

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga Negara masyarakat.

Hafid dkk. (2013, hlm. 8) menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan rohani dan jasmani, masyarakat, bangsa dan Negara.

Indonesia saat ini sedang menghadapi pandemi virus Covid-19 dan juga saat ini pemerintah menerapkan kebijakan *new normal* yang implikasinya berpengaruh terhadap sektor pendidikan sehingga peserta didik diminta untuk belajar di rumah demi menghindari terpaparnya Covid-19, tenaga pendidik dan peserta didik diharuskan melakukan pembelajaran secara daring sehingga tidak terjadi tatap muka di kelas seperti biasanya, tentu kejadian seperti ini menuntut peserta didik dan juga tenaga pendidik harus belajar dan melakukan pembelajaran secara daring atau jarak jauh tetapi dengan ketercapaian dan tujuan pendidikan yang tetap berkualitas dan bermutu. Covid-19 mewabah hingga ke Indonesia dan memuncak pada Maret 2020, pemerintah mengeluarkan kebijakan WFH (*Work From Home*) agar virus ini tidak menyebar secara massif, sehingga respons dunia pendidikan adalah belajar secara online atau daring, sekolah dan kampus semua diliburkan alias beralih belajar di kampus ke rumah sebagai konsekuensi kebijakan WFH sehingga *social and fisical distancing* dapat berjalan untuk mengurangi penyebaran virus.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu melakukan reformasi model pembelajaran. Menurut Corey (dalam Sagala, 2010, hlm. 61) model pembelajaran adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Trianto (2010, hlm. 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sosriadi, 2021

Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Lari Sprint Pada Siswa SMA Negeri 1 Keruak

Reformasi model pembelajaran yang dimaksud adalah pergeseran dari pembelajaran tradisional (pembelajaran teori) menuju pembelajaran yang menekankan pengetahuan dan keterampilan (Redhana, 2010, hlm. 5). Reformasi pembelajaran juga mencakup pada perubahan paradigma model pembelajaran, yaitu orientasi model pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada peserta didik (*student centered*), aktivitas kelas yang semula bersifat didaktis beralih bersifat interaktif, peran guru yang semula sebagai ahli beralih menuju peran siswa sebagai ahli, penekanan pengajaran yang semula mengingat fakta-fakta beralih menuju hubungan antara informasi dan temuan, konsep pengetahuan yang semula akumulasi fakta secara kuantitas beralih menuju transformasi fakta-fakta, penilaian yang semula soal-soal pilihan ganda beralih ke portofolio, pemecahan masalah, dan penampilan, penggunaan teknologi yang semula latihan dan praktek beralih menuju komunikasi, akses, kolaborasi, dan ekspresi (Redhana, 2010, hlm. 5).

Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. (Notoatmodjo, 2014, hlm. 20). Menurut Donsu (2017, hlm. 10) Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan yang dimaksud dalam konteks olahraga mencakup pengetahuan akan aturan-aturan perlombaan, teknik, sistem penilaian dan lain-lain.

Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Sri Widiastuti, 2010, hlm. 49). Menurut Hari Amirullah (2003, hlm. 17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat kemahiran. Menurut Singer (dalam Amung, 2000, hlm. 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Keterampilan yang dimaksud dalam konteks lari *sprint* mencakup gerak, kecepatan dan jarak tempuh.

Perkembangan keterampilan gerak merupakan inti dari program pendidikan jasmani. Perkembangan keterampilan gerak bagi anak-anak pendidikan dasar diartikan sebagai perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak dasar dan keterampilan gerak yang berhubungan dengan olahraga Gabbard dkk (1987, hlm. 35). Keterampilan gerak tersebut selanjutnya dikembangkan dan diperhalus hingga taraf tertentu yang memungkinkan anak mampu untuk melaksanakannya dengan tenaga yang efisien dan sesuai dengan keadaan lingkungan dan tujuan yang dimaksud. Ketika anak telah memiliki keterampilan gerak dasar yang matang selanjutnya dapat menerapkan kedalam berbagai permainan, olahraga dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari Gabbard dkk (1987, hlm. 36).

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus melatih keterampilan adalah Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL) dan Model Pembelajaran atau *Problem Based Learning* (PBL). Metode *Inquiry* berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa, dan menempatkan siswa dalam suatu peran yang menuntut inisiatif besar dalam menemukan hal-hal penting untuk dirinya sendiri (Sumantri, 1999, hlm. 164). Menurut Carin dan Sund (dalam Ahmadi 2005, hlm. 108), metode *Inquiry* didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara

Sosriadi, 2021

Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Lari Sprint Pada Siswa SMA Negeri 1 Keruak

maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, logis, dan analisis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan mereka dengan rasa percaya diri.

Pembelajaran *inquiry* siswa diberikan kebebasan untuk berpikir, mencoba, dan akhirnya menemukan jawaban terhadap suatu masalah diberikan oleh guru (Metzler, 2005, hlm. 309). Dewey (1913, hlm. 50), mengusulkan agar siswa belajar paling baik dengan memahami sebagai keterlibatan aktif siswa dalam kesempatan belajar yang berpusat pada siswa. Teknik pengajaran kontemporer dari pembelajaran berbasis pertanyaan, diidentifikasi sebagai pendekatan pengajaran yang berpusat pada siswa yang menarik dan efektif.

Menurut Duch (dalam Aris Shoimin 2014, hlm. 130) mengemukakan bahwa pengertian dari model *Problem Based Learning* adalah: “*Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan”. Menurut Finkle and Torp (dalam Aris Shoimin 2014, hlm, 130) menyatakan bahwa: PBL merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik.

Mengajar tidak hanya seperangkat keterampilan yang dipelajari, tetapi juga menggunakan keterampilan mengajar melalui pengambilan keputusan, pendekatan pemecahan masalah Senel, dkk (2017, hlm. 56). Definisi mengandung arti bahwa PBL atau PBM merupakan suasana pembelajaran diarahkan oleh suatu permasalahan sehari-hari dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi sebuah pendekatan pembelajaran berusaha menerapkan masalah terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah konteks bagi para siswa dalam berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep penting dari materi ajar dibicarakan (Gijbels & Verhasselt, 2010, hlm 15).

Salah satu karakteristik siswa yang harus dipertimbangkan dalam memilih dan menerapkan suatu model pembelajaran dan pencapaian hasil belajar adalah perbedaan gaya kognitif siswa. Gaya kognitif sangat berhubungan dengan cara dan sikap siswa dalam belajar yang dapat mempengaruhi pengetahuan, keterampilannya. Setiap gaya kognitif memiliki kelebihan dan kelemahan dalam keterampilan dan pengetahuan. Dalam pembelajaran, pendidik dituntut untuk dapat menilai tipe gaya kognitif siswa, kemudian memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan perbedaan gaya kognitif siswa tersebut.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Imran Akhmad, 2016, hlm. 2).

Menurut Pangrazi dan Dauger (dalam Adang Suherman, 2000, hlm. 20) menyatakan bahwa penjas merupakan bagian dari program umum yang

Sosriadi, 2021

Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Lari Sprint Pada Siswa SMA Negeri 1 Keruak

memberikan kontribusi, terutama perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, sikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Samsudin, 2008, hlm. 2)

Bucher (dalam Imran Akhmad, 2016, hlm. 3) Secara sederhana bahwa pendidikan jasmani itu merupakan proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu anak diajarkan untuk bergerak. Melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Selanjutnya pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani diarahkan pada pemberian kesempatan yang seluas-luasnya untuk melakukan gerak dengan harapan siswa dapat aktif dan pada gilirannya akan membantu perkembangan kebugaran jasmaninya. Proses kegiatannya mencakup kegiatan latihan atau pelaksanaan tugas-tugas permealajarn yang dilakukan secara berulang-ulang. Dengan demikian anak akan mampu menggunakan tubuhnya secara efisien, bahkan didasarkan pada pemahaman. Sedangkan dampak lebih lanjut adalah anak memiliki kebiasaan dan keterampilan untuk mengisi waktu luangnya dan kelak keterampilan yang dimilikinya diharapkan dapat dilakukan sepanjang hayatnya.

Atletik merupakan salah satu materi dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang dalam pembelajarannya membutuhkan pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan yang mencakup persiapan dan teknik, sedangkan keterampilan mencakup gerakan-gerakan (Muhajir, 2017, hlm. 111). Salah satu materi penting dalam atletik adalah lari cepat atau lari *sprint*. Lari cepat ialah lari yang diperlombakan dengan cara berlari secepat-cepatnya (*sprint*) yang dilaksanakan di dalam lintasan lari menempuh jarak 100 m, 200 m dan 400 m. Lari cepat dapat dilakukan baik oleh pelari putra maupun putri (Widyantoro, 2020, hlm. 8). Di dalam lomba lari cepat setiap pelari tidak diperbolehkan keluar lintasannya masing-masing. Kunci pertama yang harus dikuasai oleh pelari jarak pendek/*sprint* adalah *start* atau pertolakan. Keterlambatan atau ketidakteelitian pada waktu melakukan *start* sangat merugikan pelari jarak pendek (*sprinter*). Oleh sebab itu, cara melakukan *start* yang baik harus benar-benar diperhatikan dan dipelajari serta dilatih secermat mungkin (Muhajir, 2017, hlm. 121).

Dalam belajar, siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* umumnya cenderung memproses informasi yang diterimanya, sedangkan siswa yang memiliki gaya kognitif *field dependent* umumnya cenderung menerima informasi yang ada (Ardana, 2003, hlm. 53).

Siswa yang memiliki gaya kognitif *field independent* umumnya lebih mandiri dalam belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang suatu bidang dan permasalahan yang disukainya. Siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas mereka dalam menemukan suatu pengetahuan dan meningkatkan keterampilan. Pengetahuan yang diperolehnya sendiri akan lebih cepat dipahami dan akan lebih lama tersimpan dalam ingatannya. Siswa yang memiliki gaya belajar *field dependent* umumnya memerlukan bantuan orang lain dalam memahami suatu informasi pembelajaran. Siswa lebih menyukai belajar

sesuatu yang telah pasti, kurang menyukai tugas-tugas mandiri, dan memiliki kemampuan menghayal yang baik (Ardana, 2003, hlm. 54).

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini akan di amati Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Penegtahuan dan Keterampilan Pada Siswa SMAN 1 Keruak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Model *Inquiry Based Learning Learning* terhadap Pengetahuan Lari *Sprint*?
2. Apakah terdapat pengaruh Model *Inquiry Based Learning* terhadap Keterampilan Lari *Sprint*?
3. Apakah terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Pengetahuan Lari *Sprint*?
4. Apakah terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Lari *Sprint*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Inquiry Based Learning Learning* terhadap Pengetahuan Lari *Sprint*
2. Untuk mengetahui pengaruh Model *Inquiry Based Learning Learning* terhadap Keterampilan Lari *Sprint*
3. Untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Pengetahuan Lari *Sprint*
4. Untuk mengetahui pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Lari *Sprint*

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik. Ada pun manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagi berikut:

1. Secara Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti, informasi dan masukan dalam perencanaan serta pengembangan pada pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru, sebagai masukan dan inovasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran efektif dan efisien dalam setiap pembelajaran.
 - b. Bagi Siswa, dapat memberikan motifasi bagi murid dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar di sekolah.
 - c. Bagi Sekolah dapat memberikan informasi terhadap upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap murid yang diharapkan.
 - d. Bagi Peneliti, peneliti ini sebagai latihan bagi penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah.

- e. Bagi Pembaca, pembaca dapat mengetahui, memahami konsep dasar penulisan karya ilmiah.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

- I. BAB I PENDAHULUAN
 - 1.1 Latar Belakang Penelitian
 - 1.2 Rumusan Masalah Penelitian
 - 1.3 Tujuan Penelitian
 - 1.4 Manfaat Penelitian
 - 1.5 Struktur Organisasi Tesis
 - II. BAB II LANDASAN TEORITIS
 - 2.1 Hakikat Pengetahuan
 - 2.2 Hakikat Keterampilan
 - 2.3 Lari Sprint
 - 2.4 Model Inquiry Based Learning
 - 2.5 Model Problem Based Learning
 - 2.6 Tahapan Penelitian
 - 2.7 Penelitian yang Relevan
 - 2.8 Kerangka Pemikiran
 - 2.9 Hipotesis Penelitian
 - III. BAB III METODE PENELITIAN
 - 3.1 Metode Penelitian
 - 3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian
 - 3.3 Populasi
 - 3.4 Sampel
 - 3.5 Desain Penelitian
 - 3.6 Instrumen Penelitian
 - 3.7 Analisis Data
 - IV. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN
 - 4.1 Temuan
 - 4.2 Analisis
 - 4.3 Pembahasan
 - V. BAB V SIMPULAN DAN SARAN
 - 5.1 Simpulan
 - 5.2 Rekomendasi
 - 5.3 Saran
- DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN