

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan agen pembelajaran dan merupakan kunci utama keberhasilan pendidikan, sehingga tidak mengherankan jika kemudian guru menjadi pihak yang dianggap paling bertanggung jawab terhadap baik-buruknya kualitas pendidikan. Secara formal guru merupakan adalah sosok terdepan dalam upaya pendidikan dan pembelajaran. Sebagai agen pembelajaran, fungsi utama guru adalah meningkatkan mutu pendidikan nasional (UU No.14 tahun 2005). Dalam rangka memenuhi tuntutan Undang-undang tersebut, maka pemerintah menetapkan empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru dalam menjalankan tugasnya, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial (PP RI Nomor 19, 2005). Pada kompetensi profesional, seorang guru diharapkan mampu menguasai pelajaran sesuai bidang keilmuannya.

Kemudian pada kompetensi pedagogik dituntut pula kemampuan guru untuk dapat pembelajaran dengan baik. Kompetensi kepribadian ditunjukkan dengan kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif, berwibawa dan menjadi teladan bagi peserta didik. Sedangkan kompetensi sosial menuntut guru mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan peserta didik dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran. Beberapa hasil kajian dari dalam implementasi program pembelajaran dikelas, ternyata masih banyak yang belum memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran dengan baik, mulai dari mendesain kegiatan pembelajaran, mengelola pembelajaran, hingga melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap pembelajaran yang dilakukan. Gambaran ini menunjukkan rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh guru (Depdiknas, 2004).

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Elizar, 2018) Ada banyak faktor yang menyebabkan kondisi di atas, salah satunya adalah rendahnya komitmen dalam menerapkan pembelajaran aktif. Oleh sebab itu banyak guru yang meskipun telah memperoleh pelatihan pembelajaran aktif ternyata tidak berubah ketika kembali ke kelas masing-masing, mereka tetap saja asyik dengan metode ceramah yang selama ini telah dilakukannya. Rendahnya komitmen ini ternyata dipengaruhi oleh paradigma guru dalam memandang pembelajaran itu sendiri, di mana pembelajaran dipandang

sebagai transfer pengetahuan. Oleh karenanya guru harus sebanyak mungkin menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada peserta didik, dan cara yang paling mudah dan efektif menurut mereka adalah dengan ceramah. Paradigma seperti inilah yang hingga saat ini menghambat jalannya penerapan pembelajaran aktif di sekolah.

Merubah paradigma guru tidak semudah seperti membalikkan telapak tangan. Guru yang sudah berpuluh tahun mengajar dengan metode ceramah satu arah dan berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*, disingkat TCL) tentu akan sulit berubah menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*Student centered learning*, disingkat SCL) dalam waktu sekejap. Alternatif yang dapat diupayakan yaitu melalui penataan penyelenggaraan lembaga pendidikan calon guru di sekolah itu sendiri. Lewat institusi ini dapat dilakukan dan dibenahi dan ditingkatkan kualitas pembelajaran di kelas selama masa persiapan mahasiswa sebagai calon guru.

Iyakrus (2019) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas, aktivitas jasmani/*physical activities* seperti organ tubuh, neuromuscular, intelektual, sosial, cultur, emosional, dan etika. Pengenalan olahraga pada usia dini dengan penanganan yang baik terutama pada usia sekolah dasar merupakan hal yang mutlak dilakukan agar pencapaian prestasi puncak dapat diraih. Penanaman gerak pada usia dini terutama di masa-masa sekolah akan menanamkan pola gerak untuk mempersiapkan fisik anak pada cabang-cabang olahraga yang diminati siswa.

Olahraga yang banyak diminati siswa diantaranya yaitu Bulutangkis. Subarjah (2010) mengemukakan bahwa permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Bulu tangkis biasa dimainkan dalam permainan tunggal atau ganda. Permainan tunggal adalah permainan satu lawan satu (dua orang) sedangkan permainan ganda adalah permainan dua lawan dua (empat orang). Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan dalam waktu beberapa detik di antara reli-reli panjang.

Keterampilan dasar yang diperlukan dalam bulutangkis di antaranya adalah cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan memukul satelkok (Dr. Vladimir, 1967). Dalam kaitannya dengan keterampilan dasar memukul shuttlecock,

seseorang sudah dapat bermain bulutangkis apabila dapat melakukan beberapa keterampilan dasar teknik memukul shuttlecock, yang terdiri atas *servis*, *lob*, *drive*, *netting*, *dropshot*, dan *smash*. Keempat jenis keterampilan dasar teknik memukul satelkok tersebut dapat dilakukan dengan *forehand* maupun *backhand*. Gerakan memukul, seperti forehand tenis, pukulan pingpong, atau tongkat baseball, bergantung pada prediksi di mana bola dapat dipukul dengan benar dan dikembalikan ke lawan (Gumilar et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran bulutangkis pada beberapa perkumpulan, ditemukan dua kecenderungan penggunaan model pembelajaran, yaitu model pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknik dasar (pendekatan konvensional) dan model pendekatan yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis (pendekatan taktis).

Mariana (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan suatu proses yang sifatnya masih sangat umum dalam mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis. Metode pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, di antaranya ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, laboratorium, pengalaman lapangan, dan sebagainya. Adapun strategi pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Pendekatan teknis merupakan salah satu model pendekatan yang menekankan pada pembelajaran keterampilan teknis, mengutamakan penguasaan keterampilan teknik dasar. Pendekatan ini mengutamakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menjadi target sasaran yang diharapkan, sedangkan pendekatan taktis lebih menekankan terhadap bagaimana membelajarkan siswa untuk dapat memahami konsep bermain bulutangkis. Pendekatan taktis dalam permainan

bulutangkis disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bulutangkis.

Belajar adalah proses yang mengantarkan ke arah perubahan perilaku (kognitif, afektif, psikomotor), relatif menetap sebagai akibat dari proses latihan atau pengalaman dan bukan karena pengaruh kondisi tubuh yang bersifat temporer, seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau obat-obatan (Salay, 2019b). Hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat performa (penguasaan) siswa terhadap tujuan belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar dalam konteks belajar keterampilan gerak dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan penguasaan terhadap tujuan belajar keterampilan gerak yang dapat diukur melalui tes tertentu.

Menurut Kember (1997) dalam Geraldine O'Neil (2005), terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pengajar (*Teacher Center Learning*) dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta (*Student Center Learning*) (Mariana, 2020). *TCL (Teacher Center Learning)* merupakan paradigma lama yang tidak sesuai lagi dengan perkembangan industri 4.0. Zaman sekarang, pengajar tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, mengingat peserta dengan mudah bisa mendapat informasi dari buku, majalah, televisi, radio, dan internet. Beberapa kelemahan *TCL (Teacher Center Learning)* adalah pembelajaran yang cenderung pasif, kaku, dan materi lebih cenderung ke arah teoretis dibandingkan dengan praktik. Metode yang biasa dilakukan pada pendekatan *TCL (Teacher Center Learning)* antara lain, seperti ceramah, diskusi searah, demonstrasi, dan tanya jawab.

SCL (Student Center Learning) menurut Wright (2011) dalam jurnal Munganga, L (2019), mengungkapkan bahwa pendekatan yang berpusat pada peserta, keberhasilan pengajaran terlihat ketika pengajar, peserta, dan peserta lain menjadi sumber yang bisa memberi pengalaman, pengetahuan, dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajarannya tidak lagi pada tuntasnya materi, namun lebih pada pencapaian kompetensi peserta didik. Metode dalam pembelajaran *SCL (Student Center Learning)* disebut juga sebagai pembelajaran aktif menggunakan *roleplays*, *elearning/mlearning*, grup diskusi, *fieldtrip*, simulasi *game*, *problem based learning*, *contextual instruction*, dll. Sedangkan menurut Cuban (1983) dalam Justus N. Agumba Et, al., (2014), pendekatan *SCL (Student Center Learning)* sering

didefinisikan sebagai lawan dari pendekatan tradisional yang karakteristiknya bertumpu sebagian besar menitikberatkan pada peran guru. Adapun pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Center Learning*), menurut Zulfatmi (2016) mampu memberi peluang yang lebih besar bagi peserta didik dalam internalisasi nilai. Selain itu, Lin (2015), Hanewicz et al., (2017), Yamagata (2018) dalam Yang Dong Et al., (2019), studi terdahulu menggambarkan gaya pembelajaran yang berorientasi pada siswa memiliki keuntungan pemahaman yang mendalam pada level pengetahuan. Hal tersebut seiring dengan Zohrabi, et al., (2012) dalam Ive Maliana (2017) yang memosisikan aktivitas peserta adalah indikator yang sangat penting dalam proses dan kualitas pembelajaran.

Menurut Kanuka (2010) dalam Lawrence Munganga (2019), perbedaan adalah pada proses pembelajaran dan pengalaman belajar. *TCL (Teacher Center Learning)* lebih menekankan pada pengalaman pengajar, sedangkan *SCL (Student Center Learning)* pengalaman diperoleh dari hasil pengalaman pembelajaran, bisa dari pengajar, peserta, maupun peserta lain.

Penelitian tentang *Teacher Center Learning* dan *Student Center Learning* masih kurang diteliti, padahal penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik untuk pendidikan. Pengaruh besar dan kesenangan dalam berolahraga sehingga akan memberikan pengaruh melalui pembelajaran permainan. Anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus menerus yang berorientasi pada teknik (Dan., Saryono, Rithaudin et al., 2011, hlm. 145).

Berdasarkan penelitian mengenai variabel-variabel yang dijadikan tujuan penelitian oleh penulis telah banyak diungkap oleh para peneliti pada penelitian-penelitian sebelumnya, salah satunya yaitu menurut (Salay, 2019b) bahwa “Perbedaan Motivasi Belajar Siswa Yang Mendapatkan *Teacher Centered Learning* Dengan *Student Centered Learning*”. Dari penelitian tersebut, di dapat hasil bahwa: *Student Centered Learning (SCL)* adalah pola pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena pada pola ini, hasil pembelajaran tersebut, siswa harus melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhannya serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Penelitian tentang pembelajaran *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* masih kurang diteliti, padahal penelitian ini akan memberikan manfaat yang baik untuk pendidikan. Pengaruh motivasi memiliki kaitan yang sangat erat dengan belajar. Demikian, karena kelas akan kondusif apabila seluruh siswa turut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh suasana kelas demikian, perlu adanya motivasi yang lahir di lingkungan kelas (ekstrinsik) maupun dalam diri siswa tersebut (intrinsik). Terkhusus pada motivasi dari luar yang dibawa oleh pendidik (Salay, 2019a).

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan bermain siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMPN 1 Waled masih kurang memahami teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis itu sendiri khususnya teknik dasar melakukan kemampuan bermain bulutangkis kecuali hanya beberapa orang saja yang mahir dan memiliki teknik dasar bermain yang bagus. Terlihat dari penampilan bermain yang mereka lakukan masih banyak kesalahan dan kurang efektif seperti memulai permainan (*service*), melakukan pukulan *backhand* dan *forhand*, apalagi melakukan pukulan *smash*. Beberapa hal yang menyebabkan permasalahan tersebut ialah metode yang digunakan guru dalam aktivitas pembelajaran bulutangkis. Latihan yang dilakukan hanya berfokus pada penampilan bermain tanpa adanya variasi model pembelajaran yang dilakukan sehingga terlihat monoton. Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk meneliti Perbedaan Antara *Teacher Centered Learning* Dengan *Student Centered Learning* Terhadap Keterampilan Dalam Permainan Bulutangkis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah dikemukakan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui perbedaan

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* terhadap keterampilan bermain bulutangkis?

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah dikemukakan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi, menambah, serta mengembangkan khasanah keilmuan dan pengetahuan dunia Pendidikan pada umumnya, dan khususnya pada Perbedaan antara *Teacher Centered Learning* dan *Student Centered Learning* pada hasil pembelajaran Permainan Bulutangkis.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani sebagai pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kondisi siswa SMP Negeri 1 Waled.

1.5 Struktur Organisasi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang masalah berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta dilapangan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teori, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, target penelitian, subjek penelitian, variabel, dan definisi operasional variabel, instrument penelitian prosedur penelitian, proses pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis serta langkah-langkah penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Penelitian ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan peneliti