

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Terlihat jelas bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sangatlah mematkan kreativitas siswa terhadap kemampuannya untuk berkreasi. Banyak hal yang mempengaruhi salah satunya adalah guru dalam pembelajaran belajar mengajar. Seolah-olah guru adalah “tuhan” yang tidak pernah salah, sedangkan siswa adalah objek pelaksana yang harus melakukan semua perintah guru, sehingga pada akhirnya dampak pada siswa tidak dapat mengekspresikan diri ataupun mengeksplor kemampuan di dalam dirinya. Oleh karena itu adanya model pembelajaran ini siswa yang aktif dalam pembelajaran sedangkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran tersebut. Siswa aktif dan senang dalam melakukan gerak itu adalah tugas guru pendidikan jasmani dalam menjalankan tugas.

Seperti yang diungkapkan Mahendra (2008:3) “pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani Depdiknas (2003:7)

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, social dan emosional.

Pendidikan jasmani di sekolah hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor

saja tetapi dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif juga. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Dauer dan Pegrazi (1989:1) , yaitu :

Pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif

Penyatan di atas bahwa hakekatnya pendidikan jasmani adalah suatu bentuk usaha atau kegiatan yang dilangsungkan dengan memanfaatkan kegiatan fisik yang berorientasi terhadap pembentukan individu siswa dari beberapa aspek, kognitif, afektif dan psikomotor. Upaya tersebut dapat berdampak terhadap peningkatan individu siswa apabila dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani dilakukan dengan baik dan teratur. Menurut Abduljabar, (2010:22) menyatakan bahwa:

Dalam kurikulum tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menyokong perkembangan Aspek kognitif, Aspek Afektik, psikomotor. Namun hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani mengorientasikan perkembangan didalam program-program pembelajarannya.

Aspek tersebut diupayakan dapat tercapai dalam pembelajaran penjas dan mampu dikuasai oleh siswa, melalui beberapa pendekatan bermain, strategi mengajar, modifikasi media pembelajaran dan terobosan-terobosan lain yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengupayakan hal tersebut. Disamping itu dalam mengupayakan tingkat ketercapaian dari ketiga aspek tersebut, guru juga harus memahami hal lain yang tidak kalah jauh lebih penting yaitu tentang ketertarikan siswa dan kenyamanan siswa dalam belajar.

Pada proses pembelajaran disekolah banyak guru yang masih menggunakan metode transfer ilmu, dimana guru masih sebagai sumber belajar apapun yang diperintahkan guru siswa melakukannya. Dalam proses

pembelajaran, model merupakan bentuk prestasi fisik atau konsep dari pembelajaran yang berupaya menjelaskan hubungan-hubungan dari berbagai unsur-unsur yang ada dalam sistem pembelajaran kedalam suatu rancangan atau gambaran yang dipresentasikan secara utuh dan menyeluruh. Secara umum pengertian model dapat diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan, menurut angka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Edgen & Kauchak (1993:319) dalam Juliantine, dkk (2011:8) “Model pembelajaran adalah sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu.” Winkel (1991) dalam Tite, dkk (2011:8) menjelaskan “Model pembelajaran adalah suatu pegangan praktis dalam pengelolaan pembelajaran didalam kelas. Model itu mencakup semua komponen pokok yang dipertimbangkan dan di atur oleh tenaga pengajar.”

Selain itu Knirk & Gustafon (2005) dalam Tite, dkk (2011:8) menjelaskan:

Model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai-nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Menurut pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran sangat penting dikarenakan model pembelajaran adalah suatu kesatuan dalam pengajaran sehingga guru telah menyiapkan apa yang akan diberikan siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Sepakbola adalah jenis permainan serangan (*invasion game*), sepakbola sendiri sudah dikenal sejak ribuan tahun yang lalu, di Inggris olahraga ini mulai dimainkan pada abad ke -19 kemudian pada tanggal 21 Mei 1904 berdiri FIFA di Paris, menurut FIFA sendiri sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan 2 regu, yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Tujuan dari sepakbola adalah masing – masing

regu berusaha menguasai bola, memasukan bola kedalam gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi gawangnya agar tidak kemasukan bola, hal ini sesuai dengan definisi sepakbola menurut Sucipto dkk (2000 : 7) :

Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya.

Dalam pembelajaran penjas beberapa model pembelajaran dapat diterapkan dalam permainan ini guna meningkatkan proses dan kualitas hasil belajar, salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri. Dalam pembelajaran penjas beberapa model pembelajaran dapat diterapkan dalam permainan ini guna meningkatkan proses dan kualitas hasil belajar, salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri.

Model pembelajaran masih kurang dalam penerapannya, hanya saja ada beberapa model pembelajaran telah diterapkan dan kurang maksimal salah satunya model Inquiry masih enggan dilakukan guru dalam pembelajaran dikarenakan guru masih belum mengerti apa langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran inkuiri. Maka saya mengambil penelitian ini sebagai proses penelitian yang baru untuk guru dalam menerapkan model pembelajaran.

Inkuiri dalam bahasa inggris (*Inquiry*) berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Juliantine dkk. (2011:79) menjelaskan bahwa : “ inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi”. Selain itu, *inquiry* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan masalah sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Gulo, t,t, dalam Trianto(2007:35). “Pembelajaran melalui model inkuiri dapat mendukung siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah hingga samapai pada suatu kesimpulan.” Dengan alasan bahwa model

pembelajaran inkuiri sangat menekankan pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, maka peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Model pembelajaran inkuiri diciptakan oleh Suchman pada tahun 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun dalam suatu cara yang teratur. Model inkuiri dalam bahasa Inggris (*inquiry*) berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan

Model inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan. Definisi tersebut dikembangkan oleh Tite Juliantine dalam Triyanto (2007:34) sebagai berikut “Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.” Inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Terdapat ahli lain, Ellis (1977:74) menyatakan bahwa inkuiri adalah “ *the process of selecting, gathering, and processing data related to a particular problem in order to make inferences from those data.*” Maksudnya adalah bahwa inkuiri merupakan suatu proses menyeleksi, mengumpulkan dan memproses data yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu untuk menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

Inkuiri merupakan model yang peserta didik aktif dalam pembelajaran dan daya ingin mendapatkan informasi sangat tinggi sehingga siswa itu sendiri yang akan memecahkan masalah dan berpendapat sehingga memunculkan hipotesis sampai dengan menguji hipotesis itu menjadi jawaban yang benar.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran inkuiri di sekolah untuk menunjang guru pada saat melakukan pembelajaran di kelas maupun di lapangan dan agar guru pun tahu kemampuan kemandirian siswa saat berkreatifitas dalam tugas gerak yang sudah diberikannya.

Tingkatkan keterampilan dalam permainan sepakbola . Maka judul yang diambil oleh penulis adalah “Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap permainan sepak bola”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Lemahnya model pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga pembelajaran terlihat monoton.
2. Masih kurangnya keterampilan *passing*, *stopping*, dan *dribbling* siswa kelas VII di SMP Negeri 40 Bandung

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, terdapat variabel penelitian yang diantaranya adalah:

1. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil keterampilan *passing*, *stopping*, dan *dribbling* dalam permainan sepakbola. Dimana hasil keterampilan *passing*, *stopping*, dan *dribbling* dalam penelitian ini ada dua yaitu:

Y : hasil keterampilan bermain sepakbola siswa dengan menggunakan model inkuiri.

2. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini berupa model pembelajaran, dimana ada dua variabel bebas, yaitu:

X : pembelajaran dengan menggunakan Model Inkuiri.

C. Rumusan masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi penelitian memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

- Apakah model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola kelas VII SMP Negeri 40 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas penulis menjabarkan bentuk tujuan yang akan dicapai.:

- Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap keterampilan bermain sepak bola kelas VII SMP Negeri 40 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Sebelumnya telah penulis kemukakan uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini, maka selanjutnya penulis berharap manfaat atau kegunaan penelitian ini, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang penulis harapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan keilmuan tentang model pembelajaran inquiry untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan penting dan untuk memperluas wawasan pada para guru pendidikan jasmani atau pun lembaga sekolah tentang pemakaian model pembelajaran inquiry untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran sepakbola di sekolah. Begitu pula kepada siswa yang menjadikan kritis dalam suatu permasalahan yang diberikan di model pembelajaran inkuiri

F. Struktur Organisasi Skripsi

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR FOTO

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PEMIKIRAN , DAN

HIPOTESIS PENELITIAN

- A. Belajar
 - 1. Pengertian Belajar
 - 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - 3. Pengertian Pembelajaran
 - 4. Hakekat Pembelajaran
 - 5. Prinsip-prinsip Pembelajaran
- B. Pendidikan Jasmani
 - 1. Pengertian Pendidikan Jasmani
 - 2. Tujuan Pendidikan Jasmani
 - 3. Hakekat Pendidikan Jasmani
- C. Model Pembelajaran
 - 1. Konsep Model Pembelajaran
 - 2. Fungsi Model Pembelajaran
 - 3. Karakteristik Model Pembelajaran
 - 4. Fondasi Model Inkuiri
 - 5. Langkah Melakukan Model Inkuiri
 - 6. Kelebihan Model Inkuiri
 - 1 Teknik dasar permainan sepak bola
- D. Hipotesis

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
 - 1. Tujuan Penelitian
 - 2. Waktu dan Tempat Penelitian
 - 3. Metode Penelitian
- B. Populasi dan Sampel Penelitian
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
- C. Desain Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Analisis Data
 - 1. Uji Normalitas Data
 - 2. Pengujian Homogenitas
 - 3. Uji Hipotesis

BAB IV PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS DATA

- A. Hasil Pengolahan Data dan Analisis Data
 - 1. Hasil Penelitian
 - 2. Hasil Uji Normalitas Tes awal Dribbling
 - 3. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Dribbling
 - 4. Hasil Uji Normalitas Tes Awal Passing-Stoping
 - 5. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Passing-Stoping
 - 6. Hasil Uji Normalitas
 - 7. Hasil Uji Normalitas
 - 8. Hasil Uji Hipotesis
- B. Pembahasan
- C. Diskusi Penemuan

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran-lampiran

Daftar Riwayat Hidup