



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu masalah yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang, termasuk di Indonesia seperti masalah kuantitas, kualitas, efektivitas, dan masalah relevansi. Pendidikan memegang peranan penting yang menyangkut kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Berbagai cara yang dilakukan oleh pengelola pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan dimulai dari penyusunan kurikulum, termasuk metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Dewantara (dalam Wikipedia, 2014) bahwa:

Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Maka dari itu pendidikan memegang peranan penting yang menyangkut kemajuan dan masa depan bangsa agar semakin maju.

Pendidikan bisa disebut sebagai alat merubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok sesuai apa yang diharapkan. Salah satu jenis pendidikan yang dilakukan dalam lingkungan sekolah adalah pendidikan jasmani, dimana pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal. Banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani sebagai

bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan di negaranya. Misalnya, di Jepang, Cina, Malaysia, Inggris, Jerman, Rusia, Kenya, Amerika, dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda.

Di Indonesia pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Koswara, 2013, hlm. 1) mengungkap bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berdasarkan uraian tersebut membuktikan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Dengan mengembangkan beberapa aspek selain aspek fisik semata bukan tidak mungkin pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani merupakan proses yang dapat mengembangkan kegiatan bermain siswa, juga dalam aktivitas jasmani yang dilakukan terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan pembentukan kepribadian. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Kadir (dalam Sucipto dkk, 2010, hlm. 46) bahwa “penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik saja, melainkan akan mengembangkan aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika.”

Dewasa ini dunia pendidikan berkembang dengan sangat pesat. Banyak metode dan model baru sudah ditemukan untuk lebih menunjang pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar. Dengan perkembangan seperti ini bukan tidak mungkin siswa dapat lebih terampil dari guru. Oleh karena itu, seorang guru harus

menemukan terobosan yang lebih inovatif dari hari ke hari agar apa yang akan disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Peranan guru pendidikan jasmani harus dapat menekankan pada peserta didik bahwa penguasaan keterampilan motorik bukan merupakan satu-satunya tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran, namun ada tujuan-tujuan pendidikan lain yang harus ditumbuhkembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang. Tujuan-tujuan pendidikan tersebut adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor, maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas.

Dalam pendidikan jasmani banyak materi yang harus diajarkan dan kenyataan dilapangan banyak siswa yang terlihat kurang menguasai keterampilan-keterampilan dasar yang menunjang terhadap terjadinya proses pembelajaran. Hal itu terjadi karena kurangnya kemampuan siswa untuk mempelajarinya. Untuk mengatasi hal tersebut seorang guru perlu berupaya untuk membuat siswa terampil melalui cara-cara ajar tertentu dalam pembelajaran.

Terdapat banyak cara pengajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah model-model pembelajaran. Menurut Metzler (dalam Putra, 2013, hlm. 3) menjelaskan ada tujuh model pembelajaran khusus untuk pendidikan jasmani yaitu

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 sekian banyak model pembelajaran penulis mencoba mengungkap dua model, yaitu model pembelajaran *inquiry* dan model pembelajaran *direct instruction* dengan alasan bahwa kedua model ini mempunyai ciri khas yang berbeda dalam pengajarannya. Model pembelajaran *inquiry* sangat menekankan

pada aktivitas siswa dalam menyelesaikan suatu persoalan, sedangkan model pembelajaran *direct instruction* guru masih berperan utama dalam proses pembelajarannya.

Kebanyakan guru pendidikan jasmani hanya menggunakan model *direct instruction* dalam pembelajaran, sehingga siswa hanya mengandalkan informasi yang didapat dari guru. Hal ini menyebabkan kreatifitas dan pengalaman belajar siswa tidak berkembang. Menurut Killen (dalam Juliantine, 2013, hlm. 41) adalah:

Direct instruction merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas.

Dengan demikian model pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru.

Dari pemaparan di atas bahwa masih banyak guru pendidikan jasmani yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran *direct instruction*. Oleh karena itu, penulis mencoba memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry*. Peneliti beranggapan bahwa model *inquiry* dirasa tepat untuk mengembangkan kreatifitas dan pengalaman belajar siswa. Model pembelajaran *inquiry* diciptakan oleh Suchman pada tahun 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun dalam suatu cara yang teratur.

Menurut Trianto (dalam Juliantine, 2013, hlm. 93) '*inquiry* sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi.' Ahli lain, Ellis (dalam Juliantine, 2013, hlm. 94) '*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 *inquiry* merupakan suatu proses menyeleksi, mengumpulkan dan memproses data

yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu untuk menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut.

Selain itu Metzler (dalam Juliantine, 2013, hlm. 94) 'model *inquiry* bisa efektif untuk seluruh tingkatan kelas seandainya tingkat permasalahan kognitif dan psikomotor yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kesiapan perkembangannya.' Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *inquiry* dirancang untuk mengajak siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah dengan waktu yang relatif singkat.

Dengan pemaparan kedua model tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk membandingkan model pembelajaran *inquiry* dengan model pembelajaran *direct instruction* terutama dalam pembelajaran bolabasket.

Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan dengan tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ke tangan pemain dalam satu regu. Bolabasket memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola ke keranjang lawan. Hal ini senada dengan pendapat Sodikun (dalam Sucipto dkk 2010, hlm. 23) yang mengatakan bahwa: 'Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan, dan lain-lain.'

Definisi bolabasket menurut peraturan permainan bolabasket pasal 1 PB Perbasi (dalam Sucipto dkk, 2010, hlm. 23) yaitu:

Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan atau dipantulkan ke segala arah sesuai dengan peraturan.

Adapun salah satu teknik dalam permainan bolabasket adalah *lay up shoot* yang merupakan usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan melompat agar dapat meraih poin. *Lay up shoot* disebut juga dengan tembakan melayang.

Dalam melakukan *lay up shoot* dibutuhkan koordinasi antara kaki dan tangan yang baik. Menurut Sodikun (dalam Sucipto dkk, 2010, hlm. 27), menyatakan bahwa 'bolabasket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi rapi sehingga pemain dapat bermain dengan baik.' Pada dasarnya teknik dasar permainan bolabasket seperti *lay up shoot* akan dapat dikuasai dengan baik, apabila proses pembelajaran dan penggunaan model pembelajarannya baik dan tepat.

Permasalahan yang sering terjadi ketika mengajarkan permainan bolabasket terutama dalam mengajarkan *lay up shoot* adalah berpusatnya pengajaran pada guru atau *teacher center* dan juga guru kurang menguasai keterampilan ini. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi dan pembelajaran menjadi membosankan, sedangkan untuk menguasai keterampilan *lay up shoot* dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dan dapat menggugah keinginan atau minat siswa.

Dari persoalan-persoalan yang telah dijelaskan, penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *inquiry* dan model pembelajaran *direct instruction* untuk melihat perbandingan model *inquiry* dan model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar *lay up shoot*. Maka, berdasarkan uraian permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Perbandingan Model Pembelajaran *Inquiry* dan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar *Lay up Shoot*."

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam penelitian adanya identifikasi masalah sangatlah penting untuk memperjelas permasalahan yang timbul dalam penelitian. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu dalam pembelajaran bolabasket terutama ketika mengajarkan keterampilan *lay up shoot* siswa hanya menerima informasi dari guru, sehingga kreatifitas dan pengalaman belajar siswa tidak berkembang. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar

lay up shoot. Maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah yang muncul dalam penelitian, yaitu:

1. Kurangnya hasil belajar siswa dalam menguasai keterampilan *lay up shoot*
2. Keterampilan *lay up shoot* sangat kompleks sehingga sulit dikuasai siswa
3. Kurang tepatnya penerapan model pembelajaran yang digunakan

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kurang tepatnya penerapan model dan kompleksnya gerakan dari teknik *lay up shoot* menjadi hal yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar. Hal ini menjadi permasalahan-permasalahan yang muncul dan akan dibahas secara jelas dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *inquiry* terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket?
2. Bagaimana pengaruh model *direct intruction* terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket?
3. Bagaimana perbandingan pengaruh antara model pembelajaran *inquiry* dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar *lay up shoot* dalam permainan bolabasket?

D. Tujuan Penelitian

Atas dasar latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *inquiry* berpengaruh terhadap hasil belajar *lay up shoot*.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *direct instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar *lay up shoot*.

3. Untuk mengetahui perbandingan pengaruh antara model pembelajaran *inquiry* dengan model pembelajaran *direct Instruction* terhadap hasil belajar *lay up shoot*.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 107) bahwa:

Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistik tidak ada perlakuan. Dengan demikian metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

F. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi lembaga pendidikan berupa manfaat teoritis sekaligus manfaat praktis, antara lain:

1. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pembelajaran anak
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
- 3) Merasakan suasana kompetitif dalam pembelajaran
- 4) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui model pembelajaran kooperatif

2. Bagi Guru

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran pada siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan model-model pembelajaran
- 3) Mengembangkan kemampuan penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani

3. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
- 2) Mendorong siswa untuk berprestasi melalui Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM)
- 3) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Penelitian
- b. Identifikasi Masalah Penelitian
- c. Rumusan Masalah Penelitian
- d. Tujuan Penelitian
- e. Metode Penelitian
- f. Manfaat/Signifikansi Penelitian
- g. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Populasi dan Sampel
- d. Definisi Operasional
- e. Instrumen Penelitian
- f. Prosedur Penelitian
- g. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB V Simpulan dan Saran

Daftar Pustaka