

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh setiap orang guna memperoleh ilmu, pengalaman dan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Proses pendidikan yang dilaksanakan di lembaga-lembaga pendidikan, mulai taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi semakin dibutuhkan, diantaranya untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek-aspek tersebut terkait dengan tuntutan situasi dan kondisi perkembangan pembangunan negara dewasa ini. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana yang dilakukan oleh tenaga pendidik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal dikehidupan yang akan datang.

Pendidikan yang berkembang di Indonesia dilaksanakan oleh dua lembaga pendidikan yang berbeda, namun memiliki tujuan yang sama. Lembaga pendidikan tersebut adalah pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah dan pendidikan non formal yang dilaksanakan di luar sekolah. Salah satu jenis pendidikan yang dilakukan dalam lingkungan sekolah adalah pendidikan jasmani, dimana pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa sebagai sarana bagi siswa agar dapat mengembangkan potensi diri dan untuk merubah tingkah laku.

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan formal yang menyelenggarakan serangkaian kegiatan yang terorganisir, termasuk kegiatan dalam rangka proses belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang terarah dan dipimpin, bahkan dikembangkan dalam situasi belajar berkolaborasi, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai yang mengantarnya ke kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, perumusan-

perumusan tujuan yang ditetapkan akan menentukan hasil apa yang seharusnya diperoleh pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Namun banyak sekolah di Indonesia umumnya tidak mempunyai sarana dan prasarana yang lengkap untuk keberlangsungan pembelajaran, terutama sarana dan prasarana untuk pembelajaran penjas itu sendiri. Karena pembelajaran penjas akan terlaksana secara efektif, jika sarana dan prasarana memadai.

Sekolah wajib memfasilitasi sarana dan prasarana, dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai maka pembelajaran yang akan di capai akan terwujud. Karena pembelajaran penjas membutuhkan alat-alat olahraga yang dapat membantu jalannya pembelajaran penjas itu sendiri.

Dewasa ini banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani (penjas) sebagai bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan dinegaranya. Misalnya China, Malaysia, Inggris, Amerika dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda. Begitu juga di Indonesia, pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. Hal ini dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani diselenggarakan di setiap jenjang dan tingkat pendidikan.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, selama ini proses mengajar masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan menjadi tujuan utama pembelajaran tanpa memperhatikan karakteristik siswa dan jenis olahraganya. Sehingga tanpa disadari pengajar terlalu fokus pada aspek psikomotornya (keterampilan gerak khususnya), melupakan hal yang sama pentingnya juga, yaitu aspek kognitif dan afektif.

Pemilihan dan penggunaan gaya mengajar yang tepat dalam proses pembelajaran praktek dengan tujuan agar hasil belajar keterampilan gerak dapat dikuasai dengan baik, merupakan upaya yang harus dilakukan oleh setiap pengajar. Untuk itu, perlu dikembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sesuai dengan tuntutan dan karakteristik siswa yang belajar. Karena hal tersebut berhubungan dengan karakteristik tingkat kompleksitas gerak

yang terkandung dalam permainan bola tangan itu sendiri. Artinya siswa yang memiliki tingkat keterampilan gerak dalam kategori rendah, akan mendapat kesulitan untuk mempelajarinya dan membutuhkan waktu yang lebih lama pada pencapaian hasil belajarnya karena terkendala oleh kondisi fisiknya.

Masalah utama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia saat ini adalah rendahnya efektivitas pengajaran di sekolah yang mengakibatkan adanya kesenjangan antara kurikulum sebagai dokumen dan praktik yang sebenarnya di lapangan, sehingga harapan yang selama ini tertuang dalam kurikulum seolah-olah hanyalah slogan belaka.

Efektivitas proses belajar mengajar pendidikan jasmani akan tercermin dalam keterlibatan siswa selama dan setelah pembelajaran itu berakhir. Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terlihat bahwa kedudukan guru memiliki posisi sentral, selain itu setiap guru pendidikan jasmani tentu mempunyai metode dan strategi pembelajaran yang berbeda satu sama lainnya.

Menyadari akan posisi guru dan adanya perbedaan tentang penggunaan metode dan gaya mengajar tersebut sehingga setiap guru pendidikan jasmani perlu dan harus; mengetahui, memahami, dan menghayati prinsip-prinsip pengelolaan pembelajaran, perumusan dan penentuan tujuan yang ingin dicapai, serta terampil dan mempunyai kiat-kiat penerapan tertentu dalam Proses Belajar Mengajar agar pengajaran pendidikan jasmani menjadi efektif.

Salah satu fenomena yang menarik untuk dikaji dalam upaya perwujudan secara optimal peran dan fungsi guru dalam Proses Belajar Mengajar pendidikan jasmani di kelas atau lapangan adalah gaya mengajar. Gaya mengajar merupakan suatu strategi pembelajaran yang akan mencerminkan tentang terjadinya interaksi antara guru dan siswa.

Unsur-unsur gaya mengajar yang berkenaan dengan strategi belajar mengajar merupakan unsur penting yang terdiri dari pendekatan, latar belakang teoritis, prosedur, dan kelemahannya suatu proses belajar mengajar. Maksudnya adalah untuk memberikan gambaran mendasar dari suatu gaya mengajar untuk dipertimbangkan, dipilih dan ditetapkan.

Terdapat berbagai macam gaya mengajar, dimana masing-masing gaya memiliki kelebihan sekaligus kelemahannya. Oleh karena itu untuk memanfaatkan kelebihan dari setiap gaya guru harus mampu menggunakan gaya yang bervariasi dalam pembelajarannya. Artinya, ketika guru mengajar, guru harus mengkombinasikan gaya-gaya yang berbeda, untuk mencari kemungkinan terbaik serta mencari kesesuaian dengan gaya belajar murid.

Agar jangan menimbulkan kebosanan, kejemuhan, serta untuk mengaktifkan belajar siswa, maka variasi stimulus dituntut menggunakan pola hubungan tertentu antara semua pihak yang terlibat dalam *setting* belajar mengajar. Pola tersebut sering disebut dengan pola atau gaya mengajar. Terdapat beberapa gaya yang terentang mulai dari yang berpusat pada guru sampai ke yang berpusat pada siswa. Penggunaan gaya-gaya dalam suatu pengajaran harus dinamis. Artinya, suatu saat lebih menekankan pada gaya mengajar yang berpusat pada guru, dan di saat lain bergeser kepada gaya mengajar yang berpusat pada siswa.

Jika cara mengajar gurunya menurut siswa dirasakan enak dan nyaman, maka siswa cenderung akan menjadi tekun, rajin serta antusias dalam menerima pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan akan terjadi perubahan dan tingkah laku pada siswa baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya. Namun, guru juga harus mampu mempertimbangkan aspek keuntungan dan kerugian dari setiap gaya yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Gaya mengajar mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Banyak gaya-gaya mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar penjas. Dari banyaknya gaya mengajar, penulis mengambil dua gaya mengajar saja. Gaya mengajar pemecahan masalah (*problem solving*) dan gaya mengajar resiprokal. Karena gaya mengajar ini sering kali diterapkan dalam proses belajar mengajar penjas.

Gaya mengajar pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan salah satu gaya yang dapat dipilih dalam menyampaikan materi pembelajaran. Gaya ini dianggap sebagai gaya mengajar yang berpusat pada siswa seutuhnya, sebab dalam proses ini peran guru itu dibatasi seminim mungkin. Sedangkan peranan

siswa diberi kebebasan semaksimal mungkin. Selain itu gaya ini sangat luas memberikan kesempatan untuk membuat keputusan secara mandiri.

Selain pola pembelajaran gaya mengajar pemecahan masalah (*problem solving*), ada juga gaya mengajar resiprokal. Dalam gaya mengajar resiprokal, tanggung jawab memberikan umpan balik bergeser dari guru kepada siswa. Pergeseran peranan ini memungkinkan adanya peningkatan interaksi sosial antar siswa. Siswa berperan sebagai pelaksana sekaligus sebagai pengamat sedangkan guru sebagai pemantau. Keduanya saling berperan dalam keberhasilan proses belajar dan mengajar.

Permainan bolatangan merupakan salah satu bagian dari pendidikan jasmani, walaupun demikian permainan bolatangan belum menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum di sekolah, permainan bolatangan hanya menjadi mata pelajaran pengganti pada pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan karena permainan bolatangan belum begitu populer dan dipahami oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan dibandingkan dengan jenis olahraga permainan lainnya. Namun tidak semua sekolah dapat menyelenggarakan pembelajaran bolatangan, di karenakan keterbatasan dalam fasilitas maupun pemahaman guru olahraga dalam permainan bolatangan.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani dijelaskan bahwa melalui proses belajar mengajar olahraga bolatangan, diharapkan selain untuk meningkatkan keterampilan motorik juga untuk menanamkan kedisiplinan, mendidik watak, melatih kognisi dalam memahami materi serta untuk meningkatkan prestasi olahraga bolatangan melalui proses belajar mengajar permainan bolatangan, baik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Bolatangan merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakannya. Dilihat dari taksonomi gerak umum, bolatangan bisa secara lengkap diwakili oleh gerak-gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, sekaligus manipulatif. Keterampilan dasar ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks.

Keterampilan gerak dapat dipahami batasannya dengan dua cara. Yang pertama keterampilan dapat dilihat sebagai tugas-tugas gerak, seperti panahan, biliard dan memahat. Dilihat cara ini, keterampilan dapat diklasifikasikan dengan berbagai dimensi atau menurut karakteristiknya yang menonjol. Kedua, keterampilan juga dapat dilihat dalam kaitannya dengan keadaan yang membedakan antara yang terampil dan tidak terampil. Maksudnya, keterampilan dari kategori kedua ini lebih berkaitan dengan tingkat kemahiran dalam penguasaan suatu tugas gerak.

Istilah keterampilan sulit untuk didefinisikan dengan suatu kepastian yang tidak dapat dibantah. Keterampilan dapat menunjuk pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya.

Ditinjau dari jenis keterampilannya, bolatangan bisa dimasukkan menjadi beberapa kelas keterampilan. Bila dilihat dari jelas tidaknya awal dan akhir gerakan yang mendasari berbagai keterampilan permainan bolatangan, seperti melempar, menangkap, melompat, serta menembak, keterampilannya bisa dikategorikan sebagai keterampilan diskrit. Tetapi ketika berbagai keterampilan diskrit itu digunakan dalam permainan, maka bolatangan secara keseluruhan dibangun atas dasar penguasaan keterampilan serial. Sedangkan apabila dilihat dari pola lingkungan dimana bolatangan dilakukan, bolatangan termasuk permainan yang mengandalkan keterampilan terbuka (open skills). Maksudnya, bolatangan dimainkan dalam lingkungan yang tidak mudah diduga, selalu berubah-ubah setiap waktu.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud meneliti tentang pengaruh penerapan gaya mengajar problem solving dan gaya mengajar resiprokal pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMA. Maka peneliti ingin mengungkapkan “Perbandingan Gaya Mengajar Problem Solving dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Keterampilan Shooting Dalam Permainan Bolatangan.”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Pembelajaran permainan bola tangan merupakan materi baru dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan bukan merupakan materi pokok yang diajarkan di sekolah, pembelajaran permainan bola tangan hanya menjadi materi pengganti bagi materi pembelajaran pendidikan jasmani yang lain.

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada berbagai permasalahan yang muncul pada saat melakukan pembelajaran permainan bola tangan di sekolah, permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran itu adalah: Bagaimanakah pengetahuan dan pemahaman siswa tentang permainan bola tangan?, Apakah siswa mengetahui teknik dasar dalam permainan bola tangan?, Apakah siswa memahami peraturan permainan bola tangan?, Apakah terdapat peralatan dan perlengkapan yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran bola tangan?, Bagaimanakah tingkat motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola tangan?, Bagaimanakah pembelajaran permainan bola tangan dapat diajarkan di SMA N 1 Lembang?, Bagaimanakah strategi pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat memahami peraturan permainan dan menguasai teknik dasar bola tangan, yang meliputi Menangkap bola, *passing* (mengoper bola), *dribbling* (menggiring bola) dan *shooting* (memasukkan bola ke gawang)?.

Dari berbagai identifikasi masalah yang kemukakan di atas maka penerapan gaya mengajar bertujuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran permainan bola tangan, terutama permasalahan pemahaman, peningkatan penguasaan teknik dasar shooting permainan bola tangan.

C. RUMUSAN MASALAH

Dengan memperhatikan uraian dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut diatas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara gaya mengajar *problem solving* dengan gaya mengajar resiprokal terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan bolatangan?”

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian dan masalah penelitian, maka dalam suatu penelitian terdapat suatu tujuan yang ingin dicapai. Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan merupakan titik awal untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui ”perbandingan antara gaya mengajar *problem solving* dengan gaya mengajar resiprokal terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan bolatangan.”

E. BATASAN MASALAH PENELITIAN

Dengan adanya batasan penelitian ini diharapkan permasalahan yang akan diteliti tidak meluas. Pembatasan penelitian yang penulis tetapkan adalah :

1. Batasan Konseptual
 - a. *Shooting* yang digunakan adalah *flying shot* pada jarak enam meter.
 - b. Ruang lingkup dalam penelitian ini hanya pada gaya mengajar *problem solving* dan gaya mengajar resiprokal terhadap keterampilan *flying shot* dalam permainan bolatangan.
 - c. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah gaya mengajar *problem solving* dan gaya mengajar resiprokal.
 - d. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan *shooting* dalam permainan bolatangan.
2. Batasan Populasi dan Sampel
 - a. Populasi terjangkau adalah siswa SMA 1 Lembang.
 - b. Sampel adalah siswa SMA 1 Lembang yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolatangan.