

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berpikir. Dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kedudukannya. Melalui pendidikan manusia memperoleh pengetahuan (wawasan) dan keterampilan yang dapat membantu meningkatkan harkat hidup seseorang baik secara pribadi maupun secara masyarakat.

Pengetahuan, pembentukan sikap, dan keterampilan merupakan sesuatu yang penting dilingkungan masyarakat. Masyarakat beranggapan pendidikan merupakan sebuah tabungan yang nantinya akan diperoleh manfaatnya di masa yang akan datang. Berlangsungnya proses pendidikan membutuhkan waktu yang panjang dan diorganisir dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfungsi sebagai lembaga sosial, sekolah dapat memberikan pelayanan kebutuhan pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat, sekolah menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi ekonomi untuk hidup dan berkembang di tengah masyarakat. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

Pendidikan jasmani di Indonesia tidak terlepas dengan sistem pendidikan nasional. Hal tersebut dapat diamati dalam pelaksanaan penjas dan olahraga yang dilaksanakan pada setiap jenjang sekolah. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Konsep pendidikan jasmani menurut Mahendra (2008, hlm. 3) sebagai

berikut: “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dan kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.”

Di dalam Kurikulum Pendidikan Jasmani 2013 dijelaskan tentang beberapa materi pendidikan jasmani, salah satunya adalah permainan bola kecil, seperti yang diungkapkan Asep (dalam <http://asepended.blogspot.com/>) salah satu Kompetensi Inti yang tercantum didalamnya adalah :

Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Adapun Kompetensi Dasar yang ingin dicapai adalah menganalisis variasi dan kombinasi salah satu keterampilan permainan bola kecil untuk meningkatkan keterampilan dasar fundamental.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Permainan *softball* adalah permainan bola kecil yang terdiri dari beberapa gerak dasar, yaitu: menangkap, melempar, memukul dan berlari. Softball adalah salah satu cabang olahraga yang masuk kedalam kategori *open skill* yang

memerlukan pemahaman secara seutuhnya. Maka pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh kondisi, situasi dan lingkungan yang berubah. Sehingga penggunaan model pembelajaran yang variatif dan sesuai sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran bola kecil yang diberikan di sekolah dapat tercapai. Faktor lain yang mendukung agar hasil belajar dalam permainan *softball* tercapai adalah tidak lepas dari sumber daya manusia yang meliputi siswa dan peran guru, sarana dan prasarana. Menurut pengamatan diduga pengajaran pendidikan jasmani di sekolah, Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor: yaitu kurangnya minat dari siswa untuk berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan belajar, penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Di Kota Cimahi, pembelajaran *softball* belum dapat terlaksana, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas. Namun pada tahun 2011 di Sekolah Menengah Atas di Kota Cimahi, kegiatan ekstrakurikuler *softball* sudah mulai digemari banyak siswa-siswi, sehingga proses pembelajaran *softball* di sekolah mendapat perhatian dari pihak sekolah untuk meneliti proses pembelajarannya.

*Softball* merupakan permainan yang menyenangkan. Aktivitas kegiatannya mengutamakan kecepatan dan ketangkasan. Seperti kita telah ketahui bahwa untuk dapat bermain *Softball* yang baik, diperlukan suatu bentuk tubuh yang baik dan sesuai permainan ini.

Didalam proses pembelajaran *softball* terdapat beberapa keterampilan gerak dasar seperti yang dijelaskan oleh Parno (1992, hlm. 16-73) yaitu : “1). *Pitching*, 2). *Throwing*, 3). *Catching*, 4). *Batting*, 5) *sliding*, dan 6). *Base running*. “ Oleh karena itu, dalam pembelajaran permainan *softball* diperlukan pembelajaran yang intensif dan sistematis agar tercapainya keberhasilan dalam bermain *softball*, disamping menggunakan pembelajaran yang intensif dan sistematis, permainan *softball* juga diperlukan model pembelajaran yang memberikan adaptasi peserta didik agar pembelajaran akan mudah dan materi dapat di mengerti. Untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam proses pembelajaran *softball*. Karena dalam kenyataannya peserta didik pemula sangat

kesulitan dalam pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bisa membuat para peserta didik untuk dapat dimengerti dan dipahami tentang cara-cara yang benar untuk menguasai keterampilan dasar permainan *softball*.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran, Metzler (2000, hlm. 221) menjelaskan ada 7 model pembelajaran untuk pendidikan jasmani. Model yang dijelaskan oleh Metzler tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Direct instruction model.*
2. *Personalized system for instruction model.*
3. *Cooperative learning model.*
4. *The sport education model.*
5. *Peer teaching model.*
6. *Inquiry teaching model.*
7. *The tactical games model*

Dari model-model yang dijelaskan oleh Metzler, peneliti membatasi penelitian ini antara model pembelajaran *Direct instruction* dengan *inquiry*.

Menurut Amri (2010, hlm. 39), Model *Direct instruction* merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya, guru dapat menggunakan berbagai media, misalnya film, tape recorder, dan sebagainya.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan serta kekurangan dalam penerapannya. Killen (1998, hlm. 2) dalam Juliantine (2011, hlm. 42) mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) jika diterapkan secara efektif, sebagai berikut:

- Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran secara jelas.
- Waktu untuk berbagai kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- Guru dapat mengendalikan urutan kegiatan pembelajaran.
- Terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
- Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.

Dari penjelasan teori diatas, inti kelebihan atau keuntungan model

pembelajaran langsung yaitu mudahnya menyampaikan informasi kepada siswa baik dalam kelas besar maupun kecil. Serta pengendalian kelas yang baik dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Adapun kekurangan *direct instruction* menurut Killen dalam Juliantine (2011, hlm. 42) yaitu: Model *Direct Instruction* bersandar pada kemampuan siswa untuk menafsirkan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkan kepada siswa.

Dari penjelasan di atas, terdapat kekurangan *direct instruction model*. Secara garis besar siswa kurang aktif dalam menciptakan kreatifitas. Sehingga perkembangan siswa kurang maksimal. Sama halnya yang dikatakan Wubbel, Creton, Levy, dan Hooymayes (1993, hlm. 123) yaitu

Model pembelajaran langsung (*direct instruction*) sangat tergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi yang positif.

Dalam hal ini penerapan *direct instruction* dalam pembelajaran *softball* yang paling pertama yaitu merencanakan tujuan pembelajaran agar siswa tidak jauh dari materi yang diberikan oleh guru, kedua menentukan materi *softball* yang akan dilaksanakan sehingga tidak banyak membuang waktu untuk materi selanjutnya, ketiga analisis tugas, dengan analisis tugas guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat melakukan keterampilan *softball* sehingga guru dapat memperbaiki tugas gerak, keempat merencanakan banyaknya waktu yang digunakan, karena dengan perencanaan waktu yang tepat guru dapat mengoptimalkan perhatian kepada siswa.

Model *direct instruction* dapat membantu siswa untuk melakukan gerak bermain *softball* seperti : melempar, menangkap, memukul, lari menuju base, dan meluncur. Bisa dikatakan membantu karena guru berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan dan dapat mengendalikan isi materi serta urutan urutan informasi sehingga siswa tetap fokus terhadap tujuan pembelajaran yang harus dicapainya.

Sedangkan mengenai *inquiry* dalam Juliantine (2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa: “*Inquiry* sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi”.

Dalam pembelajaran *inquiri* terdapat keunggulan, keunggulan model pembelajaran *inquiri* ini terletak pada standar kebebasan intelektual untuk mencari tahu secara efektif, dan guru harus dapat membangkitkan keinginan siswa untuk mencari tahu keterampilan bermain *softball*. Karena hal ini yang membuat model *inquiri* dianggap akan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran *softball*.

Disamping memiliki keunggulan, model ini mempunyai kelemahan seperti yang diuraikan oleh Sanjaya (2006, hlm. 206) diantaranya: “Sulitnya mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.”

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, bahwa pada prinsipnya model *inquiry* merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal utama dalam model *inquiry* adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada kesimpulan. Model *inquiri* terhadap bermain *softball* yaitu dapat membantu siswa untuk melakukan tugas gerak seperti melempar (*throwing*) dengan mempraktekan dan menelusuri mana gerakan yang tepat dan gerakan yang paling efektif dalam melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru, karena siswa diberikan keleluasaan untuk melakukan hal tersebut, tidak hanya pada gerakan melempar tetapi semua keterampilan gerak bermain *softball* lainnya seperti menangkap (*catching*), memukul (*batting*), lari ke *base* (*base running*), dan meluncur (*sliding*). Sehingga model pembelajaran *inquiri* berpengaruh terhadap keterampilan bermain *softball*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DAN *INQUIRY* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PERMAINAN *SOFTBALL*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar permainan *softball*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *inquiri* terhadap hasil belajar bermain *softball*?
3. Model manakah yang memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap hasil belajar bermain *softball*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui :

1. Untuk melakukan uji lapangan pengaruh model pembelajaran *direct instruction* dan *inquiri* terhadap hasil belajar bermain *softball*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan harapan yang berkaitan dengan hasil penelitian. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi nilai tambah dalam upaya meningkatkan pengetahuan konsep dan teori pendidikan jasmani yang dilaksanakan khususnya dalam peningkatan belajar siswa.
2. Secara kebijakan penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif pemecahan masalah pada pembelajaran *softball* disekolah.
3. Dari segi praktis ini diharapkan:
  - a. Bagi guru, dapat menjadi masukan dan sebagai alternatif penggunaan model pembelajaran langsung atau model *inquiri*.
  - b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan proses belajar *softball* dalam pelaksanaan pendidikan jasmani yang dapat berguna bagi siswa dikemudian hari.
  - c. Bagi sekolah, diharapkan menjadi asupan (*feed back*) terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani.

- d. Bagi peneliti, diharapkan menjadi sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian di masa yang akan datang.
4. Dari segi isu serta aksi sosial penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap hasil pembelajaran *softball* agar menjadi lebih baik lagi sehingga dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari di masyarakat.