

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang melekat pada setiap kehidupan bersama dan berjalan sepanjang perjalanan umat manusia. Pendidikan seyogyanya menjadi ujung tombak sebagai perubahan suatu bangsa. Salah satu disiplin ilmu yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan menentukan masa depan siswa, bangsa dan negara adalah Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani menyediakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang tidak dimiliki oleh disiplin ilmu lainnya dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Deur & Pangrazi (1972, hlm. 2) Memaparkan bahwa telah banyak penelitian yang membuktikan pendidikan jasmani sebagai alat pendidikan secara efektif dapat meningkatkan kebugaran jasmani juga dapat mengembangkan *self confidence*, *self image*, eksplorasi, kreatifitas, proses berpikir dan pemecahan masalah.

Pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas jasmani yang dieksplorasi dengan menggunakan berbagai materi yang dipilih sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas kehidupannya di masa yang akan datang. Selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan 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 (PP No.19 tahun 2005). Maka, sudah selayaknya peranan pendidikan jasmani di sekolah tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang berkontribusi pada perkembangan peserta didik secara holistik.

Pendidikan Indonesia saat ini baru memulai kurikulum 2013. Munculnya kurikulum baru ini menekankan pada pembelajaran berbasis *teacher centered* ke arah *student centered*. Mulyasa (2014, hlm. 65) menjelaskan “Tujuan pengembangan kurikulum 2013 menghasilkan insan indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif,

afektif: melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi”. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara utuh ketika pembelajaran. Esensi pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang menempatkan anak didik dalam kerangka kerja suatu masalah yang sebenarnya, dan dengan menempatkan tanggung jawab serta solusi yang muncul dari peserta didik, sehingga pembelajaran memberikan makna dan hasil belajar yang lebih permanen. Bagi guru hal seperti ini menjadi permasalahan baru untuk dapat mengajar penjas sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang berbasis *science*. Pengemasan bahan materi pengajaran harus dikemas oleh guru untuk dapat mengantarkan pembelajaran penjas yang aktif. Terjadi banyak perubahan yang ada pada kerangka kurikulum 2013, perubahan itu diantaranya terdapat delapan standar yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani.

Kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia terdiri dari tujuh bahan kajian yaitu aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air/*aquatic*, aktivitas luar kelas dan kesehatan. Rink (1993) (dalam Suherman, 2009, hlm. 5) menegaskan apabila program pendidikan jasmani benar-benar merupakan program pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan maka, *“The relationship between curriculum and instruction must be clearly defined and program must be oriented toward sated goals”*.

Keterampilan bermain pada pembelajaran permainan bola besar merupakan kemampuan yang paling penting harus dimiliki setiap siswa dalam pembelajaran bola besar. Dampak yang akan terlihat ketika peserta didik tidak terampil bermain akan mengganggu perkembangan motorik, kognitif, dan afektif. perkembangan anak didasarkan pada tiga domain yaitu psikomotorik, kognitif dan afektif. Domain psikomotorik terdiri atas kemampuan fisik dan motorik yang didasarkan pada proses biologis (pertumbuhan) dan motorik (fungsional). Gallahue (1996, hlm. 8) menjelaskan bahwa:

“...the key concept of defelopment physical education. Is based on the central proposition that each child has his or her unique timing and pattern of growth and developmen. Physical education program are to their stage of motor

Andri Kamnuron, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MODIFIKASI PERMAINAN VOBAS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BESAR DI SMA NEGERI JATINANGOR

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

development skill. The inclusion of specific movement experiences is considerably influenced by personal levels of physical fitness, cognitive development and affective development”

Yang artinya bahwa Konsep kunci pengembangan pendidikan jasmani. Didasarkan pada proposisi sentral bahwa setiap anak memiliki pertumbuhan yang unik dan pola pertumbuhan dan perkembangan. Program pendidikan olahraga diperuntukkan bagi tahap pengembangan motorik mereka. Pengalaman gerakan tertentu dipengaruhi oleh tingkat ketahanan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan afektif. Kemampuan bermain dipengaruhi beberapa faktor baik pemahaman kognitifnya maupun kemampuan fisiknya.

Keterampilan teknik dasar saja belum cukup membuat permainan yang dinamis, namun yang tidak kalah penting bahwa keterampilan bermain juga sangat penting untuk dikuasai oleh setiap anggota tim untuk dapat memenangkan permainan secara efektif. Dengan materi bola besar yang diberikan seluruhnya dapat memberikan pengalaman gerak yang banyak bagi peserta didik. Karena tujuan dari tercapainya penjas yaitu ketika peserta didik mampu melakukan permainan secara efektif dan efisien. Kemampuan bermain sangat penting dimiliki setiap individu. Sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dalam situasi permainan sesungguhnya. Mengenai hal ini Subroto (2001, hlm. 3) menjelaskan mengenai pentingnya kemampuan bermain pada permainan bola besar yaitu “Penguasaan keterampilan bermain melalui keterkaitan antara taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, memberikan kesenangan dalam beraktivitas, dan memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain”. Griffin, Mithell, & Oslin, 1997, hlm. IX) menegaskan *“Traditional approaches to games teaching have not stimulated interest or improved ability to play games but often have convinced children that they lack the skills necessary to play games well”*. Maksudnya adalah pentingnya bermain dalam situasi permainan sesungguhnya karena pendekatan tradisional belum mampu meningkatkan minat dan kemampuan bermain anak tetapi seringkali meyakinkan peserta didik bahwa mereka tidak punya keterampilan yang dibutuhkan untuk bermain dengan baik. Artinya bahwa dalam proses pembelajaran

kemampuan bermain siswa ditingkatkan melalui pemecahan masalah dalam situasi permainan sesungguhnya, siswa diarahkan kepada kesadaran taktik. Proses pembelajaran tehnik tidak diberikan secara terpisah tetapi diberikan secara menyeluruh dalam situasi permainan sesungguhnya. Misalnya dalam proses permainan bola besar baik bola voli, bola basket, dan sepakbola sesungguhnya peserta didik yang sudah menguasai keterampilan tehnik kadang tidak mampu menampilkan kemampuannya seperti salah mengumpan, penempatan posisi, dan kurang memahami bagaimana mengontrol suatu permainan kapan untuk melakukan serangan dan kapan waktunya untuk meminta bola, mengoper bola atau shooting bola. Peserta didik harus mampu memahami situasi permainan. Peserta didik harus paham ketika rekan satu tim sedang menguasai bola dan bagaimana seharusnya pemain bergerak untuk meminta bola. Permasalahan seperti ini sebaiknya peserta didik diberikan pemahaman dan pengetahuan yang luas dengan situasi permainan yang sesungguhnya agar pengalaman geraknya semakin banyak.

Pengalaman belajar Permainan bola besar di Sekolah sangatlah penting bagi perkembangan koordinasi gerak dan kemampuan bermain peserta didik. Ketiga materi permainan bola besar yaitu bola voli, bola basket, dan sepakbola memerlukan sarana dan prasarana yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif. Tapi, yang terjadi dilapangan tidak semua sekolah memiliki Sarana dan Prasarana yang lengkap dari mulai ring, net, lapangan dan bola yang sesuai materi. Ini menjadi masalah yang harus dihadapi guru penjas dalam mengajarkan materi permainan bola besar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ada salah satu inovasi dan Modifikasi Permainan yaitu Vobas.

Permainan Modifikasi Vobas yang diterbitkan oleh Kemenpora (2013, hlm. 7) merupakan “inovasi dari penggabungan ketiga jenis permainan bola besar yaitu voli, basket, dan sepakbola”. Dengan adanya inovasi dan modifikasi permainan ini bisa dijadikan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang sering terjadi di Sekolah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tapi, Penyajian materi Vobas yang diterbitkan Menpora masih bersifat *direct teaching*. Hal ini tidaklah salah, namun apabila ditinjau dari kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013 dengan

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran (Permendikbud, 2013). Menghimbau para pengajar untuk menerapkan pembelajaran saintifik, hal ini menjadi sebuah hambatan dalam pencapaian tujuan kurikulum 2013.

Proses pembelajaran di sekolah terutama pendidikan jasmani terus mengalami perkembangan yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat yang erat kaitannya dengan perubahan yang diharapkan, untuk itu perlu adanya inovasi dalam pendidikan jasmani untuk menghadapi tantangan di masyarakat. Pembelajaran penjas yang sarat dengan nilai-nilai karakter, namun dalam pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) masih sering terkendala sarana dan prasarana pembelajaran, karena hal ini sangat berkaitan dengan keberhasilan program penjas. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan proses pembelajaran bola besar menunjukkan bahwa ditemukan adanya masalah, yaitu adanya kesenjangan antara tuntutan materi bola besar yang harus disampaikan dengan alokasi pertemuan bola besar di sekolah, terbatasnya sarana dan prasarana sehingga kurang mendukung untuk terlaksananya pembelajaran permainan bola besar yang baik, belum optimalnya peran guru dalam rangka terlaksananya proses pembelajaran terutama dalam hal memodifikasi peralatan dan permainan dalam pembelajaran penjas. Sehubungan dengan itu Parlebas (1999) (dalam Arias dkk, 2011, hlm. 1). Menjelaskan bahwa “*rules determine four types of participants’ relationships that cause game action to emerge: (a) with other participants, (b) with the game space, (c) with the equipment, and (d) with how they should adapt to the game time*”.

Berdasarkan hasil survey *World Wide Survey on the Astate And Status of School Physical Education melalui International Council of Sport Science and Physical Education (ICSSPE)* (dalam Nurrudin, 2011, hlm. 14), “hasil survei tersebut menunjukan terjadi kesenjangan antara kebijakan resmi dengan implementasi dan praktik”. Implementasinya tidak sesuai dengan status legal dan nilai pendidikan jasmani dalam kaitannya dengan alokasi waktu dalam kurikulum, fasilitas yang serba kekurangan, selain itu juga terdapat sikap skeptis terhadap masa depan pendidikan jasmani. Tujuan PBM penjas akan tercapai jika pembelajaran disesuaikan dengan

potensi dan kebutuhan siswa. Maka, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya inovasi dan modifikasi yang berkaitan dengan materi maupun sarana dan prasarana pembelajaran penjas yang tentunya akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran penjas.

Jika tidak ditemukan pemecahan masalah akan berdampak pada tidak berhasilnya tujuan pendidikan jasmani. Untuk memecahkan masalah ini, maka diperlukan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan kesempatan siswa secara kreatif melakukan berbagai macam pengalaman gerak dan menganalisa suatu gerakan. Model pembelajaran yang tepat untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memecahkan kesulitan suatu gerak adalah Model Pembelajaran Inkuiri. Model pembelajaran inkuiri merupakan Model Pembelajaran yang menerapkan Pendekatan Saintifik dengan pola pembelajaran *Indirect Teaching*. Model Pembelajaran inkuiri ini, guru mulai dengan memberikan pertanyaan, selanjutnya guru membimbing peserta didik ke dalam situasi pengamatan atau penyelidikan. Metzler (2000, hlm. 314) mengungkapkan bahwa :

The inquiry models strongly based in the cognitive domain, even for physical education instruction. Students are prompted into some level of thinking by the problem given to them by the teacher, solve the problem cognitively and then fashion a movement answer'.

Modifikasi pembelajaran Penjas dimaksudkan agar siswa lebih banyak bergerak dan menumbuhkan kesenangan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran melalui materi-materi permainan bola besar di sekolah. Modifikasi merupakan suatu bentuk perubahan dari yang sebenarnya ke yang tidak sebenarnya. Menurut Juliantine, Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 78) mengatakan bahwa “Memodifikasi cabang olahraga bermakna untuk membangkitkan motivasi, karena memberikan kemudahan pada siswa untuk menguasai keterampilan olahraga yang diajarkan. Lanjut menurut Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 34) mengatakan bahwa “Modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri”. Eaves et al., 2008a; Gréhaigne and Godbout,1998; Kew,

1990; Usabiaga and Castellano, 2005 (dalam Arias dkk., 2011, hlm.1) mengungkapkan bahwa “*Along with the complexity of all the variables that interact in the game, this makes it more difficult to determine the implications of rule modification*”. Jelas bahwa modifikasi dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan dengan segala potensi yang dimiliki siswa bisa berkembang kemampuannya dari yang awalnya tidak mengetahui permainan olahraga menjadi mengerti cara bermainnya dengan cara memberikan kemudahan agar siswa dapat menguasai keterampilan bermain.

Modifikasi Permainan Vobas yang dikemas dengan Model Pembelajaran inkuiri, peserta didik mendapatkan kesempatan dalam memperoleh pengetahuan melalui proses pengamatan atau penyelidikan dan peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks sebenarnya, yaitu pada situasi Modifikasi Permainan Vobas melalui model inkuiri. Arjunan & Jayachandran (2012, hlm. 27) yang menyebutkan bahwa “*for the retention of the acquired phsicomotor skill under the guided discovery style approach is superior when copared with comand style*” artinya, untuk penguasaan keterampilan motorik gaya mengajar *guided discovery*, dalam hal ini pada model inkuiri lebih superior dibandingkan gaya komando atau model pembelajaran tradisional. Keterampilan bermain yang di implementasikan oleh peserta didik merupakan produk nyata dari proses berpikir peserta didik. Guru pada proses pembelajaran berperan sebagai fasilitator yang menyajikan permasalahan gerak maupun permasalahan permainan, selanjutnya peserta didik menjadi aktor utama dalam proses perolehan pengetahuan. Melalui proses pembelajaran ini, peserta didik mendapatkan kesempatan belajar yang luas untuk meningkatkan kapasitas belajar peserta didik.

Tantangan pengajaran penjas dalam menghadapi kurikulum 2013 tidaklah mudah apabila guru tidak ada keinginan untuk melakukan sebuah inovasi pengajaran. peralihan pembelajaran yang bpusat pada guru menjadi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru di tuntutan kreatif dalam memodifikasi bentuk-bentuk pembelajaran bola besar. Adanya kesenjangan antara tuntutan materi bola besar yang harus disampaikan dengan alokasi pertemuan bola besar di sekolah. Terbatasnya

fasilitas dan alat olahraga yang disediakan di sekolah, Pentingnya keterampilan bermain bagi peserta didik, Permainan bola besar sangatlah penting bagi perkembangan koordinasi gerak peserta didik, dan tujuan pendidikan jasmani. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru dapat menggunakan modifikasi pembelajaran dalam bentuk permainan dan peraturan. Salah satu materi pembelajaran yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran penjas yaitu, olahraga permainan.

Olahraga permainan yang diajarkan di sekolah meliputi, bola voli, bola basket, dan sepakbola yang secara umum diajarkan secara terpisah. Dengan pembelajaran yang dimodifikasi, ketiga olahraga permainan tersebut dapat diajarkan sekaligus dalam satu lapangan permainan, penggabungan ketiga olahraga tersebut dinamakan permainan Vobas (voli, basket, dan sepakbola). Permainan Vobas merupakan jenis permainan baru hasil dari modifikasi yang tujuan utamanya yaitu untuk mengatasi kurangnya jam pelajaran, kurangnya peralatan dan perlengkapan serta jumlah siswa yang banyak pada satu kelas. Namun belum ada penelitian yang menguji tentang manfaat Vobas untuk meningkatkan keterampilan bermain. Penyajian materi Vobas yang telah diterbitkan oleh Menpora masih bersifat *direct teaching*. Hal ini kurang tepat, mengingat kurikulum yang berlaku saat ini menghimbau penerapan pembelajaran saintifik.

Perlu adanya Modifikasi Permainan Vobas yang dikemas dengan Model Pembelajaran inkuiri, peserta didik akan mendapatkan kesempatan dalam memperoleh pengetahuan melalui proses pengamatan atau penyelidikan dan peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks sebenarnya, yaitu pada situasi Modifikasi Permainan Vobas. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 34) menjelaskan bahwa, “modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurnagan dan penambahan struktur permainan itu sendiri. Kemudian menurut Metzler, (2000, hlm. 36) *“inquiry teaching can be used to have students explore a wide range of answer (both cognitive and psychomotor), especially creative ones that are not obvious”*. Model

pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan pola pembelajaran berbasis sains melalui proses pengamatan atau penyelidikan.

Pembelajaran bola besar disekolah sangatlah penting bagi perkembangan keterampilan gerak koordinasi siswa. Mau tidak mau, pembelajaran penjas akan terlihat saat peserta didik menghadapi konteks permainan sebenarnya. Belum ada penelitian yang menguji tentang manfaat Modifikasi Permainan Vobas terhadap peningkatan keterampilan bermain bola besar. Dari pemaparan yang telah dijelaskan di atas maka penulis ingin menggali dan menganalisis permasalahan tersebut dengan fokus pada kajian “Pengaruh Model pembelajaran Inkuiri dalam Modifikasi Permainan Vobas Terhadap peningkatan keterampilan Bermain Bola Besar (voli, basket, sepakbola) di SMA Negeri Jatinangor”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Modifikasi permainan Vobas melalui model Pembelajaran Inkuiri terhadap Keterampilan Bermain Bola Besar?
2. Apakah terdapat pengaruh Modifikasi permainan Vobas melalui model Pembelajaran Konvensional terhadap Keterampilan Bermain Bola Besar?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan bermain bola besar siswa kelompok model pembelajaran Inkuiri dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait dengan pengaruh model Pembelajaran Inkuiri dalam Modifikasi permainan Vobas terhadap peningkatan Keterampilan Bermain Bola Besar di SMA Negeri Jatinangor. Berikut merupakan tujuan secara khusus dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui pengaruh Modifikasi permainan Vobas melalui model Pembelajaran Inkuiri terhadap Keterampilan Bermain Bola Besar.

2. Untuk mengetahui pengaruh Modifikasi permainan Vobas melalui model Pembelajaran Konvensional terhadap Keterampilan Bermain Bola Besar.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh keterampilan bermain bola besar siswa kelompok model pembelajaran Inkuiri dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum yaitu memberikan informasi kepada para praktisi olahraga maupun paraguru pendidikan jasmani mengenai pengaruh model Pembelajaran Inkuiri dalam permainan Vobas terhadap keterampilan bermain Bola Besar. Adapun manfaat penelitian secara teoretis maupun praktis ialah sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran inkuiri (Metzler, 2000), yang merupakan pembelajaran *indirect-teaching* mampu memberikan dampak terhadap keterampilan bermain. Sehingga model pembelajaran inkuiri dalam modifikasi Permainan Vobas dapat diterapkan dalam Pembelajaran Penjas.

2. Praktis

Penelitian ini akan bermanfaat untuk membantu para praktisi pendidikan jasmani maupun olahraga, untuk senantiasa menerapkan ilmu pedagogi olahraga dalam penjas memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan kognitif, psikomotor, dan afektif peserta didik. Memberikan solusi alternatif bagi para praktisi olahraga maupun pendidikan jasmani untuk mengatasi permasalahan terkait keterbatasan alat dan alokasi waktu permainan bola besar secara holistik. Manfaat lainnya yaitu membantu tercapainya kurikulum 2013 sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

E. Struktur Organisasi Tesis

Pada bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam tesis. Berikut rinciannya :

1. Bab I meliputi :

Andri Kamnuron, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DALAM MODIFIKASI PERMAINAN VOBAS TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLA BESAR DI SMA NEGERI JATINANGOR

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

- a. Latar belakang Penelitian
 - b. Rumusan Masalah Penelitian
 - c. Tujuan penelitian.
 - d. Manfaat Penelitian.
 - e. Struktur organisasi tesis.
2. Bab II terdiri dari :
 - a. Landasan Teoritis; b. Kerangka berpikir, c. Hipotesis penelitian.
 3. Bab III, Metode Penelitian terdiri dari :
 - a. Lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian.
 - b. Metode dan Desain penelitian.
 - c. Definisi operasional.
 - d. Instrumen penelitian.
 - e. Teknik pengumpulan data.
 - f. Analisis data.
 4. Bab IV, Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari :
 - a. Hasil Penelitian.
 - b. Uji Hipotesis.
 - c. Diskusi Hasil Penelitian
 5. Bab V, Kesimpulan dan Rekomendasi
 - a. Kesimpulan; dan b. Rekomendasi