

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau *discover*. Serta pendidikan sebagai proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu

Dari pembahasan di atas, tujuan pendidikan berkaitan erat dengan hal ingin dicapai dalam program pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional berhubungan dengan filsafat negara yang dianut. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa di sekolah.

Dalam hal lain sekolah sebagai berlangsungnya tempat dalam proses pendidikan atau pembelajaran yang dapat ditunjukkan dengan adanya proses

transformasi melalui berbagai macam interaksi yang bersifat edukasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran banyak dikombinasikan dan disusun berdasarkan materi, media atau fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7-8) menjelaskan bahwa:

Tujuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang, dimana tujuan pendidikan itu adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. menurut William dalam Abduljabar (2010, hlm. 3) mengungkapkan bahwa “pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan”.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, bela diri serta aktivitas lainnya (BSNP, 2006, hlm 703). Dalam kesempatan penelitian ini, penulis mendapat masalah dalam pembelajaran aktivitas ritmik.

Aktivitas ritmik dalam pembelajaran disekolah diharapkan mampu menghasilkan hasil belajar berupa kognitif, afektif dan psikomotor, mengacu pada pendapat Bloom dan kawan-kawan tentang tiga kategori atau domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor (dalam Makmun, 2007, hlm. 26). Berkaitan dengan hal di atas, penulis menemukan beberapa kendala maupun permasalahan yang timbul ketika pembelajaran aktivitas ritmik di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Waled. Dalam lapangan ketika guru menerapkan model pembelajaran langsung, siswa terlihat mengikuti gerakan tersebut dengan kurang semangat. Adapun gerakan yang di ajarkan oleh guru yakni berupa langkah kaki, ayunan tangan hingga kombinasi gerakan yang diiringi musik. Padahal guru sudah menyampaikan gerakan dengan jelas dan semangat. Namun yang terjadi malah siswa malas dan bergerak minim. Hal ini menggugah guru untuk menelaah kesalahan atau penyebab yang menimbulkan hal tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, ada beberapa alternatif pemecahan masalah, antara lain dengan merekayasa proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar disekolah terdapat berbagai macam pendekatan, metode, strategi dan model yang dapat diaplikasikan untuk merekayasa proses pembelajaran. Adapun pengertian model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012, hlm. 133) bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.”

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran senam ritmik, antara lain adalah model pembelajaran inkuiri, kooperatif, direct atau bahkan peer teaching. Dari beberapa model pembelajaran, guru lebih dekat pada model pembelajaran inkuiri. Dimana saat ini menjadi model pembelajaran inkuiri dianggap cocok dengan kurikulum 2013. Dimana mengedepankan proses pembelajaran yang bersifat ilmiah, sehingga didalamnya terdapat proses pemikiran oleh masing-masing siswa, yang selanjutnya dianalisis hingga akhirnya mendapat kesimpulan yang bersifat ilmiah.

Model pembelajaran inkuiri diciptakan oleh Suchman pada tahun 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun dalam satu cara yang teratur (Juliantine, 2013:93). Model pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk selalu mencari informasi sebanyak mungkin mengenai materi yang sedang dipelajarinya, dan mampu menyimpulkannya berdasarkan hasil-hasil temuan siswa dengan alasan yang bersifat ilmiah. Selanjutnya Juliantine (2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa:

Secara sederhana, inkuiri dapat diartikan sebagai sebuah pencarian kebenaran, informasi, atau pengetahuan, atau juga dapat diartikan bahwa inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan untuk dapat diaplikasikan sebagai jawaban pengetahuan

Dalam model pembelajaran inkuiri, siswa berpikir dan bergerak berdasarkan susunan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Susunan pertanyaan yang dipersiapkan oleh guru merupakan karakteristik model pembelajaran inkuiri. Juliantine (2013, hlm. 96) menjelaskan bahwa:

Karakteristik dari model pembelajaran inkuiri adalah guru bukannya menunjukan dan menceritakan pada siswa bagaimana untuk bergerak, tetapi guru menggunakan serangkaian pertanyaan untuk memunculkan keterikatan siswa pada domain psikomotor dan kognitif.

Domain psikomotor, domain afektif dan domain kognitif adalah domain yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, model pembelajaran inkuiri diharapkan mampu mengembangkan ketiga domain tersebut. Berikutnya Metzler (dalam Juliantine, 2013, hlm 97) mengemukakan

bahwa tujuan digunakannya model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan pemikiran siswa, memecahkan masalah dan memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi.

Dari pemaparan model pembelajaran inkuiri yang diterapkan dalam pembelajaran ritmik, tentu akan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional atau langsung yang diterapkan oleh guru sebelumnya. Sehingga kita dapat menggambarkan hasil yang dapat dicapai oleh peserta didik yang dimana dalam kesempatan penelitian ini, penulis akan membahas mengenai tingkat kreativitas siswa dalam melakukan gerakan aktivitas ritmik.

Model pembelajaran manakah yang dapat memberikan tingkat kreativitas anak berkembang atau lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. Hal ini merupakan tantangan bagi penulis untuk dapat menemukan jawaban dari permasalahan yang penulis paparkan sebelumnya. Dengan harapan akan diketahui model pembelajaran mana yang dapat memberikan tingkat kreativitas yang baik dalam mempelajari aktivitas ritmik. Sehubungan dengan hal tersebut penulis menerapkan judul dalam penelitian tindakan kelas ini yakni “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Ritmik (Studi Penelitian Tindakan Di Kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di Kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled diantaranya:

1. Siswa kurang berminat dalam mengikuti aktivitas ritmik dikarenakan pembelajaran yang diberikan monoton.
2. Akibat pembelajaran monoton siswa melakukan gerakan aktivitas ritmik dengan seadanya.
3. Kreativitas siswa tidak berkembang karena pembelajaran terpusat pada guru.
4. Model pembelajaran langsung yang diterapkan sebelumnya tidak memberikan peningkatan kreativitas gerakan ritmik.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, serta dengan indentifikasi permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran saat ini, maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled.

### **E. Batasan Masalah**

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil yang signifikan dari permasalahan penelitian yang timbul. Berangkat dari tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang penelitian agar dapat terfokus dan jelas pada suatu masalah. Adapun pembatasan masalah di antaranya:

1. Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh dari model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar aktivitas ritmik terhadap kreativitas siswa di kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled.
2. Populasi dan sampel penelitian ini adalah kelas XI IPA-2 SMA Negeri 1 Waled.
3. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan pada pembelajaran aktivitas ritmik
4. Modifikasi dalam penelitian tindakan kelas ini model pembelajaran inkuiri
5. Penelitian ini menguji kreativitas siswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 kategori yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi sekolah.

### **1. Manfaat bagi siswa**

- a. Memberikan pengalaman gerak pada anak sehingga semakin banyak jenis dan bentuk aktivitas ritmik yang dilakukan anak maka anak akan semakin kaya pengalaman geraknya.
- b. Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- c. Menyalurkan kelebihan atau bakat pada anak.
- d. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- e. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.
- f. Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
- g. Menanamkan rasa percaya diri, kerjasama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong.

### **2. Manfaat bagi guru**

- a. Memberi alternatif baru dalam metode pembelajaran aktivitas ritmik yang diterapkan oleh guru.
- b. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Memberi wawasan baru aktivitas ritmik dengan modifikasi pembelajaran.
- d. Bagi guru sebagai wacana baru untuk memperoleh informasi ilmiah tentang inovasi model pembelajaran penjasorkes di Sekolah.

### **3. Manfaat bagi sekolah**

- a. Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.
- b. Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

## **G. Definisi Istilah**

Untuk menghindari salah pengertian dalam penafsiran judul dan isi skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting dengan demikian ada kesamaan pendapat dalam memberikan penafsiran, yaitu:

1. Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.
2. Pembelajaran menurut Corey (1986, hlm 195) yang dikutip oleh Sagala (2005, hlm 61) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dia turut serta dalam tingkah laku tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dalam pendidikan.
3. Belajar menurut Gagne dan Berliner dalam Achmad Rifa'i RC, dkk (2009, hlm 82), belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
4. Model pembelajaran inkuiri menurut Juliantine: “inkuiri dapat diartikan sebagai sebuah pencarian kebenaran, informasi, atau pengetahuan, atau juga dapat diartikan bahwa inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan untuk dapat diaplikasikan sebagai jawaban pengetahuan”