

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dari wadah untuk menambah wawasan kita, yang dinamakan pendidikan. pengertian pendidikan tidak hanya untuk diketahui saja melainkan dengan memahami dan berusaha menjalankan proses berdasarkan apa yang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut. Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu proses belajar- mengajar dimana adanya seorang pendidik dan peserta didik. Seorang pendidik bertugas mengajarkan atau membantu peserta didiknya dalam proses belajar agar berhasil sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penjelasan diatas menyatakan bahwa tujuan dari diselenggarakannya pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik ini adalah kunci penting dari diselenggarakannya sebuah proses pendidikan.

Dalam proses mendidik diharapkan terjadi perubahan-perubahan dari dalam diri peserta didik kearah yang lebih baik. Perubahan yang terjadi tersebut meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Seperti pada pendidikan jasmani, ketiga aspek pokok tersebut merupakan tujuan utama yang diharapkan pada proses belajar. Agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya, perlu adanya aspek-aspek yang mendukung. Salah satunya adalah tingkat kekreatifan guru dalam membuat suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

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

Pendidikan jasmani sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Ia merupakan instrumen

yang efektif untuk mendidik siswa, baik secara fisik, emosi, sosial dan intelektual. Sejalan dengan hakikat pendidikan jasmani menurut Mahendra (2015, hlm. 11) bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani biasanya ditanamkan dari semenjak usia dini dan diajarkan dari sekolah dasar (SD) sampai menengah atas (SMA). Siedentop (2009, hlm. 114) mengatakan bahwa “*education through and of physical activities*”. Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi dan aktivitas-aktivitas lainnya merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani disekolah sebaiknya mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode, materi, sarana dan prasarana, aktivitas belajar serta kesenangan siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani yang dilakukan dengan baik dan benar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Di dalam mengajar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya salah satunya yaitu dengan menggunakan model model dalam proses mengajarnya, sehingga di dalam penelitian ini diujikan dua model yaitu model inkuiri dan model kooperatif. Menurut (Eggen & Kauchak, 1996 ) Juliantine, dkk (2015, hlm. 56) “Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. 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 sama sama, siswa yang berbeda latar belakangnya”. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru.

Selain model kooperatif, peneliti juga disini mengujikan model lain yaitu model inkuiri. Menurut Trianto (2007:135) dalam buku Juliantine, dkk (2015, hlm. 85) 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 maksimal 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) dalam buku Juliantine, dkk (2015, hlm. 85)

Dalam proses mengajar penjas disekolah ada banyak materi ajar yang dapat diajarkan ada permainan bola besar, permainan bola kecil dan permainan net. Disini peneliti mengambil salah satu materi pembelajaran permainan bola besar yaitu permainan pembelajaran futsal

Olahraga futsal merupakan salah satu modifikasi olahraga sepakbola yang dimainkan didalam atau diluar ruangan. Dalam jurnal Barbero-Alvarez dkk. (2008, hlm. 63) menjelaskan bahwa: “*Futsal (the official name for five-a-side indoor soccer) was introduced in 1930 with the aim of allowing football to be played in restricted spaces*”. Sejalan dengan itu Narti (2009, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu dengan satu regunya sebanyak 5 orang. Tujuan permainan ini, sama dengan permainan sepak bola, yaitu memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Lapangan futsal di batasi garis. Setiap regu dalam futsal memiliki 5 orang pemain dan pemain cadangan.

Ciri khas permainan yang menggunakan kecepatan dan ketepatan dapat menampilkan keterampilan-keterampilan setiap pemain seolah-olah mengeksplorasi dirinya layaknya seperti aktor di lapangan, gerakan seperti mengoper, menghentikan bola, menendang, dan *dribble* serta kerjasama tim saat

menyerang atau bertahan adalah gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam permainan olahraga ini. Dalam jurnal Ricardo D dkk. (2009) menyatakan bahwa: *“Available research has demonstrated that Futsal is a multiple-sprint sport in which high-intensity exercise constitute a greater proportion of match time than in all other team sports”*.

Sehingga dapat disimpulkan, permainan futsal merupakan permainan yang memiliki intensitas tinggi yang menggunakan area lapangan terbatas, maka dapat diputuskan kecepatan saat bermain dengan kecepatan memutuskan keputusan saat bermain futsal harus cepat.

Oleh karena itu seorang guru pendidikan jasmani harus bisa memilih model pembelajaran yang cocok agar menciptakan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa yang dapat membuat siswa bergerak aktif. Dewasa ini dalam perkembangan pendidikan jasmani banyak sekali berkembangnya model-model pembelajaran, dalam konteks pembelajaran, model yaitu suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan ketertarikan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar, dan evaluasi hasil pembelajaran. Model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Pengembangan model-model pembelajaran pendidikan jasmani tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya. Sehingga guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang kurang memahaminya. Dalam jurnal ilmiah Gustiawati, R. (2014, hlm. 34) hasil survey tentang model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran, guru sebagian besar tampaknya cenderung menjawab bahwa pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan pembelajaran konvensional, dengan kekuatan intinya pada penggunaan metode ceramah (*Chalk and Talk Approach*). Model konvensional tersebut merupakan salah satu dari model-model pembelajaran yang dimana cara penyampaiannya melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok

siswa. Metode konvensional dapat diartikan sebagai metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Model praktik pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh sebagian besar guru cenderung tradisional, dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran hampir tidak pernah dilakukan atas inisiatif anak sendiri. Jadi dapat diramalkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran tergolong rendah.

Untuk mencapai hasil belajar futsal yang optimal, dibutuhkan model model yang pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajarannya, maka dari itu peneliti disini mengujikan dua model pembelajaran yaitu model kooperatif dan model inkuiri karena didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar penjas di sekolah selama ini, para guru pada umumnya kurang memanfaatkan ruang dan waktu pada saat kelangsungan proses belajar mengajar, sehingga materi yang diberikan monoton lalu membuat siswa menjadi jenuh sehingga kurang mampu mencapai tujuan pendidikan olahraga di sekolah, karena dalam kegiatan proses belajar mengajar disekolah harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa yang membuat siswa menjadi aktif bergerak. Dengan menggunakan model kooperatif dan inkuiri siswa diharapkan mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya dan siswa juga diharapkan untuk aktif dan kreatif sehingga mampu menghasilkan penemuan baru dalam proses belajar

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah model pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa ?
2. Apakah model pembelajaran Inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa?

3. Model manakah yang memiliki pengaruh yang lebih efektif terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa?

### **1.3 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 peneliti ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Inkuiri terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa
3. Untuk mengetahui model yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar bermain futsal di SMA Angkasa

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan bahan pengajaran dalam penyampaian materi pembelajaran permainan futsal dengan berbagai model pembelajaran.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani/guru mulok untuk menyampaikan materi pembelajaran permainan futsal di SMA Angkasa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.

### **1.5 Batasan Penelitian**

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

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh model pembelajaran terhadap pembelajaran futsal
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran koopertif dan model pembelajaran inkuiri.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran koopertif dan model pembelajaran inkuiri, sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar permainan futsal.
4. Populasi dan Sampel
  - a. Populasi
 

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa-siswi kelas XI SMA Angkasa sebanyak 30 siswa.
  - b. Sampel
 

Penulis akan mengambil dua kelompok sebagai sampel untuk membandingkan antara kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran koopertif dan model pembelajaran inkuiri dilakukan dengan ( total sampling ) sebanyak 18 siswa
5. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen atau metode *eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *Pre & Posttest Design*
6. Instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI) atau dalam bahasa Indonesia Instrumen Penelitian Penampilan Bermain (IPPB).
7. Lokasi penelitian di SMA Angkasa Husein Sastranegara Bandung.

### 1.6 Sistematika Penelitian

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 berfikir, 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. BAB 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