui aktivitas jasmani maupun olahraga dengan tujuan untuk mendapatkan perubahan dan perkembangan yang menyeluruh baik dari segi kualitas fisik, mental, maupun emosional.

Menurut Mahendra (2012, hlm.23) Pembelajaran penjas memiliki tujuan pengembangan dalam tiga ranah (domain), yaitu: "psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh), kognitif (konsep gerak. arti sehat memecahkan masalah, kritis, dan cerdas), afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, ingin terlibat dalam pergaulan sosial). Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan kepada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan yang lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Domain afektif

mencakup sifat sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh, dan yang lebih penting lagi adalah konsep diri dan komponen kepribadian lainnya, seperti intelegensia emosional dan watak.

Intelegensial emosional mencakup beberapa sifat penting, yakni pengendalian diri, kemampuan memotivasi diri, ketekunan, dan kemampuan untuk berempati. Pengendalian diri merupakan kualitas pribadi yang mampu menyelaraskan pertimbangan akal dan emosi yang menjadi sifat penting dalam kehidupan sosial serta jiwa kepemimpinan untuk sukses hidup di masyarakat”.

Berolahraga adalah suatu aktivitas yang hampir dilakukan oleh setiap masyarakat, keberadaannya sekarang olahraga sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dan tidak lagi dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Sebab Olahraga dewasa ini sudah tren di masyarakat baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Karena olahraga ini mempunyai makna tidak hanya untuk kesehatan, tetapi lebih dari itu ialah juga sebagai sarana pendidikan bahkan prestasi. Sebagai contoh salah satu cabang olahraga ialah cabang Bulutangkis. Menurut Hamid (2018) melalui kegiatan bulutangkis ini para remaja banyak menuai manfaat, baik dalam pertumbuhan mental, fisik maupun sosial.

Perkembangan yang pesat dialami oleh permainan bulutangkis itu sendiri, dalam gilang (2020) terbukti dengan banyaknya klub-klub bulutangkis yang ada sekarang dan pretasi yang tinggi untuk tingkat dunia. Dimana permainan bulutangkis berkembang disekolah terutama pada SMP, dan bulutangkis merupakan salah-satu cabang olahraga permainan yang masuk dalam kurikulum pendidikan sebagai olahraga yang wajib diajarkan dan terprogram keberadaannya secara tidak langsung ikut serta dalam upaya mewujudkan pembangunan nasional yaitu pembangunan manusia yang berkualitas baik mental, sosial, maupun fisik.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia,

bahkan di seluruh dunia. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan satelkok sebagai objek pukul, dapat dimainkan di lapangan tertutup maupun terbuka. Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang yang ditandai dengan garis, dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan permainan lawan. Permainan ini bersifat individual, dapat dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang. Dapat dimainkan oleh putera, puteri, dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putera dan puteri.

Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan dalam waktu beberapa detik di antara reli-reli panjang (Ballou, 1998). Keterampilan dasar yang diperlukan dalam bulutangkis di antaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan memukul satelkok (Grice, 1994; Davis, 1998; Djide, 2000). Dalam kaitannya dengan keterampilan dasar memukul satelkok, seseorang sudah dapat bermain bulutangkis apabila dapat melakukan beberapa keterampilan dasar teknik memukul satelkok, yang terdiri atas servis, lob, drive, netting, dropshot, dan smash (Wattanasin, 2000; Han Jian, 2000; Grice, 1994). Keempat jenis keterampilan dasar teknik memukul satelkok tersebut 326 Cakrawala Pendidikan, November 2010, Th. XXIX, No. 3 dapat dilakukan dengan forehand maupun backhand.

Peer Teaching adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya.

Dalam model *peer teaching* dikenal juga istilah *crossage teaching* (pembelajaran lintas usia) yang terjadi ketika seorang tutor memiliki perbedaan usia baik lebih tua maupun lebih muda dibanding dengan *tutee*-nya.

Ada beberapa unsur yang dipergunakan dalam model peer teaching dalam pengajaran pendidikan jasmani, seperti dikatakan Metzler (1999-363)

"Directness profil for the sporteducation models when used in physical education instructon: (1) content selection, (2) managerial controls, (3) taks presentation. (4) engagement patterns, (5) intruactional interaction, (6) pacing. (7) task progression.

Apabila kita telaah yang dikatakan metzler tentang profil metode peer teaching yang digunakan dalam pengajaran pendidikan jasmani dan implementasi dalam kegiatan belajar mengajar penjas misalkan pembelajaran bulu tangkis :

1) *Content selection* (Pemilihan isi pelajaran), guru memutuskan apa yang akan diajarkan atau isi pelajaran, memberikan tugas-tugas yang diajarkan, sampai kriteria atau ukuran keberhasilan dalam melakukan tugas guru menjelaskan apa yang akan diajarkan dalam permainan bulu tangkis

2) *Managerial controls* (Pengawasan), guru menentukan rencana proses belajar kebijakan dalam kelas dan beberapa aturan yang harus diikuti oleh siswa. Seorang tutor diberi tanggung jawab mengatur proses belajar seperti mengatur tempat praktek, mengorientasi tugas ada siswa, memonitoring keselamatan siswa. Guru akan menunjuk tutor yang akan mengajar pada teman temannya sesuai dengan kriteria guru tersebut, dan beberapa tutor menempatkan dengan kelompoknya di lapangan. tutor diberi penjelasan materi-materi yang akan diberikan pada teman temannya.

3) *Taks presentation* (Tugas Presentasi), tingkatan pertama dikendalikan guru ketika menginformasikan tugas kepada para tutor tentang pencapaian tugas dan kriteria keberhasilan siswa, tingkat berikutnya dikendalikan tutor yang mengulangi informasi dari guru

kepada para siswa Awalnya guru menerangkan materi yang akan diberikan kepada siswa, kemudian selanjutnya para tutor yang memberikan pengajaran langsung terhadap teman temannya.

4) *Engagement patterns* (Pola Ikatan), guru menentukan masing masing tugas pada siswa dalam berperan menjadi tutor, apabila ada beberapa kelompok yang ganjil dari jumlahnya maka siswa tersebut bisa berganti peran dari tutor menjadi siswa. Guru menjelaskan kepada tutor bagaimana cara melakukan dan kemudian tutor akan mengajarkan pada kelompoknya

5) *Intructional Interaction* (Interaksi Instruksional), interaksi perintah ini adalah interaksi antara guru dengan sang tutor, seorang guru memberi informasi kepada tutor tentang struktur tugas dan jenis presentasi yang diperlukan kemudian guru membiarkan mereka mengajar siswa (A), kemudian guru akan saling berhubungan hanya dengan tutor kemudian guru akan mengamati tutor, menganalisanya dan cara mereka berkomunikasi dengan siswa (B).

6) *Pacing* (Perpindahan), ketika guru telah memberi informasi tugas kepada para tutor dan para tutor itu mengajar kepada para siswa, maka mulailah para siswa untuk mempraktekkannya sesuai dengan tugas yang diberikan bersama dengan tutor para siswa mempraktekkan tugas tersebut sampai pelajaran berakhir. Tutor akan mengajarkan kepada kelompoknya tentang materi-materi yang diberikan guru, kemudian para siswa akan mempraktekan materi-materi tersebut.

7) *Task progression* (Kemajuan/Perkembangan Tugas), seorang guru akan memutuskan apakah seorang tutor telah berhasil dalam mengajar para siswa dan akan diberitahukan pencapaian atau nilai nilainya. Setelah pembelajaran selesai guru akan menjelaskan pada tutor dan kelompok-kelompok tentang kriteria ketuntasan belajar

(KKM), guru akan menjelaskan penilaian materi dan menjelaskan pula kriteria keberhasilan pembelajarannya.

Keterampilan didefinisikan secara luas adalah sumber utama kesejahteraan dan berkembang dalam masyarakat. Mereka mengaktifkan tindakan dalam beragam domain kehidupan dan merupakan bahan utama dari kemampuan.

Tentu saja ada faktor penting lainnya yang berkontribusi pada kemampuan, seperti kebebasan untuk menggunakan dan meningkatkan keterampilan.

Garis keturunan penelitian yang substansial tentang kepemimpinan instruksional atau kepemimpinan untuk pembelajaran telah berkembang selama masa lalu 50 tahun (misalnya Bossert et al., 1982; Bridges, 1967; Hallinger, 2011; Heck & Hallinger, 2010, 2014; Leithwood dkk., 2006). Akar dari konseptualisasi kepala sekolah ini kepemimpinan muncul di AS selama tahun 1950-an dan kemudian mengalami lonjakan pertumbuhan selama sekolah efektif era 1980-an (Bossert et al., 1982; Bridges, 1967; Hallinger, 1992, 2003). Dalam dekade terakhir, investigasi menjadi kepemimpinan karena pembelajaran semakin diterima proposisi bahwa efek ini dicapai secara tidak langsung fitur yang mempengaruhi organisasi sekolah, budayanya norma dan praktik guru (Hallinger & Heck, 1996; Heck & Hallinger, 2010, 2014; Leithwood dkk., 2006, 2010; Marks & Printy, 2003).

Menurut penjelasan di atas, hal yang berkaitan dengan kepemimpinan, dengan melakukan pembelajaran bulutangkis dengan *peer teaching* diharapkan siswa dapat meningkatkan kepemimpinan lebih baik dari sebelumnya. Dalam melakukan pembelajaran bulutangkis dengan *peer teaching* di butuhkan ketepatan, kelincahan, konsentrasi, dan ketepatan gerak langkah maupun pukulan. Maka hal-hal tersebut merupakan salah satu langkah dan cara dalam melatih tingkat kepemimpinan.

Peer teaching sangat efektif untuk meningkatkan harga diri, perkembangan akademik dan sosial, meningkatkan keterampilan berfikir kritis. Dan *peer teaching* memberi kesempatan untuk pengajar fokus mengajar dengan informasi yang baru, maka *peer teaching* sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kepemimpinan siswa

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai kontribusi kegiatan bulutangkis untuk meningkatkan kepemimpinan siswa. Oleh karena itu judul yang di ambil dalam penelitian ini adalah “Analisis Penerapan *Peer Teaching* Pada Pembelajaran Bulutangkis Untuk Pengembangan Keterampilan Kepemimpinan Siswa SMP Negeri 6 Cimahi”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Apakah model pembelajaran *peer teaching* dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan siswa kelas IX di SMPN 6 Cimahi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat keterampilan kepemimpinan dalam pembelajaran *peer teaching* pada siswa kelas IX di SMPN 6 Cimahi

1.4 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan bacaan, sumber informasi yang akurat dan bermanfaat dalam dunia olahraga.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengungkap berbagai hal secara tepat sasaran, dan bertanggung jawab dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

b. Secara Praktis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain untuk mengaplikasikan teori kedalam praktik dengan fakta hasil penelitian.
- 2) Dijadikan sebagai rekomendasi dalam rangka peningkatan pengetahuan Mahasiswa FPOK dalam beberapa bidang ilmu pengetahuan.

1.5 Struktur Organisasi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan Bab ini menguraikan latar belakang masalah berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta dilapangan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab II kajian teori, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Bab III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, target penelitian, subjek penelitian, variabel, dan definisi operasional variabel, instrument penelitian prosedur penelitian, proses pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis serta langkah-langkah penelitian. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya Bab V simpulan dan saran Penelitian ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti.