

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Suatu rumusan tentang arti pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu berkembang dan menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan istilah pendidikan menurut UUR.I. No. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal 1 (Hamalik, 2010: 2) “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”.

Pendidikan didalamnya terdapat proses menolong, membimbing, mengarahkan, dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap pengembangannya. Menurut Piaget (Juliantine *et al.*, 2012: 7) tujuan utama pendidikan adalah “untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan *discover*”.

Didunia pendidikan ada dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Dua hal tersebut berupa kegiatan studi pendidikan dan praktik pendidikan yang berdampingan serta saling berkaitan. Seperti pengertiannya yang dikemukakan oleh Mudyaharjo (Buku Landasan Pendidikan, 2010: 1) sebagai berikut :

Studi pendidikan merupakan seperangkat kegiatan individual yang bertujuan memahami suatu prinsip, konsep atau teori pendidikan, sedangkan praktik pendidikan merupakan seperangkat kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Praktik pendidikan harus dapat mengupayakan terdidik dan pendidik berinteraksi, interaksi yang dimaksud adalah interaksi yang saling mempengaruhi terhadap tingkah laku yang bersifat positif dan konstruktif. Dari pandangan penulis Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

praktik pendidikan sejalan dengan pendidikan jasmani secara umum. Pendidikan jasmani identik dengan praktik pendidikan secara utuh, walaupun studi pendidikan juga erat dalam praktik pendidikannya.

Pendidikan jasmani memiliki gambaran utama berupa alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya fokus pada mengembangkan aktivitas fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Pendidikan jasmani berperan sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup dan terus-menerus.

Lutan *et al.* (2002: 4) memandang pendidikan jasmani, sebagai mana yang dikemukakannya bahwa : “pendidikan yang mengaktualisasikan aktivitas manusia yang berbentuk sikap, tindak, dan karya untuk dibentuk, diisi, dan diarahkan menuju keutuhan pribadi, sesuai dengan cita-cita bangsa”. Dari pemaparan diatas, dapat diketahui pendidikan jasmani juga menjadi media dalam mendorong pertumbuhan fisik, psikis, motorik, kognitif, pola hidup sehat, dan penghayatan nilai-nilai pendidikan budaya karakter bangsa agar jasmani dan rohani seimbang.

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan sebagai proses pembinaan manusia sepanjang hayat. Pendidikan jasmani mencakup program pembelajaran yang memberikan jumlah perhatian yang sangat proporsional serta memadai pada ketiga indikator pembelajaran (psikomotor, kognitif, dan afektif). Proses pembelajaran pendidikan jasmani dewasa ini menuntut guru agar mampu memberikan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, sportifitas, jujur, kerjasama, dan membiasakan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi dari hasil belajar yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara jasmaninya. Ini berarti seorang guru dalam mendidik harus

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

menerapkan hal-hal yang baru untuk siswa dan tidak hanya sekedar bersumber pada kegiatan pembelajaran yang telah ditelan zaman. Secara sederhana pendidikan jasmani menyalurkan anak agar mampu mempersiapkan perubahan atau melakukan perubahan. Guru pendidikan jasmani wajib memberikan pembelajaran yang terbaik untuk membantu siswa menghadapi dunia mereka saat ini hingga masa yang akan datang.

Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, aktivitas permainan adalah salah satu materi yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar. Bolavoli, sepakbola, bola basket dan futsal termasuk kedalam aktivitas permainan bola besar. Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Dari pandangan lain permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Di sekolah-sekolah bolavoli dianggap sebagai olahraga yang tidak menarik, sehingga apabila dibiarkan begitu saja maka dalam pembelajaran yang diberikan tidak akan mencapai dan membentuk kepribadian nasional. Ini terjadi karena diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk bermain bolavoli secara efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi servis, passing, smash, dan sebagainya. Teknik yang harus dipelajari dalam permainan bolavoli merupakan syarat dalam permainan bolavoli. Hal lain yang harus diperhatikan dalam aktivitas permainan bolavoli adalah kekuatan fisik yang baik, terutama dominan pada kekuatan fisik tangan. Berkaitan dengan permainan bolavoli sebagai salah satu dari bagian aktivitas permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terencana dengan rapih dan terarah yang sesuai sarapan dan prasarana yang ada di sekolah.

Alasan permainan bolavoli dimasukan ke dalam salah satu materi pembelajaran di lingkungan pendidikan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi adalah untuk dijadikan alat media dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan nasional dapat ditempuh dengan upaya

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

pembelajaran pendidikan jasmani, ini dimaksudkan agar siswa terbentuk dan dapat mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih yang terencana sistematis.

Pembelajaran yang banyak terjadi di sekolah diketahui belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan. Fakta yang ada bahwa hasil belajar yang tidak mencapai dengan apa yang diharapkan dari pembelajaran disebabkan karena minimnya kreatifitas dalam pembelajaran yang disajikan guru sehingga minimnya juga kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran bolavoli.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu dari proses belajar yang ditandai dengan perubahan perilaku yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan perilakunya dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilannya. Gagne (Juliantine *et al.*, 2012: 7) membagi hasil belajar menjadi beberapa kategori, yakni : “(1) Informasi verbal, (2) Keterampilan intelektual, (3) Strategi kognitif, (4) Sikap, dan (5) Keterampilan motoris”. Sedangkan Howard Kingsley (Juliantine *et al.*, 2012: 7) membagi hasil belajar kedalam tiga macam, yakni : “(1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengertian, dan (3) Sikap dan cita-cita”. Dari penjelasan para ahli diatas, sangat jelas terlihat melalui proses pembelajaran yang optimal akan memberikan pencapaian hasil belajar yang baik sesuai dengan ciri-ciri hasil belajar berupa : kepuasan dan kebanggan peserta didik, tumbuhnya percaya diri dan keyakinan atas kemampuan dirinya, hasil belajar yang terasa bermakna, hasil belajar yang didapat komprehensif, dan kemampuan kontrol hasil setelah pembelajaran selesai.

Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, ditemukan masalah kurangnya kemampuan siswa dalam bermain bola voli yang disebabkan oleh hasil belajar yang belum maksimal. Dewasa ini, hal seperti diatas tak lain dikarenakan pengajar tidak memberikan hal yang dianggap menarik dalam memberikan dan menyajikan materi ajar kepada siswa. Masalah ini harus dipecahkan, karena dampak dari

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

pembelajaran yang tidak memaksimalkan indikator pembelajaran akan memandang bahwa, pendidikan jasmani seakan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan masalah diatas, penulis mencoba memberikan solusi berupa mensetting kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar secara utuh tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan indikator pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Keputusan Pemerintah (SK Mendikbud No. 413/U/1987) menerangkan bahwa “pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neomuscular, intelektual, dan emosional”.

. Strategi pembelajaran adalah siasat pelaksanaan belajar-mengajar yang dirangkai sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan. Oleh sebab itu, seorang guru harus pandai dalam menyampaikan materi ajar dan dituntut untuk memiliki banyak variasi pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun strategi pembelajaran jika ingin tercapai tujuan pembelajarannya. Strategi pembelajaran adalah siasat pelaksanaan belajar-mengajar yang dirangkai sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan. Dalam mengatur strategi pembelajaran harus diperhatikan kesesuaian antara situasi, kondisi, dan tujuan pembelajarannya. Menurut beberapa studi tentang strategi pembelajaran Reigeluth, 1983; Degeng, 1989 (Wena, 2009: 5) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah “cara-cara yang berbeda di bawah kondisi yang berbeda”.

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Pembelajaran ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dengan kemampuan berpikir tahap tinggi, kemampuan berpikir dengan wawasan yang kritis, serta berpikir dengan kemampuan yang kreatif. Pembelajaran PAIKEM secara lebih luas memiliki arti sebuah pembelajaran yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan yang beragam dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan siswa belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan lingkungan

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

atau berbagai sumber sebagai alat bantu. PAIKEM berdampingan dengan pembelajaran yang berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi mencakup pembelajaran yang dilakukan dengan orientasi pencapaian kompetensi peserta didik keseluruhan. Sehingga muara akhir dari pembelajarannya membuahkan hasil pembelajaran menjadi lebih baik dari sisi pola sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Hasil Belajar Permainan Bolavoli Siswa Kelas XI RPL SMK Negeri 2 Kota Bandung”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan yang perlu dikembangkan agar substansi penelitian ini tidak melebar dan agar dapat memberikan kesepahaman penafsiran tentang substansi yang ada dalam penelitian ini. Batasan masalah tersebut adalah penelitian ini hanya menitikberatkan pada strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar bolavoli siswa kelas XI RPL SMK Negeri 2 Kota Bandung.

C. Rumusan Masalah

Dari pemaparan batasan masalah yang akan diteliti, maka masalah dapat dirumuskan yaitu apakah strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar permainan bolavoli siswa kelas XI RPL SMK Negeri 2 Kota Bandung?.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, secara umum penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar permainan bolavoli dengan menggunakan strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

Menyenangkan (PAIKEM). Sedangkan secara khusus penelitian ini mempunyai tujuan untuk adakah pengaruh strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar permainan bolavoli siswa kelas XI RPL SMK Negeri 2 Kota Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat untuk mengetahui model-model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran bola voli, mengembangkan model-model pembelajaran terhadap pendidikan jasmani, serta untuk mengetahui tata cara pembelajaran bolavoli yang baik dan benar.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.

b. Siswa

Dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran.

F. Struktur Organisasi Tulisan

BAB I : PENDAHULUAN, menerangkan latar belakang penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN, menerangkan pengertian belajar, pengertian pembelajaran,

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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

pengertian strategi belajar-mengajar penjas, pengertian PAIKEM, karakteristik PAIKEM, tujuan PAIKEM, hal-hal yang harus diperhatikan dalam PAIKEM, prinsip PAIKEM, ciri PAIKEM, pengertian permainan bolavoli, sejarah permainan bolavoli, teknik permainan bolavoli, keterampilan dasar bermain bolavoli, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN, menerangkan sumber data, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, analisis instrumen penelitian, teknik mengolah data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menerangkan data hasil belajar pretest dan posttest dalam pembelajaran bola voli , uji gain hasil belajar pretest dan postes dalam pembelajaran permainan bola voli, uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, uji hipotesis, kesimpulan analisis data dan diskusi temuan.

BAB V : PENUTUP, menerangkan kesimpulan dan saran.

Lucky Ginanjar, 2014

Pengaruh strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (paikem) Terhadap hasil belajar permainan bolavoli

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