

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan mengembangkan individu secara intelektual dan emosional. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, pertumbuhan dan perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak sebagian besar terjadi melalui aktivitas gerak dan motorik yang dilakukan anak. Pendidikan jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh antara lain kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, stabilitas emosional yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya. Melalui pendidikan jasmani diharapkan kesehatan siswa dapat terjaga. Seorang siswa yang mempunyai tingkat kesehatan jasmani yang baik akan dengan mudah melakukan aktivitas belajar dengan lancar.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di setiap sekolah diatur oleh kurikulum pembelajaran yang dipakai masing-masing sekolah. Kurikulum tersebut mempunyai standar isi yang mengatur jalannya pembelajaran di sekolah yaitu dengan adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Dalam kurikulum tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat salah satu kompetensi dasar yang mengatur tentang pembelajaran olahraga softball. Olahraga softball sendiripun sudah sangat digemari dikalangan sekolah-sekolah di Indonesia, khususnya yang berada di kota-kota besar. Terbukti olahraga softball selain terdapat dalam kurikulum pembelajaran juga menjadi bagian dari ekstrakurikuler di sekolah-sekolah baik di SMP ataupun SMA. Akan tetapi fasilitas dan peralatan penunjang pembelajarannya sangat kurang sekali, dikarenakan peralatan dan perlengkapan softball itu sangat mahal dan sangat sulit sekali mendapatkannya.

Dalam pembelajaran softball siswa diajarkan untuk menguasai keterampilan dasar seperti: *menangkap bola (catching)*, *melempar bola (throwing)*, *memukul bola (batting)*, *lari antar base (base running)*, dan *meluncur (sliding)*. Keterampilan dasar tersebut harus siswa kuasai untuk dapat melakukan

permainan softball. Karena softball merupakan permainan yang cepat dan tepat, cepat artinya setiap siswa yang menjadi pemain baik dari regu penyerang atau bertahan dituntut untuk selalu berfikir cepat dalam mengambil suatu keputusan atau tindakan apabila terjadi suatu kejadian dalam permainan. Selain cepat, ketepatan merupakan unsur penting yang harus diperhatikan. Setiap pemain bertahan dituntut melakukan lemparan yang cepat dan tepat untuk mematikan pelari, apabila pemain bertahan tersebut lemparannya tidak cepat dan tepat kemungkinan besar untuk mematikan pelari akan sulit bahkan bila lemparan tersebut *error* (terjadi kesalahan) bisa terjadi dimana pelari menuju *base* berikutnya dengan mudah atau membuat angka. Begitu juga dalam memukul (*batting*) regu penyerang selain cepat dan kuat dalam mengayunkan alat pemukul, seorang *better* harus bisa memukul dengan perkeanaan yang tepat antara bat dengan bola sehingga menghasilkan pukulan yang baik.

Diantara teknik-teknik dasar dalam permainan softball, teknik melempar (*throwing*) yang sering pertama kali di ajarkan dalam pembelajaran. Karena dengan menguasai teknik melempar yang baik maka siswa dapat melakukan lemparan ke base yang bagus sebagai modal dasar bermain softball. Terdapat beberapa jenis lemparan dalam permainan softball yaitu: a) Lemparan atas (*Overhand Throw*), b) Lemparan samping (*Sidearm Throw*) c) Lemparan bawah (*Underhand Throw*). Dari ketiga jenis lemparan yang sering dilakukan dalam permainan softball adalah lemparan atas (*overhand throw*) seperti yang dikemukakan Parno (1992:26) yaitu

Lemparan ini disebut lemparan atas karena sesuai dengan gerakan ayunan lengan dilakukan keatas melewati garis horizontal pada persendian bahu, teknik ini merupakan teknik yang banyak dilakukan oleh pemain dalam permainan dari pada dua jenis lemparan yang lain

Dan lemparan atas merupakan lemparan yang cukup penting dalam permainan softball. Hal ini dikemukakan oleh Potter (1989:20) yaitu: '*why is the overhand throw important? Because the overhand throw is strongest and most accurate throw, it is use by all fielder*'.

Dari kutipan diatas jelas bahwa lemparan atas lebih kuat dan akurat dan dapat digunakan oleh semua pemain. Dengan pengembangan lemparan atas yang baik memungkinkan seorang pemain untuk melempar bola lebih cepat dan lebih akurat dari lemparan lainnya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan lemparan bola tepat mengenai sasaran, menurut Bethel (1987:87) yaitu: “1) memegang bola tidak perlu terlalu kuat, 2) badan mengarah sasaran, 3) kontrol yang baik”.

Dari beberapa penjelasan diatas, terbukti bahwa pembelajaran lempar merupakan modal yang sangat penting buat siswa untuk memulai suatu permainan softball. Oleh karena itu, dalam pembelajaran melempar haruslah dilakukan secara intensif dan sistematis supaya tujuan pembelajaran melempar dapat mudah tercapai dan keterampilan melempar pun akan dengan mudah siswa kuasai. Akan tetapi di samping pembelajaran yang intensif dan sistematis, proses pembelajaran melempar tersebut diperlukan model pembelajaran yang memberikan adaptasi peserta didik supaya pembelajaran akan mudah dan materi akan mudah di mengerti. Untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Karena dalam kenyataanya para peserta didik pemula sangat kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang kurang bisa membuat para peserta didik dapat mengerti dan memahami tentang cara-cara yang benar untuk menguasai teknik lemparan dalam permainan softball.

Dari kenyataan dilapangan penulis ingin menerapkan beberapa model pembelajaran yang dianggap bisa mempermudah peserta didik untuk lebih memahami tentang pembelajaran lempar dalam permainan softball khususnya tentang lemparan atas. Ada beberapa model pembelajaran yang sering dipakai dalam pembelajaran penjas, antarlain:

1. Model langsung
2. Personalized system for instruction (PSI)
3. Cooveratif learning
4. Model pendidikan olahraga
5. Model pengajaran sejawat

## 6. Model inkuiri

## 7. Model taktikal game

Salah satu model yang sering digunakan dalam suatu pembelajaran adalah *model pembelajaran langsung*. Model Pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Adapun gambaran umum atau ciri-ciri dari model pembelajaran langsung seperti dikatakan Kardi & Nur (2000) dalam file:///D:/ebook-viewer.php.htm adalah

1)Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar, 2)Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran, 3)Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Model langsung digunakan karena dianggap mempunyai kelebihan :

1. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
3. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
4. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
5. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada siswa yang berprestasi rendah.
6. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

Sebagai pembanding model pembelajaran langsung, penulis mencoba menerapkan model inkuiri. Model ini diambil karena karakteristiknya berlawanan dengan model langsung. Model inkuiri memungkinkan peserta didik menemukan sendiri informasi-informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya, karena model inkuiri melibatkan peserta didik dalam proses-proses mental untuk penemuan suatu konsep berdasarkan informasi-informasi yang diberikan pengajar. Jadi model inkuiri adalah pelaksanaan belajar mengajar dengan cara peserta didik mencari dan menemukan konsep dengan atau tanpa bantuan dari pengajar. Model ini melatih peserta didik untuk melatih kesadaran sendiri tentang kebutuhan belajarnya. Model ini menekankan pada keaktifan siswa menemukan suatu konsep pembelajaran dengan kemampuan yang dimilikinya. Dengan langkah pembelajaran tersebut maka siswa akan memiliki kesadaran tentang kebutuhan belajarnya. Dari penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang Perbandingan Model Pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ketepatan Lemparan Atas Pada Permainan Softball.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran langsung memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas?
2. Apakah model pembelajaran inkuiri memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran langsung dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini dapat penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.

**Dinar Samsunizar Pratama, 2013**

Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ketepatan Lemparan Atas Dalam Permainan Softball

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

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model pembelajaran langsung dan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari setiap hasil penelitian diharapkan bisa bermanfaat bagi ilmu dan teknologi. Untuk itu manfaat yang diharapkan penulis dari hasil penelitian ini adalah:

##### **a. Secara teori**

Bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah softball terutama dalam hal pembelajaran lemparan.

##### **b. Secara praktek**

1. Bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran teknik lemparan.
2. Bahan masukan bagi para pelatih softball dalam memberikan latihan yang efektif dan efisien.

#### **E. Batasan Penelitian**

Dalam mengkaji tentang permasalahan yang di utarakan dalam latar belakang masalah, maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan penelitian sehingga mempermudah pelaksanaan penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel penelitian
  - a. Model pembelajaran langsung dan model pembelajaran inkuiri sebagai variabel bebas
  - b. Hasil belajar ketepatan lemparan atas sebagai variable terikatnya.
2. Populasi dan sampel
  - a. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Kartika 3 Cimahi

- b. Sampel dalam penelitiannya adalah siswa laki-laki yang mengikuti ekstrakurikuler softball di SMP Kartika 3 Cimahi yang diambil 20 orang secara quota sampling.
3. Lamanya waktu yang ditempuh dalam penelitian ini dilaksanakan selama empat Minggu atau 16 x pertemuan .
4. Frekuensi pada pembelajaran ini sebanyak 4 kali dalam seminggu dengan selang waktu 1 hari .
5. Pembelajaran melempar adalah 2 set untuk setiap masing-masing model pembelajaran .
6. Instrumen penelitian

Instumen dalam penelitian ini adalah tes. Sedangkan tes yang digunakan adalah tes ketepatan lemparan atas (Overhead Accurated Test). Tes ini diciptakan oleh O'Donnel yang di ambil dari <http://file.upi.edu>

#### **F. Batasan Istilah**

1. Perbandingan: dalam kamus besar bahasa Indonesia (2002:100) adalah perbedaan (selisih) kesamaan (persamaan, tara, imbang).
2. Pembelajaran: menurut Singer (1980:5) adalah suatu perubahan yang relatif permanen dalam penampilan atau potensi perilaku yang disebabkan oleh latihan atau pengalaman masa lalu dalam suatu situasi tertentu.
3. Model Langsung : menurut Arends (1997) adalah salah satu model mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berakitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. ( <http://www.google.com> )
4. Model Inkuiri : menurut Haury (1993) inkuiri merupakan tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena-fenomena yang memancing rasa ingin tahu. Dengan kata lain, inkuiri berkaitan dengan aktivitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian

pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.  
(<http://www.google.com>)

5. Lemparan Atas : pengertian dalam penelitian ini adalah gerakan lempar dimana gerakan lengan dari atas yang bilateral dimana sikut diayunkan kedepan mendahului tangan dan lengan diluruskan sebelum bola dilepaskan.
6. Hasil Belajar : dalam penelitian ini yang dimaksud adalah tujuan yang dicapai dari proses pembelajaran.
7. Ketepatan : pengertian dalam penelitian ini adalah kena benar terhadap sasaran atau tujuan yang dimaksud

### **G. Anggapan Dasar**

Dalam melakukan suatu penelitian anggapan dasar merupakan suatu pendapat yang diyakini kebenarannya menjadi tumpuan segala kegiatan terhadap masalah yang akan diteliti. Menurut penjelasan Arikunto (2002:61)

Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang dirumuskan secara jelas. Berfaedah untuk memperkuat permasalahan dan membantu peneliti dalam memperjelas memantapkan objek penelitian, wilayah pengambilan data dan instrument dalam pengumpulan data

Model pembelajaran langsung digunakan karena dianggap mempunyai kelebihan yaitu:

1. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
3. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
4. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.

5. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada siswa yang berprestasi rendah.
6. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

Dari kelebihan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas karena guru atau pengajar dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi sehingga siswa tetap fokus terhadap tujuan pembelajaran yang harus dicapainya. Selain itu juga model langsung sangat efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran lempar atas dengan menggunakan model langsung peserta didik akan dapat mudah memahami isi materi karena guru memegang kendali terhadap materi dan jalannya pembelajaran lempar sehingga fokus pembelajaran lemparan pun akan mudah dipertahankan. Bahkan siswa yang berprestasi rendah pun akan mudah menyerap materi pembelajaran dan hasil pembelajaran lemparan pun akan mudah tercapai.

Sedangkan untuk model pembelajaran inkuiri juga terdapat kelebihan-kelebihan yaitu :

1. Meningkatkan potensi intelektual siswa.
2. Lebih berpusat pada siswa.
3. Dapat membentuk dan mengembangkan konsep diri pada siswa.
4. Tingkat pengharapan bertambah.
5. Dapat mengembangkan bakat yang dimiliki siswa.
6. Menghindarkan siswa dari cara-cara belajar dengan menghafal.
7. Memberikan waktu pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Dari kelebihan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas karena dengan model ini siswa bisa mengembangkan bakat yang dimilikinya dan

potensi intelektual siswa dapat ditingkatkan. Sehingga hasil pembelajaran lemparan atas akan tercapai karena dalam pembelajaran bakat yang dimiliki siswa akan muncul untuk memproses dan memahami materi pembelajaran lempar, dan hasil pembelajaran lempar akan dapat dicapai.

Melihat penjelasan di atas, penulis beranggapan bahwa model pembelajaran langsung akan memberikan pengaruh yang lebih signifikan dari pada model inkuiri. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model langsung peserta didik akan dapat mudah memahami isi materi karena guru memegang kendali terhadap materi dan jalannya pembelajaran lempar sehingga fokus pembelajaran lemparan pun akan mudah dipertahankan. Bahkan siswa yang berprestasi rendah pun akan mudah menyerap materi pembelajaran dan hasil pembelajaran lemparan pun akan mudah tercapai. Walaupun dengan menggunakan model inkuiri kreatifitas siswa akan lebih terasah dan bakat siswa akan berperan banyak. Akan tetapi dalam pembelajaran lemparan tidak hanya bakat yang dibutuhkan tetapi proses dan peran guru/pelatih untuk memberikan materi yang tepat juga dibutuhkan supaya hasil dari pembelajaran lemparan akan mudah dicapai.

#### **H. Hipotesis**

1. Model pembelajaran langsung berpengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.
2. Model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.
3. Model pembelajaran langsung memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibanding model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas dalam permainan softball.