

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengertian pendidikan perlu kita ketahui untuk menambah wawasan karena pendidikan selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kita selalu melewati proses pendidikan, maka oleh sebab itulah kita sebagai pelaku harus paham juga apa pengertian pendidikan itu sendiri. Pengertian pendidikan bukan hanya untuk diketahui belaka melainkan dengan memahaminya lalu berusaha untuk menjalankan proses berdasarkan seperti dalam pengertian pendidikan tersebut. Kita selalu sering melihat berbagai kejadian nyata mencoreng nama baik dari pendidikan tersebut mungkin salah satu penyebabnya adalah dikarenakan mereka tidak menguasai nilai-nilai dalam kata pendidikan itu sendiri. Menurut Rasyidin dkk, dalam buku Landasan Pendidikan (2015) mengemukakan bahwa:

Pendidikan secara memadai memang kompleks, sebab dapat dipandang dari berbagai bentuk, aspek, unsur, dipandang dari setiap disiplin ilmu, dasar falsafatnya, tetap tidaklah merisaukan, yang terpenting adalah makna pengertian pendidikan yang tertuju pada upaya pengembangan sumber daya manusia.(hlm.4)

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Penjas merupakan alat pendidikan menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Penjas dapat merangsang fungsi

simpul-simpul syaraf, sehingga secara *neorologis* penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa. Selain itu, penjas dapat mengembangkan keserasian, keindahan, dan kecantikan tubuh.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani jika dilakukan dengan baik dan benar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran favorit anak di sekolah, hal tersebut dikarenakan ciri khas pendidikan jasmani bersifat menyenangkan. Saat ini, di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 dan dijadikan acuan bagi guru dalam menyusun program pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 guru harus mampu mengembangkan ketiga ranah siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam dunia pendidikan jasmani, hal tersebut bukan barang baru karena pada saat menggunakan kurikulum sebelumnya, pendidikan jasmani selalu berusaha mengembangkan ketiga ranah tersebut. Laporan belajar atau rapor kurikulum 2013 berbeda dengan rapor kurikulum sebelumnya, kemudian dihapusannya *system ranking*. Hal ini dilakukan untuk meredam kecemburuan diantara siswa. Penelitian pada rapor kurikulum 2013 dibagi kedalam 3 kolom yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Setiap kolom nilai (pengetahuan dan keterampilan) dibagi lagi menjadi 2 kolom yaitu kolom angka dan kolom huruf.

Setelah mengetahui tentang kurikulum 2013 sebagai acuan para guru, kemudian guru akan membuat program dan tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani diperlukan sebuah alat dan biasanya pendidikan jasmani menggunakan cabang olahraga tertentu untuk dijadikan alat pencapaian tujuan pendidikan dan salah satunya adalah permainan bola besar seperti permainan bola basket, sepak bola, bola voli, dan lainnya. Dalam kurikulum, permainan bola besar menjadi sebuah pilihan bagi guru untuk dijadikan alat pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa di setiap semesternya. Pada umumnya, guru memilih salah satu permainan bola besar berdasarkan kondisi alat, lapangan, dan karakteristik siswa. Selain hal tersebut permainan sepak bola merupakan salah satu olahraga favorit

dilakalangan laki-laki maupun wanita. Sepak bola adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan.

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan sepak bola dapat dimainkan di luar ruangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*indoor*). Sepak bola berkembang dengan pesat dikalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Bukti nyata permainan dapat dilakukan wanita yaitu diselenggarakannya sepak bola wanita pada kejuaraan Dunia 1999. Dalam final tim AS melawan China dan pada pertandingan tersebut tidak kalah menariknya dengan partai final *World Cup* 1998 antara Prancis melawan Brazil.

Tujuan permainan sepak bola adalah pemain memasukan bola sebanyak banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri atau draw. Tujuan dari permainan sepak bola tersebut hanya merupakan tujuan sementara saja, atau tujuan antara dari permainan sepak bola. Tujuan utama dan yang paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerja sama (*cooperation*), interaksi social (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*).

Oleh karena itu, nantinya seorang guru pendidikan jasmani harus bisa memilih model pembelajaran pada proses pembelajaran permainan sepak bola. Dalam pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran, Metzler (Juliantine, dkk 2013. hlm. 39) menjelaskan ada 7 model pembelajaran khusus untuk pendidikan

jasmani yaitu : ‘ 1. *Direct Instruction Model*, 2. *Personalized System of Instruction Model*, 3. *Cooperative Learning Model*, 4. *The Sport Education Model*, 5. *Peer Teaching Model*, 6. *Inquiry Teaching Model*, 7. *The Tactical Games Model*’.

Setelah dijelaskan oleh Metzler terkait model-model, peneliti membatasi penelitian ini antara model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran inkuiri. Penulis tertarik meneliti perbandingan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar dalam permainan sepak bola karena kedua model ini memiliki karakteristik sangat berbeda. Peneliti juga ingin mengetahui apakah kedua model ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar permainan sepak bola. Jika memiliki pengaruh, peneliti juga ingin mengetahui model mana yang lebih berpengaruh signifikan.

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran melibatkan siswa berkerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Slavin (Juliantine, dkk 2013 hlm. 61) menyatakan bahwa ‘pembelajaran kooperatif adalah berkembangnya sikap kerjasama antara siswa satu dengan siswa lainnya.’ artinya, pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong. Sistem pengajaran pembelajaran kooperatif dapat di definisikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang terstruktur. Di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian berkerja sama, dan proses kelompok. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan berkerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia dan akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah

Dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model kooperatif merupakan model menekankan siswa belajar

Viangka Noviar Faturohman, 2017

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

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

dengan cara berkelompok, siswa bisa berperan menjadi siswa dan guru dalam kelompoknya sehingga siswa bisa mengambil keputusan dalam kelompok dan belajar bersama-sama. Tugas guru dalam model kooperatif yaitu sebagai mediator, stabilisator, dan manajer pembelajaran.

Model pembelajaran Inkuiri dalam bahasa Inggris (*inquiry*) berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. 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. Menurut Metzler (Juliantine, dkk 2013, hlm. 86) menyatakan bahwa: ‘model inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, membantu siswa untuk menjadi eksprektif, kreatif, dan mempunyai keterampilan dalam bidang psikomotor’. Jadi pada prinsipnya model inkuiri merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga mereka di tuntut untuk menggali dan mencari informasi sendiri.

Dari pendapat para ahli tersebut, kiranya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri dirancang untuk mengajar siswa agar mampu memecahkan masalah nya sendiri. Dengan alasan bahwa model pembelajaran inkuiri sangat menekankan dalam aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, maka peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan hasil belajar pada permainan sepak bola. Dengan model pembelajaran inkuiri siswa dapat aktif mencari tahu dan memperagakan tugas gerak yang menjadi materi dalam pembelajaran. Setelah guru mencoba kedua model tersebut, guru bisa melihat manakah model yang baik dan berpengaruh lebih signifikan untuk pembelajaran permainan sepak bola melalui hasil belajar.

Hasil belajar merupakan pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan

instruksional berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Dalam penelitian sebelumnya dilakukan oleh Sukarnawa tahun 2013 bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam pembelajaran sepak bola, begitu pula penelitian lain dilakukan Suroyo tahun 2014 bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar *shooting* dalam permainan sepakbola. Penelitian lain dilakukan Sembiring tahun 2015 bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dalam pembelajaran sepak bola.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai berikut: **“Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dalam Permainan Sepak Bola (studi eksperimen di MA Al-Inayah Bandung)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar permainan sepak bola di MA Al-Inayah Bandung?

Karena terbatasnya waktu, biaya, dan tenaga, sehingga mengharuskan penulis memberikan batasan masalah dalam ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dalam melakukan penelitian tersebut. Maka permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran inkuiri.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *passing* dan *shooting* jadi dalam penelitian ini akan diukur hasil belajar *passing* dan

shooting atau dari ranah psikomotor karena penjas identik dengan praktek maka dari pada itu peneliti ingin meneliti aspek dominan dari penjas yaitu aspek psikomotor. Insha allah jika penulis dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang S2, penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengukur hasil belajar dari ranah afektif dan kognitif, jika pun tidak oleh peneliti sendiri bisa dilakukan juga oleh peneliti lain.

3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MA Al-Inayah Bandung yang berjumlah 327 siswa.
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MA Al-Inayah Bandung yang berjumlah 93 siswa dan akan diambil dengan *purposive sampling*.
5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control group design*.
6. Dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Student Team Achievement Division (STAD)*.
7. Dalam penelitian ini model pembelajaran inkuiri yang digunakan adalah inkuiri tidak terbimbing.

C. Tujuan Penelitian

Sebelum suatu kegiatan dilaksanakan, tentunya telah ditetapkan tujuan yang ingin dicapai. Dengan tujuan tersebut akan memberikan arahan arahan, prosedur serta tahapan-tahapan yang harus dilakukan terhadap permasalahan yang ada. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar permainan sepak bola di MA Al-Inayah Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

Viangka Noviar Faturohman, 2017

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

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

1. Dipandang secara teoritis, sebagai sumbangan pemikiran yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya mengenai perbandingan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar dalam permainan bola besar.
2. Dipandang secara praktis, dapat dijadikan bahan masukan berupa literatur pembelajaran khususnya jurusan Pendidikan Olahraga, Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, selain itu dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru pendidikan jasmani di MA Al-Inayah Bandung dalam meningkatkan hasil belajar dalam permainan bola besar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur Organisasi penyusunan Skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu: BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah tujuan penelitian, dan manfaat atau signifikansi penelitian. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian. BAB III Metode Penelitian, Berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen berikut : Lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, Desain penelitian, Metode Penelitian, Definisi Operasional, Instrumen penelitian, Proses pengembangan instrument, Teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, Analisis data. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari dua hal utama, yakni: Pengolahan atau analisis data, Pembahasan atau analisis temuan. BAB V Kesimpulan dan Saran: Menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.