

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani. Sebagian komponen pendidikan Jasmani secara keseluruhan yang telah disadari kegunaannya oleh banyak kalangan pendidik. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berproses pada memanfaatkan aktivitas fisik. Seiring dengan perkembangan zaman, Sedikit demi sedikit dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan efektif seperti yang diharapkan. Menurut (Depdiknas tahun 2003):

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis, bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Berdasarkan uraian di atas adalah pendidikan jasmani untuk meningkatkan individu baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun penjelasan kognitif adalah semua yang mencakup kegiatan mental (otak). Segi kognitif memiliki beberapa aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Segi afektif adalah semua yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Segi afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Dan segi psikomotor adalah semua yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan aktivitas fisik setelah seseorang menerima pengalaman belajar.

Banyak jenis olahraga dan permainan di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mampu menarik banyak peminat siswa, salah satunya adalah olahraga permainan *softball*. *Softball* adalah olahraga bola beregu yang terdiri dari dua tim. *Softball* merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan, permainan ini sangat menarik, karena dalam permainannya menggunakan seragam yang menarik dan menggunakan teriakan-teriakan dengan istilah asing. Permainan

softball juga memiliki gerakan yang lengkap, seperti berlari (*running*), melempar (*throwing*), menangkap (*catching*), meluncur (*slide*), dan memukul (*batting*). Meskipun olahraga permainan *softball* masih kurang populer bagi masyarakat khususnya daerah-daerah, akan tetapi olahraga ini sudah banyak dipertandingkan di kota-kota besar di Indonesia. Banyak siswa siswi disekolah yang belum banyak mengetahui cara bermain dalam proses pelaksanaannya, dikarenakan olahraga ini belum sepopuler olahraga yang lainnya, seperti basket, sepakbola, bola voli, dan bulu tangkis.

Setelah melakukan observasi di SMA BPI 1 Bandung guru penjas menyampaikan materi permainan *softball* menggunakan metode atau model yang hanya menekankan pada teknik dasar, sehingga siswa merasa bosan ketika pembelajaran permainan *softball*. Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan metode atau model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran permainan *softball* secara maksimal dan bisa meningkatkan hasil belajar serta keterampilan permainan *softball*. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Ada beberapa model pembelajaran yang mungkin tepat diterapkan di pembelajaran permainan *softball* yaitu model pembelajaran taktis dan model pembelajaran *peer teaching*.

Model pembelajaran taktis tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari model pembelajaran dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Model pembelajaran taktis membantu memikirkan guru untuk menguji kembali pandangan filosofis siswa pada pendidikan bermain. Menurut Mahendra dan Subroto (2003, hlm. 8) menjelaskan bahwa:

Pendekatan taktis dalam pembelajaran penjas siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktis, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dengan taktik dalam suatu permainan.

Model mengajar ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. Model pembelajaran taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan model pembelajaran taktis dalam suatu pembelajaran maka akan mendapatkan sebuah alternatif satu jalan keluar yang memungkinkan siswa dapat mempelajari teknik dalam situasi bermain dengan demikian siswa semakin memahami kaitan antara teknik dengan taktik. Tujuan utama dari pendekatan taktis dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

Dalam strategi pembelajaran taktis yaitu lebih menekankan pada *game-drill-game*. *Game* yaitu bermain, siswa dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang diberikan guru dan memahami tentang permainan itu. *Drill* yaitu pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswa dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas gerak maka guru memberhentikan pembelajaran dan memberikan contoh. Kemudian *game* yaitu bermain, setelah melakukan pengulangan atau *drill* siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas *drill*.

Sedangkan model pembelajaran *peer teaching* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa menjadi pengajar setelah dipilih oleh guru berdasarkan kriteria tertentu yang didukung dengan prestasinya yang lebih tinggi dari kelompoknya untuk membantu teman-temannya sendiri yang mengalami kesulitan belajar. Menurut M. Sobry Sutikno (2007):

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, dianjurkan agar pendidik membiasakan diri menggunakan komunikasi banyak arah atau komunikasi sebagai transaksi, yakni komunikasi yang tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara pendidik dengan siswa melainkan juga melibatkan interaksi dinamis antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya.

Model pembelajaran *peer teaching* dikenal dengan model pembelajaran mengajar teman sebaya atau antar peserta didik, hal ini bisa terjadi ketika peserta

didik yang lebih mampu menyelesaikan pekerjaannya sendiri dan kemudian membantu peserta didik lain yang kurang mampu. Alternatifnya, waktu khusus tiap harinya harus dialokasikan agar peserta didik saling membantu belajar olahraga, bahasa atau pelajaran lainnya, baik satu-satu atau dalam kelompok kecil.

Model pembelajaran *peer teaching* merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa oleh siswa. Hal ini membantu memperkuat apa yang telah dipelajari dan diperoleh atas tanggung jawab yang dibebankan kepadanya. Ketika mereka belajar dengan model pembelajaran *peer teaching*, peserta didik juga mengembangkan kemampuan yang lebih baik untuk mendengarkan, berkonsentrasi, dan memahami apa yang dipelajari dengan cara yang bermakna. Dalam strategi model pembelajaran *peer teaching* yang harus dilakukan guru yaitu pembagian kelompok, dalam membagi kelompok setiap kelompok terdiri dari siswa yang pintar, sedang, dan kurang pintar.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan prestasi belajar. Tutor harus bekerja dengan peserta didik yang lebih muda dengan cara yang tenang dan penuh kooperatif, ramah, jujur, dan terhindar dari gangguan. Penjelasan tutor sebaya kepada temannya lebih memungkinkan berhasil dibandingkan guru

Melihat karakteristik kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran permainan *softball*, serta kurangnya pemahaman tentang bermain dan belajar permainan *softball*, maka peneliti segera melakukan penelitian ini agar dalam proses pembelajaran permainan *softball* pembelajarannya lebih menarik, pemahaman dan hasil belajarnya meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Taktis dengan *Peer Teaching* Terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Permainan *Softball* di SMA BPI 1 Bandung”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dihadapi disekolah pada saat pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran *softball*. Diantaranya.

1. Kurang pahamnya siswa dalam bermain *softball*.
2. Pemahaman pengetahuan siswa tentang peraturan permainan *softball* yang masih kurang.
3. Keterampilan bermain *softball* yang masih kurang.
4. Penerapan model yang dilakukan pada saat pembelajaran permainan *softball* monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka peneliti mencoba menjabarkan kembali permasalahan yang timbul sehingga peneliti betul-betul merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut. Dengan ini peneliti merumuskan masalah penelitian ini ke dalam pertanyaan berikut:

1. Berapa besar pengaruh model pembelajaran taktis terhadap hasil belajar permainan *softball*?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan permainan *softball*?
3. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar permainan *softball*?
4. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap keterampilan permainan *softball*?
5. Seberapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran taktis dengan model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar permainan *softball*?
6. Seberapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran taktis dengan model pembelajaran *peer teaching* terhadap keterampilan permainan *softball*?

D. Tujuan Penelitian

Segala bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak dapat berjalan lancar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran taktis terhadap hasil belajar permainan *softball*.
2. Mengetahui berapa besar pengaruh model pembelajaran taktis terhadap keterampilan permainan *softball*.
3. Mengetahui berapa besar terdapat pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar permainan *softball*.
4. Mengetahui berapa besar terdapat pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap keterampilan permainan *softball*.
5. Mengetahui berapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran taktis dengan *peer teaching* terhadap hasil belajar permainan *softball*.
6. Mengetahui berapa besar perbedaan pengaruh model pembelajaran taktis dengan *peer teaching* terhadap keterampilan permainan *softball*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani tingkat SMA. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi kajian usaha penelitian lanjutan, perbandingan, maupun tujuan lain yang relevan. Dapat menjadi bahan pertimbangan mengambil kebijakan khususnya dibidang pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidik jasmani dalam proses belajar mengajar bidang permainan *softball* dalam bentuk pembelajaran yang efektif.

- b. Bahan masukan untuk para peneliti cabang olahraga *softball* dalam memberikan materi yang variatif, efektif dan efisien.
- c. Mempermudah siswa dalam memahami materi dengan kelompok mereka masing-masing guna memecahkan masalah.

F. Pembatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Variabel independennya yaitu model pembelajaran taktis dengan model pembelajaran *peer teaching*.
2. Variabel terikatnya atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi. Variabel dependennya yaitu hasil belajar dan keterampilan permainan *softball*.
3. Peneliti ini hanya terbatas pada perbandingan model pembelajaran taktis dengan *peer teaching* terhadap hasil belajar dan keterampilan permainan *softball*.
4. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA BPI 1 Bandung yang mengikuti Ekstakulikuler *Softball* yang berjumlah 20 orang laki-laki.
5. Kriteria penilaian pada hasil pembelajaran *softball* yang menggunakan model pembelajaran taktis dengan *peer teaching* dapat dilihat dari hasil belajar dan keterampilan permainan *softball*.
6. Tes keterampilan permainan *softball* dibatasi hanya tes melempar (*throwing*), menangkap (*catching*) dan memukul (*batting*).
7. Lokasi yang menjadi tempat penelitian adalah SMA BPI 1 Bandung.

G. Struktur organisasi skripsi

Struktur penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan terdiri dari Latar Belakang Penelitian, Identifikasi, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pembatasan Penelitian dan Struktur Organisasi Skripsi. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis. BAB III Metode Penelitian

yang terdiri dari Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian, Desain dan Langkah Penelitian, Instrument Penelitian, dan Analisis Data. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan Yang Memaparkan Hasil Penelitian Serta Pembahasan. BAB V Simpulan dan Saran.