

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yaitu dalam upaya membantu mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa agar berkembang secara utuh. Proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan potensi dalam dirinya. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusli (7:1991) menyatakan bahwa :

Melalui pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat dicapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Liputan tujuan itu terdiri atas pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual.

Pendidikan jasmani juga merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui gerakan, permainan dan olahraga sebagai wahana untuk meningkatkan individu secara keseluruhan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Maksudnya adalah selain belajar dan mendidik gerak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani ini diharapkan terbentuknya perubahan dalam aspek jasmani maupun rohaninya.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu program pendidikan yang tercantum dalam kurikulum pendidikan yaitu dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui proses pembelajaran dan bimbingan guru dalam upaya mencapai tujuan. Seperti yang diungkapkan Yudha, dkk (2008 : 40) pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan.

Dalam suatu kurikulum proses pembelajaran penjas di sekolah sangatlah terbatas, karena tidak di tunjangnya sarana dan prasarana, alokasi, waktu. Di sini guru harus bisa kreatif dalam memilih suatu model pembelajaran yang cocok dalam memberikan materi untuk siswanya, supaya tercapainya tujuan penjas tersebut.

Di sekolah-sekolah Kota Cimahi, pembelajaran *softball* belum terlaksana dari tingkatan Sekolah Dasar, tingkatan Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas. Namun akhir-akhir ini di salah satu sekolah Kota Cimahi, terdapat ekstrakurikuler *softball* sehingga proses pembelajaran *softball* disekolah tersebut mendapat perhatian dari penulis untuk meneliti proses pembelajarannya.

Didalam proses pembelajaran *softball* terdapat lima kemampuan dasar yaitu *pitching, hitting, catching, throwing* , dan *running* . Diantara keterampilan dasar dalam permainan *softball*, keterampilan dasar melempar (*throwing*) yang sering pertama kali di ajarkan dalam pembelajaran. Karena dengan menguasai keterampilan dasar melempar yang baik maka siswa dapat melakukan lemparan

**Ramadhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ke *base* yang bagus sebagai modal dasar bermain *softball*. Terdapat beberapa jenis lemparan dalam permainan *softball* seperti dijelaskan oleh Margaret J.D (1980:22-23) yaitu: a) *Overhand Throw*, b) *Sidearm Throw* c) *Underhand Throw*. Dari ketiga jenis lemparan yang sering dilakukan dalam permainan *softball* adalah lemparan atas (*overhand throw*) seperti yang dikemukakan Parno (1992:26) yaitu “lemparan ini disebut lemparan atas karena sesuai dengan gerakan ayunan lengan dilakukan keatas melewati garis horizontal pada persendian bahu, keterampilan dasar ini merupakan keterampilan dasar yang banyak dilakukan oleh pemain dalam permainan dari pada dua jenis lemparan yang lain”, dan lemparan atas merupakan lemparan yang cukup penting dalam permainan *softball*. Hal ini dikemukakan oleh Diane L. Potter (1989:20) yaitu: “*why is the overhand throw important? Because the overhand throw is strongest and most accurate throw, it is use by all fielder*”.

Dari kutipan diatas jelas bahwa lemparan atas lebih kuat dan akurat dan dapat digunakan oleh semua pemain. Dengan pengembangan lemparan atas yang baik memungkinkan seorang pemain untuk melempar bola lebih cepat dan lebih akurat dari lemparan lainnya. Ada beberapa hal yang mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan lemparan bola tepat mengenai sasaran, menurut Dell Bethel (1987:87) yaitu: 1) memegang bola tidak perlu terlalu kuat, 2) badan mengarah sasaran, 3) kontrol yang baik.

Dari beberapa penjelasan di atas, terbukti bahwa pembelajaran lempar merupakan modal yang sangat penting buat siswa untuk memulai suatu permainan *softball*. Oleh karena itu, dalam pembelajaran melempar harus dilakukan secara intensif dan sistematis supaya tujuan pembelajaran melempar dapat mudah tercapai dan keterampilan melempar pun akan dengan mudah dikuasai siswa. Akan tetapi di samping pembelajaran yang intensif dan sistematis, proses pembelajaran melempar tersebut diperlukan model pembelajaran yang memberikan adaptasi peserta didik supaya pembelajaran akan mudah dan materi akan mudah di mengerti. Untuk itu pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Karena dalam kenyataannya para peserta didik pemula sangat kesulitan dalam pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bisa membuat para peserta didik dapat mengerti dan memahami tentang cara-cara yang benar untuk menguasai keterampilan dasar lemparan dalam permainan *softball*.

Proses pembelajaran lempar tangkap akan menjadi kendala ketika proses pembelajaran lempar tangkap tersebut yaitu siswa yang banyak, penerapan model pembelajaran yang kurang tepat dan waktu yang terbatas. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus bisa memilih model apa yang cocok dan tepat dalam proses pembelajaran lempar tangkap tersebut. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani dikenal banyak model pembelajaran. Metzler (2000) menjelaskan ada 7 model pembelajaran khusus untuk pendidikan jasmani. Model yang di jelaskan oleh Metzler tersebut adalah sebagai berikut :

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 model-model yang di jelaskan oleh Metzler, peneliti membatasi penelitian ini antara model pembelajaran langsung ( *direct instruction model* ) dengan model *peer teaching*.

Penulis tertarik meneliti pengaruh model pembelajaran langsung dan model pembelajaran *peer teaching* terhadap keterampilan lempar tangkap dalam permainan *softball* karena peneliti ingin mencari model pembelajaran yang cocok, efektif, dan efisien dalam memberikan materi pelajaran lempar tangkap dalam permainan *softball* siswa di sekolah SMA Negeri 2 Cimahi.

Model pembelajaran yang sering diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Senada apa yang telah di ungkapkan oleh Roy Kilen dalam Tite (2011:30) “ model pembelajaran langsung merujuk pada berbagai keterampilan dasar pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas”. Hal ini disampaikan juga oleh Tite (2011:30) bahwa “model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru menyampaikan

**Ramadhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan di instruksikan langsung oleh guru”. Model pembelajaran langsung ini sangat cocok jika guru menginginkan siswa menguasai informasi atau keterampilan tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran langsung ini merupakan salah satu model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang menggantungkan seluruh informasi kepada guru, dimana guru sebagai sumber utama informasi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Tite (2011:30) “bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan di instruksikan langsung oleh guru”. Sedangkan siswa hanya sebagai obyek penyampai informasi guru.

Model pembelajaran lain yang masih dapat digunakan adalah model pembelajaran *peer teaching*. Yang dimaksud model pembelajaran *peer teaching* adalah siswa saling memberi pengetahuannya kepada sesama temannya atau mengajar teman sejawat. *Peer teaching* adalah pola belajar antar sesama siswa. Dalam proses ini guru tak dapat dipisahkan dari proses perubahan afeksi siswa dalam belajar.

Model pembelajaran *peer teaching* akan memberikan interaksi diantara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, sehingga proses pembelajaran akan lebih

**Ramdhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching*  
Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

aktif. Model *peer teaching* ini siswa secara aktif berkomunikasi dengan *tutor* yang merupakan rekannya dibandingkan dengan guru yang perannya hanya mengawasi kegiatan pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Metzler (2000:291) yang diterjemahkan yaitu menempatkan siswa dalam peran guru atau tutor yang menyajikan sepenuhnya sebuah tantangan intelektual dan sosial baru yang harus dipenuhi untuk memastikan peran tersebut dapat berjalan dengan lancar.

Dari pemaparan diatas, peneliti akan membandingkan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran *peer teaching* dalam proses pembelajaran permainan *softball*.

Bertolak dari dua model pembelajaran tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ perbandingan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran lempar tangkap *softball* ”.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran langsung dalam pembelajaran lempar tangkap permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *peer teaching* dalam pembelajaran lempar tangkap permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.

**Ramadhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Model manakah yang memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap pembelajaran lempar tangkap permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran langsung dalam proses pembelajaran lempar tangkap permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *peer teaching* dalam proses pembelajaran lempar tangkap olahraga permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.
3. Untuk mengetahui model manakah yang memberikan pengaruh yang lebih signifikan dalam proses pembelajaran lempar tangkap permainan *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi.

### D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian masalah dalam penelitian ini sangat penting untuk diteliti dengan harapan :

1. Dapat membantu rekan-rekan mahasiswa serta guru-guru di Kota Cimahi khususnya dalam melakukan pembelajaran materi yang jarang diberikan seperti *softball*.

Ramdhan Frasetiawan, 2012

Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



2. Dapat membantu rekan-rekan yang memiliki peserta didik *softball* agar dapat memilih model yang tepat khususnya dalam pembelajaran *softball* disekolah.
3. Dapat membantu peserta didik agar dapat menyerap materi pembelajaran dengan cepat dan tepat.

### **E. Batasan Penelitian**

Dalam mengkaji tentang permasalahan yang di utarakan dalam latar belakang masalah, maka diperlukan pembatasan terhadap permasalahan penelitian sehingga mempermudah pelaksanaan penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel penelitian
  - a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi suatu objek.  
Dalam penelitian ini model pembelajaran langsung dan model pembelajaran *peer teaching* sebagai variabel bebas.
  - b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh suatu perlakuan.  
Dalam penelitian ini hasil belajar lempar tangkap bola *softball* sebagai variabel terikatnya.
2. Populasi dan sampel
  - a. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 2 Cimahi yang mengikuti ekstrakurikuler *softball* sebanyak 23 orang terdiri dari 20 laki-laki dan 3 perempuan.

**Ramdhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- b. Sampel dalam penelitiannya adalah siswa laki-laki yang mengikuti pengembangan diri atau ekstrakurikuler *softball* di SMA Negeri 2 Cimahi yang diambil 20 orang laki-laki secara random.
3. Lamanya pembelajaran atau *treatment* dalam penelitian ini dilaksanakan selama empat Minggu atau 8 x pertemuan .
4. Frekuensi pada pembelajaran ini sebanyak 3 kali dalam seminggu dengan selang waktu 1 hari .
5. Instrumen penelitian

Instumen dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan adalah tes lempar tangkap ( *catch and throwing* ) . Tes ini diciptakan oleh O'Donnel untuk mengukur keterampilan dasar permainan *softball* yang diambil dari buku Tes dan Pengukuran Keolahragaan penulis ( Nurhasan ; Dudung. 2007 )

#### **F. Anggapan Dasar**

Dalam melakukan suatu penelitian anggapan dasar merupakan suatu pendapat yang diyakini kebenarannya menjadi tumpuan segala kegiatan terhadap masalah yang akan di teliti. Menurut penjelasan Arikunto (2002:61) “ anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang dirumuskan secara jelas. Berfaedah untuk memperkuat permasalahan dan membantu peneliti dalam memperjelas memantapkan objek penelitian, wilayah pengambilan data dan instrument dalam pengumpulan data”.

*Killen (1998:2)* mengemukakan beberapa kelebihan model pembelajaran langsung jika diterapkan secara efektif, sebagai berikut:

- Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran secara jelas.
- Waktu untuk berbagai kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- Guru dapat mengendalikan urutan kegiatan pembelajaran.
- Terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
- Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.
- Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.

Dari kelebihan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar ketepatan lemparan atas karena guru atau pengajar dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi sehingga siswa tetap fokus terhadap tujuan pembelajaran yang harus dicapainya. Selain itu juga model langsung sangat efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan dasar kepada siswa yang berprestasi rendah.

Dalam proses *peer teaching* merupakan kegiatan belajar dari siswa. Guru berperan untuk mengoptimalkan kegiatan tersebut pada proses belajar sebagai motivator, fasilitator dan pengarah. Pada model pembelajaran langsung, semua tahap dilakukan sendiri oleh guru, sedangkan pada model pembelajaran *peer teaching* dilakukan oleh siswa, guru hanya sebagai fasilitator. Sehingga proses pembelajaran dalam *peer teaching* lebih mengaktifkan siswa untuk mencari sendiri informasi atau jawaban dari masalah yang diberikan.

Model pembelajaran *peer teaching* akan memberikan interaksi diantara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, sehingga proses pembelajaran akan lebih aktif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Model *peer teaching* ini siswa secara aktif berkomunikasi dengan tutor yang merupakan rekannya dibandingkan dengan guru yang perannya hanya mengawasi kegiatan pembelajaran dalam kelas. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Metzler (2000:291) "*placing a student in the role of teacher/tutor presents an entirely new set of intellectual and social challenges that must be met in order to fulfill that role well*" yang berarti menempatkan siswa dalam peran guru/tutor yang menyajikan sepenuhnya sebuah tantangan intelektual dan sosial yang baru yang harus dipenuhi untuk memastikan peran tersebut dapat berjalan dengan lancar. Apabila diterapkan pada pembelajaran *softball* disekolah, akan terjadi banyak kreatifitas serta keterampilan siswa tentang cara melempar dan menangkap bola *softball*. Sehingga siswa dapat mengasah kemampuannya sesuai dengan kreatifitasnya.

Salah satu kelebihan dari model *peer teaching* adalah suatu model pembelajaran dimana anak-anak dapat saling mengajari satu sama lain sambil bermain. Pada kegiatan pembelajaran *softball* guru dapat menerapkan model pembelajaran *peer teaching*, karena biasanya akan terdapat beberapa siswa yang mempunyai tingkat kemahiran lebih dalam pembelajaran *softball*. Guru dapat memanfaatkan siswa yang memiliki keterampilan yang lebih tersebut untuk menjadi seorang *tutor* yang berperan untuk memberikan bantuan berupa pengajaran kepada teman yang kurang dalam pembelajaran *softball*. Sebagaimana Houston-Wilson, Webster dalam Metzler (1999:294) mengemukakan bahwa

**Ramdhan Frasetiawan, 2012**

**Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran *Peer Teaching* Dalam Pembelajaran Lempar Tangkap Pembelajaran *Softball***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“teacher have found peer teaching to be highly effective in adaptive physical education setting by having a higher-skilled student take on the role of individual tutor for a student with learning.” Hal ini dapat berarti bahwa guru telah menemukan rekan mengajar agar menjadi lebih efektif dalam menyesuaikan pengaturan pendidikan jasmani dengan memilih siswa yang memiliki keterampilan lebih tinggi untuk mengambil peran sebagai *tutor* bagi siswa lainnya. Sehingga diasumsikan model *peer teaching* akan memberikan pengaruh yang lebih signifikan di banding dengan model langsung.

#### **G. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan anggapan dasar diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Model pembelajaran *peer teaching* memberikan pengaruh dalam penguasaan lempar tangkap dalam pembelajaran permainan *softball*.
- 2) Model pembelajaran langsung memberikan pengaruh dalam penguasaan lempar tangkap dalam pembelajaran permainan *softball*.
- 3) Model pembelajaran *peer teaching* memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung terhadap penguasaan lempar tangkap dalam pembelajaran permainan *softball*.