

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Hal ini tentu diperlukan suatu tindakan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Dalam dunia pendidikan kita banyak mengenal konsep-konsep pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang baik. Banyak cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Strategi belajar mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya.

Pembelajaran pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan yang memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat *physical* atau aktifitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu.

Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, yang dimainkan dua regu yang masing-masing regu terdiri dari enam pemain. Saat ini telah berkembang menjadi salah satu cabang olahraga yang digemari diseluruh lapisan masyarakat. Permainan bolavoli ini dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki – laki dan perempuan, masyarakat kota ataupun masyarakat desa.

Yoga Nugraha ,2014

Perbandingan Antara Model Pembelajaran Inkuiri Dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bolavoli.

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

Tujuan permainan yang bersifat rekreatif untuk mengisi waktu luang atau sebagai selingan setelah bekerja dan untuk menjaga kesegaran jasmani. Kemudian adanya perkembangan untuk meningkatkan prestasi diri, mengharumkan nama daerah, bangsa dan negaranya. Dengan adanya tuntutan prestasi yang setinggi-tingginya, maka permainan bolavoli sangat perlu adanya pembinaan prestasi secara serius sejak usia dini harus terus dilakukan, salah satunya melalui jalur pendidikan. Lembaga pendidikan dapat digunakan untuk melakukan pembinaan prestasi olahraga dikarenakan muatan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah juga memuat pokok bahasan permainan bolavoli termasuk jalur pembinaan prestasi yang dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikuler.

Bolavoli merupakan cabang olahraga permainan beregu, maka antara pemain harus bekerja sama dan saling mendukung agar menjadi regu yang kompak dan tangguh. Dengan demikian penguasaan teknik dasar permainan bolavoli secara individual sangat diperlukan bagi seorang pemain bolavoli. Kesempurnaan dalam melaksanakan teknik-teknik dasar hanya dapat dikuasai dengan baik jika melakukan latihan yang teratur dan terprogram secara tepat. Metode-metode latihan yang tepat akan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain.

Pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran aktivitas permainan bolavoli di beberapa sekolah, menunjukkan bahwa banyak ditemukan masalah keaktifan belajar siswa, maka perlu diajarkan secara mendalam tentang model-model pembelajaran dalam permainan bolavoli untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

Dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar menjadi bervariasi dan tidak membosankan. Seperti yang dikatakan Joyce dalam Tite, Toto dan Yunyun (2011: 7) bahwa:

Yoga Nugraha ,2014

Perbandingan Antara Model Pembelajaran Inkuiri Dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bolavoli.
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum, dan lain-lain.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani menurut Metzler (2000: 159) menjelaskan bahwa :

There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education: direct instruction model, personalized for intraction model, cooperative learning model, the sport education model, peer teaching model, inquiry teaching model and the tactical games model.

Jadi menurut Metzler terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu: (1) model pembelajaran langsung (2) model pembelajaran personal (3) model pembelajaran kerjasama (4) model pembelajaran pendidikan olahraga (5) model pembelajaran kelompok (6) model pembelajaran inkuiri (7) model pembelajaran taktis.

Dari tujuh pembelajaran yang disebutkan, penulis mencoba mengkaji dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung yang akan diterapkan pada peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran bolavoli.

Pembelajaran berdasarkan inkuiri merupakan seni penciptaan situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa mengambil peran sebagai ilmuwan. Dalam situasi-situasi ini siswa berinisiatif untuk mengamati dan menanyakan gejala alam, mengajukan penjelasan-penjelasan tentang apa yang mereka lihat,

Yoga Nugraha ,2014

Perbandingan Antara Model Pembelajaran Inkuiri Dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bolavoli.
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merancang dan melakukan pengujian untuk menunjang atau menentang teori-teori mereka, menganalisis data, menarik kesimpulan dari data eksperimen, merancang dan membangun model, atau setiap kontribusi dari kegiatan tersebut di atas. Sehingga memaksa siswa untuk berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran maka jumlah waktu aktif belajar siswa akan meningkat karena tuntutan dari pembelajaran inkuiri yaitu siswa harus aktif secara mandiri untuk merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis/memprediksikan dan mengambil kesimpulan.

Sedangkan kegiatan mengajar dalam model pembelajaran langsung cenderung diarahkan pada aliran informasi dari guru ke siswa, serta penggunaan metode ceramah terlihat sangat dominan. Pola mengajar kelihatan baku, yakni menjelaskan sambil menulis di papan tulis serta diselingi tanya jawab, sementara itu peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat di buku tulis. Siswa dipandang sebagai individu yang tugasnya hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Pembelajaran yang terjadi pada model langsung berpusat pada guru, dan tidak terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan siswa. Sehingga pembelajaran langsung lebih cenderung pada pelajaran yang bersifat hapalan yang mentolerir respon-respon yang bersifat konvergen, menekankan informasi konsep, latihan soal, serta penilaiannya masih bersifat tradisional dengan *paper and pencil test* yang hanya menuntut pada satu jawaban yang benar. Dengan guru sebagai pusat pembelajaran, proses kegiatan belajar mengajar akan lebih terkendali. Waktu pun akan lebih efektif karena semuanya sudah di atur oleh guru. Guru yang bisa mengatur siswanya dengan baik maka akan menimbulkan keantusiasan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan perintah guru pun, para siswa akan dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik tanpa ada siswa yang main-main.

Berdasarkan dari hal itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Perbandingan antara model pembelajaran inkuiri dan model

pembelajaran langsung terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran bolavoli“, karena pada hal ini sangat penting dicari pengaruhnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian yang telah penulis kemukakan di atas, maka masalah khusus yang akan diteliti oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bolavoli ?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran langsung terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bolavoli ?
3. Dari kedua model pembelajaran tersebut manakah yang paling berpengaruh terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran bolavoli ?

C. Tujuan Penelitian

Supaya penelitian ini mempunyai arah yang hendak dicapai, maka penelitian harus memiliki tujuan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bolavoli.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran langsung terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar pada pembelajaran bolavoli.

3. Untuk mengetahui model pembelajaran manakah yang paling berpengaruh dalam peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran bolavoli.

D. Manfaat penelitian

Setelah penulis kemukakan sebelumnya uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penulis mengharapkan manfaat atau pun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, untuk memperoleh wawasan dan pemahaman yang mendalam tentang model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung bagi peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran lainnya.
2. Secara praktis, sebagai wawasan keilmuan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pendidikan jasmani melalui penerapan model dalam pembelajaran bolavoli.

E. Batasan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil dari permasalahan penelitian yang timbul. Berangkat dari tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang penelitian agar terfokus dan jelas pada suatu masalah. Adapun pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perbandingan antara model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran bolavoli. Sehingga yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran langsung. Sedangkan yang menjadi variabel terikat

adalah jumlah waktu aktif belajar yaitu mengenai manajemen, aktivitas belajar, intruksi dan waiting.

2. Untuk penelitian hanya pada cabang bolavoli.
3. Populasi penelitian adalah siswa SMA Negeri 15 Bandung, sedangkan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 15 Bandung.
4. Lokasi penelitian di SMA Negeri 15 Bandung.

F. Definisi Istilah

Supaya tidak terdapat salah tafsir dan untuk lebih memahami serta memudahkan penelitian yang peneliti lakukan, maka pada bagian ini penulis uraikan mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian khususnya sesuai dengan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Perbandingan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah membandingkan dua hal/variable terhadap acuan yang sama.
2. Model pembelajaran Inkuiri menurut (Tite, Toto dan Yunyun; 2011: 80) adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan hingga sampai pada suatu kesimpulan.
3. Model pembelajaran langsung menurut Tite, Toto dan Yunyun (2011: 30) adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi kepada tujuan dan distrukturkan oleh guru.
4. Jumlah waktu aktif belajar (JWAB) menurut Suherman (2009: 45) adalah Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung

dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau *style* yang digunakan.

5. Siswa adalah seseorang yang sedang menempu ilmu sedalam mungkin meskipun rela maupun tidak rela mengeluarkan biaya, segala jerih payah, dan lain-lain. Agar mencapai masa depan yang cerah.
6. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik yang menciptakan suatu pengorganisasian atau pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya untuk menunjang interaksi ilmu peserta didik.
7. Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, yang dimainkan dua regu yang masing-masing regu terdiri dari enam pemain.