

BAB 1

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, guna memenuhi tercapainya tujuan penjas tersebut.

Secara umum olahraga softball adalah olahraga yang jarang peminatnya, terutama di sekolah-sekolah karena tidak di tunjangnya sarana prasarananya. Tetapi akhir-akhir ini olahraga softball mulai berkembang dan banyak diminati anak muda bahkan mulai di perkenalkan di sekolah-sekolah melalui proses pembelajaran penjas dan ekstrakurikuler.

Namun di samping itu juga olahraga softball bukan hanya menekankan pada gerak motorik saja tetapi melatih pada kecerdasan, olahraga softball juga bukan hanya mengandalkan kekuatan, daya tahan otot, dan daya tahan dari seluruh bagian tubuh saja juga lebih kecerdasan berpikir, dimana harus cepat dan tepat dalam mengambil keputusan. Contohnya kapan harus melempar, kapan saat untuk memukul, dan kapan disaat untuk lari (*base running*).

Didalam proses pembelajaran softball khususnya *batting* yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran *batting* tersebut yaitu siswa yang banyak, dan waktu yang terbatas. Oleh karena itu guru penjas harus bisa memilih model apa yang cocok dan tepat dalam proses pembelajaran *batting* tersebut, maka dari itu penulis tertarik untuk menerapkan model yang cocok yaitu dengan model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung.

Disamping itu juga kenapa penulis tertarik meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball karena mencari model pembelajaran yang cocok, efektif, dan efisien dalam memberikan materi pelajaran *batting* dalam permainan softball siswa di sekolah SMKN.

Tak lupa juga seberapa penting model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball siswa di sekolah SMKN. Dan bagaimana cara meneliti permasalahannya, yaitu dengan menggunakan tes *fungo batting*.

Urgenitas dari permasalahan pengaruh model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball, yaitu model pembelajaran manakah yang cocok diterapkan dalam keterampilan *batting* siswa di sekolah, agar tercapainya tujuan proses pembelajaran tersebut, sehingga penulis mencari model pembelajaran manakah yang lebih baik dalam memberikan materi pembelajaran *batting* siswa di sekolah.

1. Model pembelajaran kooperatif

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung merupakan dua model pembelajaran yang sering digunakan. Pembelajaran kooperatif, siswa di latih dan di biasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kopoperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing – masing.

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan. Menurut teori dan pengalaman agar orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau persentasi. Sebagaimana apa yang telah di ungkapkan oleh Robert Slavin (1995) pembelajaran kooperatif adalah :

“Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas di jadikan kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 5 sampai 4 orang untuk memahami konsep yang di fasilitasi oleh guru. Model pembelajaran koperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok - kelompok kecil dengan memperhatikan keragaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain”.

2. Model pembelajaran langsung

Selanjutnya model pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung dalam pelaksanaannya berorientasi pada penguasaan teknik, merupakan model pembelajaran yang sangat lazim digunakan disekolah, proses pembelajaran dalam model ini adalah guru sebagai sumber utama pembelajaran dan guru sangat mendominasi pembelajaran siswa hampir tidak diberi peluang untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya. Semua harus sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. Tujuan utama dalam model ini adalah bagaimana siswa dapat menguasai suatu teknik gerak tertentu dengan panduan dan tuntunan yang selalu diberikan dan didemonstrasikan oleh guru (Metzler) dalam Tite (2010:37). Dijelaskan bahwa “Inti dari pembelajaran langsung dalam proses pembelajarannya penguasaan teknik menjadi tujuan utama dan fungsi adalah merancang, mendemonstrasikan, dan mengevaluasi pembelajaran, Peran siswa hanya sebagai pelaksana apa yang ditugaskan oleh guru”.

Terkait dengan dua model pembelajaran tersebut maka dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru penjas harus tepat dalam memilih dan menggunakan pendekatan yang akan digunakan. Agar proses pembelajaran dapat tercipta dengan baik serta kemampuan siswa terdorong untuk ditampilkan dan berkembang secara maksimal. Terutama dalam pembelajaran permainan softball yang memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Seperti yang telah diketahui bahwa, dalam proses pembelajaran penjas permainan softball

merupakan bagian penting dari proses pendidikan secara umum. Secara umum permainan softball adalah cabang olahraga beregu yang memiliki banyak teknik dasar yang harus dikuasai seperti lempar, tangkap, mukul, dan lari. Untuk bisa memahami permainan olahraga tersebut tentu tidak bisa dilakukan secara singkat, namun harus melalui proses untuk dapat memahami secara benar akan makna dari permainan softball itu sendiri. Oleh sebab itu, pendidikan jasmani di sekolah bukanlah hanya sekedar mendidik jasmani atau mendidik melalui aktivitas jasmani. Tetapi, tentang gerak siswa dan mengajar siswa untuk bergerak, tentu juga tentang pemahaman dan manfaat dari pendidikan jasmani itu sendiri.

Batting merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan softball. Seperti yang telah di ungkapkan oleh Ajang Suparlan (2008:104) bahwa :

“Dalam keterampilan memukul harus mempunyai suatu gerakan yang terintegrasi secara keseluruhannya misalnya, koordinasi antara lengan dan mata, timing, momentum, power, dan daya ledak otot, komponen – komponen ini sangat penting dipunyai oleh setiap pemukul sehingga akan menghasilkan pukulan yang maksimal dan tidak mudah di tangkap oleh filder”

Ada beberapa bentuk pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran teknik memukul pada permainan Softball, di antaranya dengan menggunakan beberapa model pembelajaran memukul seperti : *batting tee, soft tos drill, drop ball, hit rite quick drill dan trigger stride drill*.

Di samping proses pembelajaran yang intensif dan sistematis, proses pembelajaran *batting* tersebut diperlukan juga model pembelajaran yang memberikan kemudahan adaptasi atlet atau peserta didik terhadap situasi pertandingan.

Begitu juga dalam keterampilan *batting* dalam permainan softball tidaklah mudah, harus melalui proses pembelajaran yang berat dan panjang dan harus dilakukan secara *drilling* (berulang) dan dapat membantu para siswa untuk memudahkan dalam pembelajaran memukul.

Berdasarkan paparan di atas mengenai kedua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran langsung, terdapat suatu perbedaan yang signifikan antara kedua model tersebut dalam proses pembelajaran penjas. Perbedaan tersebut yaitu:

Model pembelajaran kooperatif yaitu model yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan lebih mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan secara berkelompok. Sedangkan model pembelajaran langsung adalah suatu model yang berpusat pada guru, dimana siswa hanya berperan sebagai penerima informasi, sehingga model pembelajaran langsung ini membuat siswa lebih pasif dan tidak memiliki kesempatan dalam mengembangkan pengetahuan dan kreativitas.

Proses pembelajaran softball khususnya dalam *batting* yang membutuhkan waktu yang lama serta banyaknya faktor-faktor yang menyebabkan sulitnya dalam pembelajaran tersebut, tentunya diperlukan model pembelajaran yang tepat, sehingga kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran *batting* dapat diminimalisir.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti sejauhmana tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball.

B. Rumusan Masalah

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya *batting* biasanya terkendala dengan jumlah siswa yang banyak sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif apalagi dengan alokasi waktu yang sedikit. Melalui pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran langsung diharapkan siswa akan terkontrol dan terbimbing. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa model kooperatif merupakan proses pembelajaran dengan berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep atau memecahkan masalah secara berkelompok sedangkan model pembelajaran langsung yaitu guru sebagai sumber utama bagi siswa, di mana siswa harus mengikuti apa yang di perintahkan oleh guru. Artinya dalam pendekatan kooperatif menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai pembimbing dan motivator belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif pada peningkatan keterampilan *batting* dalam permainan softball siswa SMKN 1 Karawang.
2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran langsung pada peningkatan keterampilan *batting* dalam permainan softball siswa SMKN 1 Karawang.
3. Model pembelajaran manakah yang lebih berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan *batting* dalam permainan softball siswa SMKN 1 Karawang.

C. Tujuan Penelitian.

Sejalan dengan masalah penelitian yang akan diungkapkan dan dirumuskan oleh penulis, maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Menganalisis model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball pada siswa SMKN 1 Karawang.
2. Menganalisis model pembelajaran langsung terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball pada siswa SMKN 1 Karawang.
3. Menganalisis kedua model pembelajaran tersebut terhadap keterampilan *batting* dalam permainan softball pada siswa SMKN 1 Karawang.

D. Penjelasan istilah

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan untuk menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai defenisi istilah dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. (2011:8)
2. *Batting* menurut Parno (1992:74) mengungkapkan bahwa *batting* merupakan salah satu teknik menyerang dalam permainan softball berupa pukulan bola yang di lemparkan oleh seorang *pitcher* dari tim lawan ke

arah pemukul dengan zona *strike*, dengan tujuan hasil pukulan tidak dapat ditangkap dengan mudah oleh tim lawan sehingga mencapai *base-base*.

3. Menurut Jhonson (1993:53) menyatakan bahwa model kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran konseptual, yang dapat diartikan sebagai sistem kerja/ belajar kelompok yang berstruktur yang termasuk lima unsur ini yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama, dan proses kelompok.
4. (Metzler) dalam Tite (2010:37) yaitu Model pembelajaran langsung adalah yang berorientasi pada penguasaan teknik merupakan model pembelajaran yang sangat lazim digunakan disekolah, proses pembelajaran dalam model ini adalah guru sebagai sumber utama pembelajaran dan guru sangat mendominasi pembelajaran, siswa hampir tidak diberi peluang untuk mengungkapkan apa yang diinginkannya.