

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendasar untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya. Disadari atau tidak pendidikan telah membuat perubahan terhadap perkembangan bangsa, baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Seluruh warga Indonesia memiliki hak dan kedudukan yang sama untuk memperoleh pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Secara ringkas, pendidikan pada hakekatnya memberikan pengaruh secara sengaja dan dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan kepribadian jasmani dan rohani individu agar mencapai tingkat yang lebih tinggi dan menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun Pasal 3 2003 hlm. 5 yaitu: “Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Maka tiap institusi penyelenggara pendidikan harus mampu memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas, sehingga tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terealisasi secara komprehensif. Pencapaian tujuan tersebut diwujudkan salah satunya melalui penyajian ragam mata pelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik.

Pada dasarnya pendidikan yang berperan dalam perkembangan manusia terdapat dua jenis pendidikan yaitu pendidikan non-formal dan pendidikan formal. Pendidikan non-formal adalah pendidikan yang proses pembelajarannya dilakukan di luar sekolah, biasanya pendidikan non-formal berupa lembaga bimbingan belajar, lembaga pelatihan keterampilan, pusat kegiatan masyarakat dan lain lain. Sedangkan pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di pendidikan formal, yaitu di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas

dan perguruan tinggi. Kedua jenis pendidikan tersebut sama-sama bertujuan untuk membentuk manusia yang memiliki keterampilan, pengalaman dan meningkatkan kualitas hidup manusia.

Untuk menjaga eksistensinya maka setiap manusia harus memperoleh pendidikan yang berkualitas, baik pendidikan non formal maupun pendidikan formal, hal ini disebabkan karena pada diri setiap manusia memiliki keinginan untuk berkembang dan memiliki kehidupan yang maju dan berkualitas agar bisa menjadi manusia ideal, dalam hal ini manusia yang mampu mewujudkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, sehingga beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, sehat, cerdas, dan mampu berkarya.

M.I. Soelaiman (dalam Indriansah, 2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa kepada pihak lain yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan”. Menurut Siedentop (dalam Abduljabar, 2012, hlm. 1) “Pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani”. Sementara itu Mahendra (2009, hlm. 3) bahwa “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.”

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan siswa untuk mengenal, mengetahui dan terampil dalam berolahraga melainkan melalui pendidikan jasmani siswa terdidik secara menyeluruh serta dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya hingga menjadi manusia yang dewasa. Dalam hal ini keterampilan dan kepribadian merupakan salah satu tolak ukur kedewasaan seseorang, hal tersebut dapat dicapai melalui pendidikan jasmani yang bertujuan meningkatkan kebugaran, keterampilan motorik, rasa tanggung jawab, kerjasama, toleransi dan percaya diri salah satunya melalui olahraga hoki.

Olahraga hoki merupakan salah satu cabang olahraga permainan bola kecil yang dimainkan menggunakan alat seperti *stick* hoki, dan *legguard* untuk pejuang gawangnya, olahraga hoki terbagi dua ada yang dimainkan di *indoor* dan *outdoor*

keduanya memiliki karakteristik yang sama, baik dalam peraturan permainan maupun teknik dasar yang digunakan. Dalam permainan hoki ada beberapa teknik yang harus dikuasai oleh siswa, salah satu teknik bermain yang dominan digunakan dalam permainan hoki adalah *dribble* (menggiring bola). Prinsip utama yang harus diingat adalah bahwa *dribbling* digunakan untuk melindungi dan menguasai bola serta menciptakan ruang dalam permainan. Seorang siswa memerlukan ruang untuk mendapatkan posisi operan atau tembakan yang lebih baik atau memberikan waktu kepada teman satu tim untuk mencari posisi yang lebih baik. Melakukan *dribbling* relatif beragam dan bergantung pada posisi serta situasi yang tepat. Tetapi tidak sedikit siswa yang sedang berada pada posisi dan situasi yang tepat tidak dapat melakukan *dribbling* dengan baik, apalagi situasinya ketika ditekan oleh lawan. Pada saat mendribbling bola, seorang siswa seharusnya bisa melindungi bola dengan baik, dan untuk mencapai hal tersebut maka seorang siswa haruslah belajar dan berlatih dengan baik. Namun demikian, tidak sedikit seorang siswa yang belajar dan berlatih dengan baik dan pada saat pembelajaran masih sering terjadi kesalahan. Bola lepas dari penguasaan, sulit melewati lawan, binggung pada saat melewati lawan yang lebih dari satu, itu sebagian kasus yang sering terjadi pada saat bermain terutama pada saat *dribbling* untuk penguasaan bola sekaligus untuk melewati lawan. Banyak hal yang mempengaruhi, diantaranya adalah kondisi siswa, penggunaan model, maupun penggunaan gaya mengajar yang kurang baik diberikan oleh guru pada saat pembelajaran. Apabila hal ini terus dibiarkan maka kemungkinan besar yang dapat dirasakan adalah potensi siswa tidak akan berkembang dengan baik dan berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak bisa mengembangkan teknik bermainnya dengan benar. Siswa akan mengalami stres saat bermain apabila dia tidak mampu untuk menampilkan teknik dengan baik.

Dalam pembelajaran guru dianjurkan untuk menggunakan berbagai model. Dalam penjas banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Metzler ada tujuh model pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran diantaranya: (1) model pembelajaran langsung, (2)

model pembelajaran personal, (3) model pembelajaran kerjasama, (4) model pembelajaran pendidikan olahraga, (5) model pembelajaran kelompok, (6) model pembelajaran inkuiri, (7) model pembelajaran taktis. Selain itu masih banyak model-model pembelajaran lain, seperti model pembelajaran Hellison, model Canter Asertif, dan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU).

Pemilihan model pengajaran yang tepat akan berpengaruh besar pada perkembangan belajar yang dilakukan. Menurut Juliantine, dkk. (2013, hlm. 6) “Model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain”. Dalam penelitian ini penulis mencoba meneliti dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran TGFU dan Inkuiri.

Bunker dan Thorpe (dalam Saryono dan Nopembri 2009, hlm. 7) mendeskripsikan bahwa:

Pendekatan TGFU sebagai pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainan untuk menjawab pertanyaan mengapa permainan dilaksanakan? dan bagaimana caranya menggunakan teknik dalam permainan? TGFU merupakan pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri.

TGFU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. Dalam praktiknya TGFU tidak hanya menekankan pada pengembangan keterampilan taktik saja, tetapi jika kemampuan taktik seorang siswa berkembang dan meningkat, maka kemampuan tekniknya pun ikut berkembang dan meningkat, karena pada model pembelajaran TGFU permainan merupakan media sekaligus tujuan dalam model pembelajaran itu sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Griffin dan Buthler (2005, hlm. 1): “...by involving learners in games and in the decision-making process required to play game, teacher can encourage both game appreciation and physical skill development.” Maksud dari kalimat tersebut adalah: dengan terlibatnya siswa dalam permainan dan proses

pengambilan keputusan yang dibutuhkan untuk memainkan sebuah permainan, guru dapat mendorong apresiasi bermain dan perkembangan kemampuan fisik siswa. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran TGFU akan berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* dalam pembelajaran hoki.

Sedangkan model inkuiri dijelaskan oleh Juliantine, dkk. (2013, hlm. 93) bahwa:

Model inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa di samping juga pada guru. Hal utama dalam model inkuiri adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga pada suatu kesimpulan.

Dalam pembelajaran hoki khususnya belajar *dribble* siswa dituntut untuk kreatif, percaya diri dan memiliki keterampilan yang baik dalam melakukan *dribble*. Ketika melakukan *dribble* siswa belajar untuk membuat keputusan yang kreatif dan efektif untuk melindungi bola, melewati lawan, dan menguasai lapangan. Perkembangan dan peningkatan keterampilan *dribble* dalam pembelajaran hoki akan meningkat melalui penggunaan model pembelajaran inkuiri, karena pada hakikatnya peran guru dalam model pembelajaran inkuiri tidak dominan, tetapi siswa ditekankan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dituntut untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai cara dan kemampuan siswa itu sendiri, yang mengakibatkan meningkatnya kreatifitas siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan kemudian membuat suatu kesimpulan yang ditampilkan menjadi keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotor. Seperti yang dijelaskan oleh Metzler (dalam Juliantine, dkk., 2013, hlm. 93) menyatakan bahwa: “Model Inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, membantu siswa untuk menjadi ekspresif, kreatif dan mempunyai keterampilan dalam bidang psikomotor”.

Oleh karena itu peneliti beranggapan bahwa dengan menggunakan model TGFU dengan model Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam pembelajaran hoki. Penelitian ini bertujuan untuk menguji cobakan serta

membandingkan kedua model tersebut mana yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* hoki.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang penulis lihat dan alami dilapangan yaitu, secara umum masih kurangnya tingkat keterampilan siswa melakukan gerakan dasar *dribble*, dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan berlatih *dribble*, sehingga keberhasilan yang ingin dicapai oleh guru terhambat. Adapun beberapa indikator yang menyebabkan tidak berhasilnya proses pembelajaran *dribble* hoki antara lain, (1) penggunaan model pembelajaran kurang membantu dalam proses pembelajaran, serta (2) tugas gerak yang dilakukan kurang maksimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, model pembelajaran yang digunakan dan kemampuan guru dalam berinovasi dalam mengemas pembelajaran masih terbatas dalam memberikan materi yang membuat siswa kesulitan dalam melakukan tugas gerak yang mereka lakukan menjadi suatu kendala terhadap pencapaian tujuan belajar. Hal ini menjadi masalah pokok tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga kondisi ini menyebabkan kurang optimalnya proses pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran hoki sebagai media pendidikan dalam rangka pengembangan aktivitas gerak siswa seutuhnya, khususnya di Sekolah Menengah Atas.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan yang hendak dicarikan jawabannya. Perumusannya masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model TGFU berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* hoki siswa?
2. Apakah penerapan model Inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* hoki siswa?
3. Manakah diantara model TGFU dan Model Inkuiri yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam pembelajaran hoki?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi dan rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGFU terhadap hasil belajar *dribble* hoki siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model Inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* hoki siswa.
3. Untuk mengetahui model mana yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar *dribble* hoki siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penggunaan model TGFU dengan model Inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* hoki ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah mengkaji substansi batang tubuh pedagogi tentang proses pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan model pembelajaran TGFU dan model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Terhadap para guru atau pengajar pendidikan jasmani dan olahraga sebagai bahan masukan dalam mengembangkan program pembelajaran pendidikan

- jasmani di SMA khususnya pada pembelajaran hoki. Melalui penggunaan model TGFU dan model inkuiri diharapkan guru lebih mengerti dalam penerapan model pembelajaran ini terutama dalam pembelajaran hoki.
- b. Terhadap siswa, diharapkan agar lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih dapat menguasai keterampilan gerak pada pembelajaran hoki.
 - c. Bagi sekolah, sebagai salah satu sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2013) maka sistematika penulisan laporan penelitian (Skripsi) yang akan disusun adalah sebagai berikut.

Bagian awal, berisi tentang halaman judul, halaman pengesahan, pernyataan keaslian karya ilmiah, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini dikemukakan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian membahas teori yang melandasi permasalahan skripsi yang merupakan kerangka teoritis yang diterapkan dalam skripsi, serta posisi teoritik peneliti. Pada bab ini berisi tentang model pembelajaran TGFU, model pembelajaran inkuiri dan hasil belajar *dribble* hoki.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi penjabaran rinci mengenai metode penelitian yang digunakan, termasuk komponen seperti lokasi penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrumen, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini berisi tentang simpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi yang diberikan oleh peneliti terhadap hasil penelitian.

Bagian akhir, berisi daftar pustaka serta lampiran–lampiran yang mendukung.