

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang terpenting dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yaitu upaya membantu mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa agar berkembang secara utuh. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu program pendidikan yang tercantum dalam kurikulum pendidikan yaitu dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui proses dan bimbingan guru dalam upaya mencapai tujuan. Seperti yang diungkapkan Adang Suherman, (2000 : 1) pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh.

Dalam suatu kurikulum, proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sangat terbatas, karena kurangnya sarana dan prasarana, alokasi dan waktu. Disini guru harus bisa kreatif dalam memilih suatu model pembelajaran yang cocok untuk siswanya, agar tercapai tujuan penjas tersebut. Berhasil tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah siswa bukan hanya mendapat pelajaran /materi dari guru, melainkan juga dari teman satu kelas, satu sekolah, dan sumber belajar lain (media elektronik, media cetak).

Dalam pembelajaran penjas terdapat salah satu materi permainan bola kecil, diantaranya: kasti, rondes, bola bakar, dan *softball*. Di kota-kota besar permainan *softball* nampaknya sudah tidak menjadi olahraga pilihan, tetapi merupakan cabang yang menjadi pilihan utama.

Di Kota Cirebon, pembelajaran *softball* belum terlaksana, dari tingkatan Sekolah Dasar, tingkatan Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas. Namun akhir-akhir ini di Sekolah Menengah Atas di Kota Cirebon, ekstrakurikuler *softball* sedang digemari banyak siswa-siswi, sehingga proses pembelajaran *softball* disekolah mendapat perhatian dari penulis untuk meneliti proses pembelajarannya.

*Softball* merupakan permainan gerak cepat yang menyenangkan. Olahraga ini mengutamakan kecepatan dan ketangkasan. Seperti kita telah ketahui bahwa untuk dapat bermain *Softball* yang baik, diperlukan suatu bentuk tubuh yang baik dan sesuai permainan ini. Disamping itu diperlukan kemampuan fisik dan kemampuan mental (Parno, 1992:166). Kemampuan individu seorang pemain begitu diandalkan untuk menjadikan suatu tim menjadi kompak demi menunjang koordinasi antar pemain yang terdiri dari 9 pemain yang berbeda posisi, yang tentunya mempunyai keahlian yang berbeda pula.

Didalam proses pembelajan *softball* terdapat beberapa unsur teknik seperti yang dijelaskan oleh Parno (1992: 16-73) yaitu : 1). *Pitching*, 2). *Throwing*, 3). *Catching*, 4). *Batting*, 5) *sliding*, dan 6). *Base running*. Oleh karena itu, dalam pembelajaran permainan *softball* diperlukan pembelajaran yang intensif dan sistematis agar tercapainya keberhasilan dalam bermain *softball*, disamping menggunakan pembelajaran yang intensif dan sistematis, permainan *softball* juga diperlukan model pembelajaran yang memberikan adaptasi peserta didik agar pembelajaran akan mudah dan materi dapat di mengerti. Untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam proses pembelajaran *softball*. Karena dalam kenyataannya peserta didik pemula sangat kesulitan dalam pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bisa membuat para peserta didik untuk dapat dimengerti dan dipahami tentang cara-cara yang benar untuk menguasai keterampilan dasar permainan *softball*.

Dalam proses pembelajaran permainan *softball* salah satu kendala yang terjadi ketika proses pembelajaran permainan *softball* berlangsung adalah terlalu banyak jumlah siswa dan kurangnya peralatan, penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dan waktu yang terbatas, sehingga menghambat terhadap

terbentuknya keterampilan siswa dalam pembelajaran *softball*. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus bisa memilih model apa yang cocok dan tepat dalam proses pembelajaran permainan *softball*. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran, Metzler (2000) menjelaskan ada 7 model pembelajaran khusus untuk pendidikan jasmani. Model yang dijelaskan oleh Metzler tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Direct instruction model.*
2. *Personalized system for instruction model.*
3. *Cooperative learning model.*
4. *The sport education model.*
5. *Peer teaching model.*
6. *Inquiry teaching model.*
7. *The tactical games model.*

Dari model-model yang dijelaskan oleh Metzler, peneliti membatasi penelitian ini antara model pembelajaran inkuiri (*inquiry teaching model*) dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction model*)

Penulis tertarik meneliti perbedaan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap keterampilan bermain *softball* karena peneliti ingin mencari model pembelajaran yang cocok, efektif, dan efisien dalam pembelajaran permainan *softball*.

Mengenai inkuiri Trianto dalam Tite (2013:93) 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 maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. ( Gulo, t,t dalam Trianto, 2007).

Ahli lain, Ellis dalam Tite (2013:94) menyatakan bahwa inkuiri adalah: “*the process of selecting, gathering, and processing data related to a particular problem in order to make inferences from those data.*” Maksud dari penjelasan tersebut adalah bahwa inkuiri merupakan suatu proses menyeleksi, mengumpulkan, dan memproses data yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu untuk menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, kiranya dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya model inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa disamping juga pada guru. Hal utama dalam model inkuiri adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada kesimpulan. Dengan alasan bahwa model pembelajaran inkuiri sangat menekankan pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, maka peneliti berkeyakinan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam bermain *softball*. 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 bermain *softball* seperti : 1. *speed throw*, 2. *fielding fly balls*, 3. *throw and catch*, 4. *repeated throw*, 5. *fungo batting*, 6. dan *accuracy throw*.

Model pembelajaran lain yang masih dapat digunakan adalah model pembelajaran langsung ( *direct instruction* ). Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Seperti yang telah diungkapkan oleh Roy Kilen dalam Tite (2011:30) “ model pembelajaran langsung merujuk pada berbagai keterampilan dasar pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas”. Hal ini disampaikan juga oleh Tite (2011:30) bahwa “model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru menyampaikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan di instruksikan langsung oleh guru”. Model pembelajaran langsung ini sangat cocok jika guru menginginkan siswa menguasai informasi atau keterampilan tertentu. Dengan model pembelajaran langsung siswa mampu merespon dengan cepat untuk melakukan keterampilan bermain *softball* seperti : 1. *speed throw*, 2. *fielding fly balls*, 3. *throw and catch*, 4. *repeated throw*, 5. *fungo batting*, 6. dan *accuracy throw*.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pendidikan jasmani model pembelajaran langsung (*direct Instruction*) ini merupakan salah satu model yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang menggantungkan seluruh Seperti yang diungkapkan oleh Tite (2011:30) “bahwa model pembelajaran langsung ( *direct instruction* ) adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan di instruksikan langsung oleh guru”. Sedangkan siswa hanya sebagai obyek penyampai informasi guru.

Bertolak dari dua model pembelajaran tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Model Direct Instruction Terhadap Keterampilan Bermain *Softball*”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap keterampilan bermain *softball*?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran direct instruction terhadap keterampilan bermain *softball*?
3. Model manakah yang memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap keterampilan bermain *softball*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengaruh model inkuiri terhadap keterampilan bermain *softball*.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran direct instruction terhadap keterampilan bermain *softball*.

3. Untuk mengetahui model manakah yang memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap keterampilan bermain *softball*.

#### D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian masalah dalam penelitian ini sangat penting untuk diteliti dengan harapan :

1. Dapat membantu rekan-rekan mahasiswa serta guru-guru di Kota Cirebon khususnya dalam melakukan pembelajaran materi *softball* yang jarang diberikan.
2. Dapat membantu rekan-rekan yang memiliki peserta didik agar dapat memilih model yang tepat khususnya dalam pembelajaran *softball* disekolah.
3. Dapat membantu peserta didik agar dapat menyerap materi pembelajaran dengan cepat dan tepat.

#### E. Batasan Masalah

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

1. Variabel Penelitian.
  - a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi suatu objek. Dalam penelitian ini model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung ( *direct instruction* ) sebagai variabel bebas.
  - b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh suatu perlakuan. Dalam penelitian yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan bermain Softball yang diukur seperti : 1. *Speed throw*, 2. *Fielding fly balls*, 3. *Throw and catch*, 4. *repeated throw*, 5. *Fungo batting*, 6. *Accuracy throw*.

2. Populasi dan Sampel.
  - a. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas xi SMA Negeri 5 Cirebon yang mengikuti ekstrakurikuler *softball* sebanyak 27 orang.
  - b. Sampel dalam penelitiannya adalah siswa laki-laki yang mengikuti pengembangan diri atau ekstrakurikuler *softball* di SMA Negeri 5 Cirebon sebanyak 20 orang.
  - c. Lamanya pembelajaran atau treatment dalam penelitian ini dilakukan 14 kali pertemuan, dengan rincian untuk perlakuan sebanyak 12 kali pertemuan dan 2 kali yaitu 1 untuk melakukan tes awal dan 1 untuk melakukan tes akhir.
  - d. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes keterampilan softball yang bernama *the O;DONNELL softball test* dalam Nurhasan (2007), meliputi : 1. *Speed throw*, 2. *Fielding fly balls*, 3. *Throw and catch*, 4. *Repeated throw*, 5. *Fungo batting*, 6. *Accuracy throw*.
3. Tempat untuk melakukan penelitian mengenai perbedaan pengaruh model pembelajaran *inkuiri* dan model *direct instruction* terhadap keterampilan bermain *softball* adalah bertempat di lapangan serba guna SMAN 5 Cirebon.
4. Waktu pelaksanaan penelitian pukul 15.00 wib sampai 17.00 wib pada hari Selasa, Kamis, dan Sabtu.