

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pengertian pendidikan menjadi hal yang sebaiknya kita juga perlu ketahui untuk menambah wawasan kita terhadap hal yang selalu berkait dengan kehidupan kita sehari-hari, karena 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 apa yang memang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut.

Pada dasarnya pendidikan mempunyai dimensi untuk memperbaiki perilaku. Intinya bukan pada memperbaiki perilaku keterampilan semata melainkan kita mendidik agar anak memiliki integritas kepribadian, serta mampu berbuat secara bertanggung jawab. Perbuatan yang bertanggung jawab memerlukan nilai kesusilaan, agar dapat berbuat kebaikan, karena manusia mempunyai kata hati, yaitu kemampuan untuk membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Dalam Rasyidin, dkk. (2015, hlm. 4) mengemukakan bahwa “pengertian pendidikan secara memadai memang kompleks, sebab dapat dipandang dari berbagai bentuk, aspek, unsur, dipandang dari setiap disiplin ilmu, dasar falsafahnya, tetap tidaklah merisaukan, yang terpenting adalah makna pengertian pendidikan yang tertuju pada upaya pengembangan sumber daya manusia”.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang berfungsi untuk mencapai pendidikan nasional. Pendidikan jasmani penting dilakukan karena di antaranya dapat mengembangkan kemampuan gerak siswa, mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya, menanamkan dasar keterampilan dan merupakan proses pendidikan secara keseluruhan baik fisik, mental, maupun emosional. Dengan demikian pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas gerak, oleh karena itu pendidikan jasmani sangat penting diberikan pada siswa di sekolah. Hal ini sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Abduljabar (2016, hlm. 8) mengungkapkan bahwa “Pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap

orang”. Sejalan dengan Mahendra (2015, hlm. 11) bahwa “pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, secara emosional”.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani yang dilakukan dengan baik dan benar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang digemari oleh siswa, hal tersebut dikarenakan ciri khas pendidikan jasmani yang bersifat menyenangkan.

Saat ini, di sekolah telah menggunakan kurikulum 2013 yang menjadi 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 jasmani dan salah satu adalah permainan bola besar seperti permainan bolabasket, sepakbola, bolavoli 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 bolabasket merupakan salah satu olahraga favorit di kalangan laki-laki maupun wanita. Permainan bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Lubay (2014, hlm. 1) mengatakan bahwa:

Permainan bolabasket merupakan salah satu permainan yang populer di dunia, sehingga banyak penggemar permainan dari berbagai kalangan usia baik anak, remaja, maupun orang tua. Permainan bolabasket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif mendidik, menghibur dan menyehatkan. Ciri khas permainan yang begitu cepat dapat menampilkan keterampilan-keterampilan setiap pemain seolah-olah mengeksplorasi dirinya layaknya seperti aktor di lapangan, gerakan seperti menembak, mengoper, *dribble* dan *rebound* serta kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan adalah gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam permainan olahraga ini.

Permainan bolabasket selalu di pertandingan baik antar mahasiswa, pelajar, atau klub-klub yang ada di Indonesia. Di kalangan pelajar permainan

bolabasket cukup digemari dan diminati serta seringkali dipertandingkan antar kelas maupun antar sekolah. Di sekolah pun permainan bolabasket ini termasuk kedalam salah satu bahan ajar dalam pendidikan jasmani yang terdapat dalam kurikulum pendidikan nasional.

Sesuai definisi permainan bolabasket menurut peraturan permainan bolabasket dalam Lubay (2014, hlm. 13) bahwa :

Bolabasket adalah permainan dua regu yang berlawanan, dimainkan dengan lima orang pemain yang bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau di pantulkan/*diribble* ke segala arah, sesuai dengan peraturan.

Sehingga dapat disimpulkan, permainan bolabasket merupakan permainan yang menggunakan bola yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggota masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak angka memasukkan bola dengan menggunakan tangan. Jadi keterampilan-keterampilan seperti melakukan *passing*, *shooting*, *lay up* dan lainnya serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan permainan bolabasket.

Di sekolah permainan bolabasket adalah salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk melihat perkembangan siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu yang menjadi tujuan utama dilaksanakannya pembelajaran, di mana dalam proses belajar bentuk upaya mulai dari penggunaan model, strategi, metode pembelajaran semata hanya untuk merealisasikan tujuan belajar yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar yang baik hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang baik pula, apabila proses belajar kurang maksimal maka hasil belajar pula akan kurang maksimal. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sudjana (2009, hlm. 22) membagi klasifikasi tentang hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif, ranah psikomotor:

- a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang diperoleh individu atas usahanya yang dilakukan di sekolah melalui proses belajar yang dapat di realisasikan melalui hasil tes baik berupa nilai yang dinyatakan dalam angka maupun berupa perubahan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.

Model pembelajaran yang cocok dan tepat pada proses pembelajaran permainan bolabasket. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran, dalam Juliantine (2013, hlm. 35-186) menjelaskan ada 7 model pembelajaran khusus untuk pendidikan jasmani yaitu “1. Model Pembelajaran Langsung, 2. Model Pembelajaran Kooperatif, 3. Model Inkuiri, 4. Model Pembelajaran Pendidikan Olahraga, 5. Model Pembelajaran Taktis, 6. Model Pembelajaran Personal, 7. Model Pembelajaran *Peer Teaching*”.

Dari model-model yang dijelaskan oleh Juliantine, peneliti membatasi penelitian ini antara model pembelajaran *peer teaching* dengan model pembelajaran inkuiri. Penulis tertarik meneliti perbandingan model pembelajaran *peer teaching* dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar permainan bolabasket karena peneliti ingin mencari model pembelajaran yang cocok, efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar permainan bolabasket.

Menurut Juliantine (2013, hlm.170) mengemukakan bahwa “model *peer teaching* adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan di mana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya, di mana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan teman yang lainnya”.

Menurut Metzler (2000, hlm. 287) mengemukakan bahwa

*The peer teaching model obviously relies on strategies that use students to teach other students, but it becomes the peer teaching model only when a teacher plans for and follows a model based approach, as will be presented in this chapter. Second peer teaching is not the same as partner learning, in which students are paired together for on more learning activities and learn.* Terjemahan dari kutipan di atas adalah dalam model *peer teaching* bukanlah alat atau strategi yang menggunakan siswa untuk mengajarkan siswa lain, ataupun bukan suatu kelompok belajar melainkan *peer teaching* adalah siswa membantu siswa lainnya dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model *peer teaching* merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pada model pembelajaran *peer teaching*, siswa dapat mengembangkan kemampuannya sesuai dengan kreativitas siswa serta intraksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru akan timbul. Sehingga perkembangan diri siswa akan lebih baik. Tugas guru dalam model *peer teaching* yaitu mengontrol siswa agar tidak melenceng dari tujuan materi yang disampaikan.

Sedangkan mengenai model inkuiri Trianto dalam Tite (2013, hlm. 93) menjelaskan bahwa “inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.” Selain itu, inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri . (Gulot dalam Trianto, 2007). Hal ini diperkuat oleh Metzler dalam Juliantine (2013, hlm. 86) menyatakan bahwa “model inkuiri adalah suatu model untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, membantu siswa menjadi ekspresif, kreatif, dan mempunyai keterampilan dalam bidang psikomotor”.

Dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa di samping juga pada guru. Hal utama dalam model inkuiri adalah siswa di dorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada kesimpulan. 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 permainan bolabasket. Dengan model pembelajaran inkuiri siswa dapat aktif mencari tahu dan memperagakan tugas gerak yang menjadi materi dalam pembelajaran karena dengan mencoba sendiri sehingga siswa mengetahui cara melakukan keterampilan dalam permainan bolabasket. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai berikut: “Perbandingan Model Pembelajaran *Peer Teaching* dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Permainan Bolabasket.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh antara model pembelajaran *peer teaching* dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar pada permainan bolabasket di SMAN 1 Beber?

## **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 pengaruh perbandingan model pembelajaran *peer teaching* dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar permainan bolabasket di SMAN 1 Beber.

## **D. Manfaat Penelitian**

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

1. Dipandang secara teoritis, sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya karya ilmiah yang berkaitan dengan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya mengenai perbandingan model pembelajaran *peer teaching* dengan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar permainan bolabasket.

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 SMAN 1 Beber dalam meningkatkan hasil belajar permainan bolabasket.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Agar peneliti ini jelas dan tersusun sesuai sistematika penulisan, maka penulisan penelitian ini terdiri dari BAB 1 pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II berisikan tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. BAB III menjelaskan mengenai metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipasi, populasi, dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BB IV menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari pengolahan penelitian yang telah dilakukan. BAB V berisikan kesimpulan dan saran terhadap hasil analisis temuan penelitian.