

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar yang dilakukan oleh orang yang sudah dewasa kepada orang yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan. Orang yang sudah dewasa disini maksudnya adalah seorang guru atau orang tua, karena mereka telah berpengalaman dalam kehidupan di dunia ini sehingga bisa memberi tahu mana yang harus dilakukan dan yang tidak harus dilakukan, mana perilaku yang terpuji dan patut ditiru dan mana perilaku yang tercela. Namun pada kenyataannya pada saat peneliti melakukan pengamatan di beberapa sekolah masih banyak para pelajar yang melakukan perilaku tercela seperti tawuran antar sekolah dan pemalakan di sekolah. Pendidikan di Indonesia tentunya tidak bisa dikatakan gagal dalam memperbaiki moral orang-orang Indonesia itu sendiri, karena pendidikan yang diberikan tidak hanya di sekolah saja tetapi pendidikan di keluarga juga sangat berpengaruh terhadap perilaku anggota keluarganya.

Dalam arti sempit pendidikan bersifat terbatas baik dari segi waktu, materi atau isi pembelajaran, ruang lingkup kegiatan maupun tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan hanyalah usaha sekolah dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran dalam kurun waktu yang ditentukan dan disesuaikan menurut program kurikulum. Ruang lingkup dan pola pikir guru dan siswa hanya apa yang terjadi di sekolah setelah sebelumnya direncanakan, jadi segala sesuatu yang menyangkut pembelajaran hanyalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa dengan ditunjang oleh unsur-unsur yang lainnya seperti sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Sedangkan pengertian pendidikan secara luas adalah semua pengalaman hidup yang bersifat merubah sikap seseorang kearah yang lebih baik yang berlangsung dari lahir sampai akhir hidupnya.

Pendidikan tentunya erat sekali hubungannya dengan belajar, karena belajar merupakan salah satu proses dari pendidikan. Pada hakekatnya belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Belajar juga dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu baik itu dari guru, bahan bacaan, media elektronik, maupun dari pengalaman dan merubah wawasan seseorang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Karena belajar merupakan proses transfer ilmu yang bisa diperoleh dari mana saja, bukan berarti peran guru tidak terlalu penting, tetapi seorang guru juga diharapkan bisa memberikan budaya atau kebiasaan memperoleh informasi dari mana saja, terutama membudayakan gemar membaca sehingga siswa tersebut apapun akan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang mata pelajaran di sekolahnya, baik itu dari bahan bacaan maupun media elektronik.

Proses pembelajaran tidak hanya untuk menambah wawasan saja, tetapi proses pembelajaran juga dapat merubah tingkah laku seseorang yang tentunya ke arah yang lebih baik, Sutikno (2013, hlm.10) mengatakan bahwa:

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membangun kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Sejalan dengan itu sudah barang tentu bahwa seseorang yang akan melakukan pembelajaran perlu dilakukannya pengulangan agar informasi yang didapat bisa tersimpan dalam memori jangka panjang.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Peristiwa belajar mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep ilmu kependidikan. Oleh karena itu perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi dalam berbagai model. Joyce dan Weil mengemukakan 22 model mengajar yang di kelompokkan ke dalam 4 hal, yaitu : Proses informasi, perkembangan pribadi, interaksi sosial dan modifikasi tingkah laku (Joyce & Weil, *Models of Teaching*, 1980).

HADI HAERUL UMAM, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif, dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Proses belajar mengajar memiliki makna dan pengertian yang lebih luas daripada pengertian mengajar semata. Dalam proses belajar mengajar tersirat adanya suatu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang.

Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yang mana tujuan ini berguna serta berkontribusi yang sangat berharga bagi kelangsungan dan kesejahteraan hidup manusia. Makna tujuan yang terkandung dalam pendidikan jasmani bukan hanya mendidik secara fisik melainkan hampir semua aspek dikembangkan antara lain aspek kognitif, aspek afektif serta aspek sosial. Pendidikan jasmani juga merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual dan sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Adanya pendidikan jasmani di sekolah juga diharapkan siswa dapat membudayakan pola hidup sehat dan rutin melakukan aktivitas jasmani di luar sekolah. Apa bila seorang siswa malas melakukan aktivitas jasmani maka bisa dipastikan kebugaran jasmaninya rendah, dengan rendahnya kebugaran jasmaninya, maka berbagai macam penyakit obesitas dan darah tinggi akan lebih mudah datang. Sejalan dengan itu menurut Tarigan (2012, hlm. 15) menyebutkan bahwa “Kegemukan, tekanan darah tinggi, kencing manis, nyeri pinggang bagian

HADI HAERUL UMAM, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM

PERMAINAN BULUTANGKIS Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bawah, adalah contoh dari penyakit kurang gerak”. Maka dari itu penyakit-penyakit tersebut tidak lagi hanya menyerang orang tua atau orang dewasa saja, tetapi juga bisa menyerang anak-anak dan remaja.

Pendidikan jasmani atau penjas merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, baik itu SD, SMP, atau SMA karena mata pelajaran penjas terdapat dalam kurikulum. Akan tetapi masih banyak pembelajaran penjas di sekolah yang kurang efektif yang salah satunya disebabkan oleh kurang tepatnya seorang guru menerapkan model pembelajaran, dan mengakibatkan kurang pahamiannya siswa dalam melakukan pembelajaran.

Siedentop (dalam Subroto dkk., 2008, hlm.69) mengatakan “*education through and physical activities*” yang artinya pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani. Sejalan dengan itu pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum ke dalam aktivitas fisik itu sendiri.

Dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar lebih terencana dan menjadi bervariasi serta tidak membosankan. Dalam konteks pembelajaran, Joyce dan Weil (Winataputra, 2001, hlm.115) mendefinisikan model sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Jadi model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler (2000: hlm.159) menjelaskan bahwa :

There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education : Direct Instruction Model, Personalized for Instruction Model, Cooperative Learning Model, The Sport Education Model, Peer Teaching Model, Inquiry Teaching Model and The Tactical Games Model.

Jadi menurut Metzler terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu : (1) Model Pembelajaran Langsung (2) Model Pembelajaran Personal (3) Model Pembelajaran Kerjasama (4) Model Pembelajaran Pendidikan

HADI HAERUL UMAM, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM

PERMAINAN BULUTANGKIS Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Olahraga (5) Model Pembelajaran Kelompok (6) Model Pembelajaran Inkuiri (7) Model Pembelajaran Taktis.

Peer teaching merupakan pembelajaran yang menyertakan teman sebaya sebagai tutornya, seperti yang dikatakan oleh Juliantine (2011, hlm.147) “*peer teaching* adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyertakan teman sebaya sebagai tutornya”. Teman sebaya di sini tentunya seorang siswa yang akan menjadi tutor yang memiliki kemampuan atau pengetahuan yang lebih unggul dari teman-temannya. Keunggulan model pembelajaran ini adalah ketika dalam satu kelas terdapat banyak siswa sehingga seorang guru merasa kesulitan dalam memfasilitasi dan membimbing setiap siswanya. Dengan model pembelajaran ini guru cukup memanggil beberapa siswa yang dianggap memiliki kemampuan lebih dibandingkan teman-temannya, kemudian para tutor ini diberi pengarahan tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan. Setelah guru dirasa cukup memberikan pengarahannya, maka selanjutnya para tutor menyampaikan materi pembelajaran kepada teman-temannya yang sudah dikelompokkan sebelumnya.

Model pembelajaran ini pun tentunya memiliki kekurangan, yaitu dimana para teman sebaya yang menjadi tutor tidak memiliki kompetensi sebagai pengajar, atau dengan kata lain para tutor ini tidak memiliki ilmu tentang bagaimana menyampaikan informasi yang benar kepada orang sehingga dapat lebih mudah dimengerti.

Dari pemaparan di atas, penulis ingin menerapkan model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar siswa dalam permainan bulutangkis. Adapun alasan mengapa model ini menjadi pilihan untuk dikaji oleh penulis, karena hasil observasi masih kurangnya inovasi guru pendidikan jasmani dan hal ini juga di kemukakan oleh Ayi Suherman dalam jurnalnya (2012, hlm 114) bahwa:

“pengelolaan penjas oleh guru saat ini, belum menunjukkan kearah efektif dan efisien. Berdasarkan pengamatan penelitian dilapangan, ditemukan guru penjas dalam kegiatan bersifat monoton, berpusat pada guru, hanya menggunakan pendekatan *drill*, dan hanya menekan penguasaan motorik saja sedangkan aspek lain terabaikan seperti intelektual, mental dan nilai ke-penjas-an lainnya. Akibatnya

HADI HAERUL UMAM, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa cenderung acuh tak acuh, kurang motivasi dalam belajar, merasa bosan dan kurang kreatif. Kemudian penulis beranggapan bahwa seorang siswa tidak akan segan atau canggung apabila bertanya kepada teman sebayanya.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tertarik untuk meneliti dengan mengambil judul, “**Pengaruh Model Pembelajaran *Peer Teaching* Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Permainan Bulutangkis (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Bandung)**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang permasalahan, dapat diidentifikasi terkait dengan aktivitas pembelajaran permainan bulutangkis dalam mata pelajaran Penjaskes kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung adalah sebagai berikut:

- 1) Guru belum memahami dengan baik pengertian antara aktivitas pembelajaran permainan bulutangkis dengan pelatihan cabang olahraga bulutangkis.
- 2) Guru Penjaskes cenderung memberikan aktivitas pelatihan cabang olahraga bulutangkis, bukan memberikan pembelajaran aktifitas permainan bulutangkis.
- 3) Guru menggunakan gaya, metode dan model mengajar yang cenderung monoton.
- 4) Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang tepat dan cenderung monoton pada pembelajaran aktifitas permainan bulutangkis
- 5) Masih jarang guru Penjaskes yang menerapkan model mengajar *peer teaching* dalam aktivitas pembelajaran permainan bulutangkis.
- 6) Siswa cenderung pasif dan menunggu pengarahan dari guru.
- 7) Siswa terlalu bergantung kepada intruksi guru dalam pembelajaran.
- 8) Kurangnya kesempatan gerak yang didapat siswa karena lama menunggu.

C. Rumusan Masalah

Dengan mengacu kepada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *peer teaching* memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap hasil belajar lob bertahan dalam aktifitas pembelajaran bulutangkis di kelas XI SMA Negeri 4 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis menetapkan tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar lob bertahan dalam aktifitas pembelajaran bulutangkis.

E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran permainan bulutangkis kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung, bahwa melalui penerapan model pembelajaran *peer teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis kelas XI di SMA Negeri 4 Bandung.
2. Secara Praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran atau pemberian materi pembelajaran permainan bulutangkis agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

F. Pembatasan Penelitian

1. Variabel bebas atau Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya

variabel terikat. Variabel independennya yaitu model pembelajaran *peer teaching*.

2. Variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. variabel dependennya yaitu hasil belajar lob bertahan dalam permainan bulutangkis.
3. Penelitian ini hanya terbatas pada pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar lob bertahan dalam permainan bulutangkis.
4. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bandung yang berjumlah 48 orang.
5. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah di SMA Negeri 4 Bandung dilakukan diluar jam pembelajaran.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran. BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari populasi dan sample penelitian, desain penelitian, definisi oprasional, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian dan teknik analisis data. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang memaparkan hasil penelitian serta pembahasan. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi.