

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang milik lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena bisa dilakukan di ruang terbuka dan di ruang tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Selain itu Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari oleh siswa dari SD (Sekolah Dasar) sampai dengan PT (Perguruan Tinggi). Permainan basket juga di pertandingan ditingkat Nasional maupun Internasional. Teknik dasar dalam permainan bolabasket yaitu seperti : menggiring bola (dribbling), mengoper dan menangkap bola (pasing and catching), serta menembak (shooting). Dalam teknik mengoper dan menangkap bola terdapat beberapa cara seperti : operan dada (chest pass), operan di atas kepala (overhead pass), operan pantulan (bounce pass), dan lain sebagainya. Banyak teknik permainan yang harus dikuasai oleh seorang pemain bolabasket untuk menjadi seorang pemain basket profesional. Namun demikian, dengan menguasai ketiga unsur teknik pokok tersebut, seseorang sudah dapat melakukan permainan bola basket, selebihnya tergantung dari keterampilan, semangat, dan pengalaman pemain yang didapat saat berada di lapangan (bertanding).

Permainan bolabasket juga ada dalam kurikulum pembelajaran Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah-sekolah di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) sampai tingkat SMA (Sekolah Menengah Akhir). Dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk bisa melakukan teknik dasar dalam pembelajaran bola basket seperti menggiring bola (dribbling), mengoper dan menangkap bola (pasing and catching), serta menembak (shooting). Dalam tingkatan pembelajaran permainan bolabasket juga berbeda-beda dalam pembelajarannya harus sesuai dan bertahap dengan tingkatan kelas nya masing-masing.

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

Pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani penulis melihat ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajarannya permainan bolabasket, beberapa hal diantaranya adalah SDM (Sumber Daya Manusia) yaitu guru dan siswa. Seorang guru harus kreatif dalam pembelajaran penjas karena kegiatan-kegiatan pembelajaran permainan yang monoton akan berdampak pada motivasi belajar menurun dan tidak terjadinya peningkatan gerak dasar motorik dalam proses pembelajarannya. Jika dalam belajar penguasaan materi siswa menurun, maka tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal. Guru juga dituntut untuk lebih kreatif dalam merencanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani, karena ketika guru kreatif dalam memberikan proses pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran yang akan diberikan tersampaikan dengan suasana pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Siswa juga termasuk faktor yang berpengaruh, karena dalam pembelajaran penjas juga kita harus melihat siswa dalam satu kelas ada banyak karakteristik serta kondisi anak yang berbeda-beda maka dari itu guru harus bisa menyesuaikan materi ajar yang sesuai dengan kemampuan siswanya masing-masing. Selain itu adanya sarana dan prasarana termasuk faktor yang mendukung di dalam pembelajaran permainan bolabasket ini, dalam sarana dibutuhkan lapangan basket dan prasarana dibutuhkan bola basket. Masih banyak juga sekolah yang sarana dan prasarana di sekolahnya belum memenuhi standar untuk memberikan pengajaran kepada siswanya, maka dari itu seorang guru pendidikan jasmani diharuskan memiliki pengetahuan dan pemahaman untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada agar proses pembelajaran di sekolah dapat tercapai. Faktor yang selanjutnya adalah metode seperti yang diketahui dalam pembelajaran penjas ada dua metode yaitu metode bagian dan metode keseluruhan, biasanya dalam pembelajaran permainan bolabasket menggunakan metode bagian Karena gerak dasar dalam pembelajaran permainan bolabasket banyak yang harus diajarkan dan tidak mudah untuk siswa dalam pembelajarannya.

Seorang guru juga harus paham berbagai model pembelajaran yang cocok untuk materi yang sedang diajarkan, ada banyak sekali model yang tersedia untuk

pembelajaran penjas, model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran penjas menurut Metzler (2000, hlm.159) menjelaskan bahwa :

Terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu : (1) Model Pembelajaran Langsung (2) Model Pembelajaran Personal (3) Model Pembelajaran Kerjasama (4) Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga (5) Model Pembelajaran Kelompok (6) Model Pembelajaran Inkuiri (7) Model Pembelajaran Taktis.

Penulis mencoba mengkaji dua model pembelajaran yaitu *Peer Teaching* Model (Model Pembelajaran Kelompok) dan *Direct Intruccion* Model (Model Pembelajaran Langsung) yang akan diterapkan pada pembelajaran permainan bolabasket untuk melihat Jumlah Waktu Aktif Belajar.

Peer Teaching merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi dengan teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya. Tujuan penerapan model ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Suatu strategi pembelajaran tidak selamanya sempurna, tepat secara menyeluruh bila diterapkan kepada sebuah mata pelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *peer teaching*, kelebihan model ini yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran, meningkatkan interaktif sosial siswa dalam pembelajaran, mendorong siswa ke arah berpikir tingkat tinggi. Sedangkan kekurangan dalam model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif lama, jika siswa tidak memiliki dasar pengetahuan yang relevan maka metode ini menjadi tidak efektif, kemungkinan didominasi oleh siswa yang suka berbicara, pintar, atau yang ingin menonjolkan diri, tidak semua guru benar-benar memahami cara masing-masing siswa bekerja di kelompok.

Model *Direct Intruccion* merupakan model yang pemindahan pengetahuan guru kepada siswanya secara langsung, seperti dengan ceramah atau demonstrasi langsung dan tanya jawab yang berpusat dari gurunya langsung, tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. *Direct Intruccion* pun mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan,

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCCION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

kelebihan dalam model ini yaitu guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil, merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah. Setiap kelebihan ada pula kekurangan, dalam model ini kekurangannya adalah sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa, siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, guru memainkan peran pusat dalam model ini jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, dan model ini sangat bergantung pada gaya komunikasi guru.

Waktu belajar aktif merupakan cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna/pengertian terhadap pengalaman dan informasi, yang dilakukan oleh peserta didik, bukan oleh si pengajar, serta menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar peserta didik sehingga berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya dan tidak tergantung pada guru/orang lain bila mereka mempelajari hal-hal baru. Disamping itu guru harus mempunyai anggapan bahwa siswa memiliki kemampuan untuk tumbuh sendiri. Penulis berpendapat bahwa pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan dapat membantu atau memotivasi siswa agar mau mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dalam hal ini pembelajaran aktif yang dimaksudkan penulis yaitu dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian menarik agar siswa mau mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang efektif juga penting, karena kegiatan pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang pelaksanaannya sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh pengajar ataupun guru itu sendiri. Ketika proses pembelajaran efektif juga akan membuat peserta didik lebih menerima pengalaman proses belajar yang lebih lama dan membuat hasil atau tujuan pembelajaran tercapai. Adapun proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar-mengajar yang membuat siswa tidak terbebani dengan tugas ataupun bahan ajar yang akan diberikan seorang guru,

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

karena siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada proses pembelajaran sehingga waktu perhatiannya untuk melakukan kegiatan pembelajaran lebih tinggi. Maka dari itu proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut seperti bermain biasa.

Efektivitas belajar berkaitan dengan karakteristik antara guru dengan siswa. Hal itu berkaitan dengan karakteristik intruksi, sikap, kemampuan, ketekunan, dan kesempatan melaksanakan tugas ajar. Kualitas intruksi adalah atau pengajaran adalah sejauh mana pengajaran itu dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kemampuan siswa adalah kemampuan potensial masing-masing siswa pada setiap tugas belajar yang terungkap dari setiap perilaku belajar siswa. Semua ini mengarah pada efektivitas jumlah waktu aktif belajar (JWAB).

Penulis ingin melihat dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran *direct instruction* dalam pembelajaran ataupun proses pembelajaran permainan bolabasket. Dengan diterapkannya model-model pembelajaran ini akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam bermain permainan bola basket dan ikut termotivasi dan ikut aktif dalam pembelajaran.

Dari pemaparan diatas, penulis ingin menerapkan kedua model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam aktifitas pembelajaran permainan bolabasket. Adapun alasan mengapa kedua model ini menjadi pilihan untuk dikaji oleh penulis, karena penulis ingin mencoba membandingkan apakah ada perbedaan dalam hal jumlah waktu aktif belajar dari penerapan kedua model pembelajaran tersebut, maka peneliti menentukan judul,

" Pengaruh Model Pembelajaran *Peer Teaching* dan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket "

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INSTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

Diharapkan dengan penelitian yang penulis lakukan dapat memberikan jalan keluar dari masalah yang selama ini dihadapi oleh para guru pendidikan jasmani, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan siswa dalam bidang olahraga pada umumnya.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka penulisan perumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *peer teaching* berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket ?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam dalam pembelajaran permainan bolabasket ?
3. Model manakah yang lebih signifikan pengaruhnya antara model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket ?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *peer teaching* terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *direct instruction* terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket.
3. Untuk mengetahui model manakah yang lebih signifikan pengaruhnya terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

D. 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 bolabasket di sekolah, bahwa melalui penerapan model pembelajaran *peerteaching* dan model pembelajaran *direct intruction* ini dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan bolabasket.
2. Secara Praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran atau pemberian materi pembelajaran permainan bolabasket agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian mengenai urutan dari setiap bab dan bagian bab dalam seluruh penulisan skripsi, yang terdiri dari bab satu sampai bab lima. Rincian urutan dari setiap bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab I sebagai pendahuluan, akan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi, batasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab II sebagai kajian pustaka, akan dipaparkan mengenai teori- teori yang mendukung terhadap masalah yang akan dikaji. Pada bab ini, akan dijelaskan teori dan konsep modifikasi pembelajaran bola basket untuk melihat hasil belajar dan jumlah waktu aktif belajar siswa.

Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi paparan secara rinci mengenai pendekatan dan metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek penelitian,

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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

metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi dokumentasi, serta analisis data: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV sebagai hasil penelitian dan pembahasan, akan dijelaskan mengenai deskripsi data hasil penelitian, serta pembahasan dari analisis data yang ditemukan penulis di lapangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V kesimpulan dan saran ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian di lapangan. Bab ini berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari analisis data secara keseluruhan, serta berisi mengenai saran-saran.

Yugi Rahmanudin Lugaya, 2017

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING DAN MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

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