

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Pendidikan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu yang sangat singkat, namun memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil atau efek yang sesuai dengan proses yang telah dilalui. Dengan sumber daya manusia yang kita miliki dan berkependidikan akan sanggup untuk mengikuti perkembangan suatu ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu pemerintah menetapkan melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan No. 22, 23 dan 24 Tahun 2005. Tujuan dari penetapan KTSP adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam meningkatkan pengetahuan, konsep, dan keterampilan sebagai dasar dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal senada dikemukakan oleh Munanda (1999:38) menyatakan, bahwa

Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian.

Rendahnya pengembangan kreativitas disebabkan pembelajaran di sekolah yang ditetapkan pada kompetensi ini masih konvensional yaitu metode ceramah yang terpusat pada guru dan di sekolah pula yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan, kemampuan berpikir logis atau berpikir konvergen yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang

diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Menurut Munandar (1999:97) “Pengajaran disekolah pada umumnya terbatas pada penalaran verbal atau pemikiran logis, pada tugas-tugas yang hanya menuntut pemikiran konvergen yaitu pemikiran menuju satu jawaban.” Oleh karena itu siswa maka akan terbiasa berpikir secara konvergen dalam setiap memecahkan masalah yang di hadapinya sehingga jika bila dihadapkan dengan masalah yang lainnya siswa akan mengalami kesulitan untuk memecahkan masalah atau memberikan beberapa alternatif pemecahan masalah.

Setiap guru diharapkan untuk melengkapi pembelajaran dengan menerapkan keterampilan berfikir kreatif untuk setiap konsep yang diajarkan. Seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1999:54), bahwa

Keterampilan berpikir kreatif dapat dilakukan sewaktu mengajar, tidak perlu disisihkan waktu khusus untuk itu, dan terlebih pada saat melakukan pembelajaran penjas di SD sangat di tuntut sekali seorang guru harus dapat megkreasikan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran penjas salah satu cabor yang diajarkan adalah bolavoli dalam proses pembelajaran bolavoli seluruh komponen yang berkaitan dengan permainan bolavoli menjadi pelajaran, yang menjadi ciri khas dalam permainan bolavoli adalah seperti gerakan lari ke berbagai arah untuk mengambil bola, memukul ke berbagai arah, meloncat pada waktu smash dan memblok bola serta servis pada awal permainan.

Dalam berbagai teknik pada bolavoli terdapat salah satunya adalah pasing bawah, pada teknik pasing bawah banyak siswa yang kurang menguasainya dikarenakan guru hanya mendemonstrasikan secara langsung kemudian siswa

melakukan apa yang di contohkan oleh guru. Karena jumlah siswa yang cukup banyak guru sangat kesulitan dalam memberi perhatian dan bimbingan secara menyeluruh kepada semua siswa. Banyak solusi untuk mengatasi rendahnya aktifitas yang dimiliki siswa salah satunya adalah melalui model pembelajaran inquiry, melalui model inquiry siswa diharapkan belajar melalui “mengalami” bukan menghafal

Dalam proses belajar terdapat dua kegiatan saling berinteraksi aktif antara belajar yang dilakukan oleh murid dan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan stimulus dan murid bereaksi dalam stimulus tersebut, sehingga terjadilah proses belajar mengajar

Selain itu dalam pembelajaran sering ditemui kendala yang sangat berarti, baik yang berhubungan dengan guru maupun siswa. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang kurang baik, misalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak terserap atau tercapai sebab siswa tidak menguasai materi pembelajaran tersebut yang pada akhirnya kurang baik hasilnya atau tidak dengan yang diharapkan.

Seperti dalam cabang olahraga permainan bolavoli yang pernah dilakukan di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu, siswa banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pembelajaran teknik dasar yang dikarenakan guru hanya menjelaskan secara singkat tanpa menjelaskan secara detail dan memperagakannya secara singkat selain itu kurang membimbing siswa dalam melakukan kegiatan yang telah dijelaskan. Hal tersebut yang menjadikan kesulitan siswa dalam setiap pembelajaran bolavoli.

Model inquiry terbimbing merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, meriview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat untuk pengolahan data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mengkomunikasikan hasilnya.

Model inquiry terbimbing memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menemukan jawaban dengan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas serta dapat meningkatkan daya pikirnya. Hasil ini diperkuat hasil temuan dari penelitian oleh Fauji Fajarudin (2009:61) yang menyimpulkan, bahwa “Model inquiry dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.” Di mana dari pembelajaran yang pernah dilakukan hanya 58% saja rata-rata penguasaan materi yang dikuasai siswa, sedangkan menurut Uzer Usman (1993:9) dinyatakan bahwa “Pembelajaran baik/minimal apabila bahwa pelajaran yang diajarkan hanya 75% s.d 84% dikuasai siswa.” Dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui apakah model pembelajaran inquiry terbimbing dapat meningkatkan keterampilan tehnik dasar dan hasil belajar siswa apabila diterapkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani permainan bolavoli dan mengangkat permasalahan ini kedalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan focus penelitian memperbaiki permainan bolavoli fokus pada pembelajaran gerak dasar dengan judul penelitian adalah. **“Pengaruh Pengajaran Bola Voli Melalui Model Inquiry Terbimbing”**.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Deskripsi rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah penulis tuangkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran inquiry terbimbing terhadap hasil belajar teknik dasar permainan bolavoli pada siswa kelas 5 di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu?
- 2) Bagaimana pengaruh model inquiry terbimbing terhadap hasil belajar teknik dasar permainan bolavoli pada siswa kelas 5 di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu?

2. Pemecahan Masalah

Berawal dari rumusan masalah, maka pemecahan masalah yang dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran permainan bolavoli khususnya pada pembelajaran teknik dasar melalui model inquiry terbimbing, dimungkinkan melalui model inquiry terbimbing siswa akan merasa senang, dilihat dari hal tersebut dan disertai dengan pembelajaran yang variatif dapat menimbulkan gairah dan menyenangkan sehingga kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat meningkat. Dari peningkatan kemauan belajar tersebut memiliki hubungan yang erat dengan kesuksesan yang akan dicapai, apalagi jika diberi sentuhan permainan materi yang disampaikan dapat mengurangi rasa jenuh dan lelah terhadap pembelajaran.

C. Cara Pemecahan Masalah

Masalah tentang kurangnya penguasaan teknik dasar pada saat pembelajaran permainan bolavoli di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu, akan dipecahkan menggunakan model Inquiry terbimbing.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara eksplisit penelitian ini akan meningkatkan pembelajaran permainan bolavoli melalui model inquiry terbimbing di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu.

2. Tujuan Khusus

- Untuk mengetahui bagaimana penerapan model inquiry terbimbing pada permainan bolavoli pada siswa kelas 5 di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu.
- Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model inquiry terbimbing pada permainan bolavoli terhadap peningkatan penguasaan teknik dasar pada siswa kelas 5 di SDN Panyindangan Kulon 2 Indramayu

E. Kegunaan Penelitian

Peneliti merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaannya, yang akan berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran permainan bolavoli, Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut

1. Secara Teoritis

- Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pembelajar melalui model inquiry terbimbing.
- Sebagai bahan rujukan bagi pembaca yang menyelidiki hal-hal yang ada relevansi dengan masalah penelitian ini.
- Dapat memberi gambaran yang lebih jelas tentang pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bolavoli melalui model pembelajaran inquiry terbimbing.

2. Secara Praktis

- Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar dalam permainan bolavoli.
- Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi saat pembelajaran bolavoli.
- Penggunaan pendekatan PTK dipakai sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran bolavoli.

F. Defenisi Operasional

Untuk membatasi masalah dan menghindari kesalahpahaman terhadap istilah dalam skripsi ini, maka perlu dikemukakan penegasan istilah. Batasan pengertian dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah suatu pola terstruktur yang berupa sintaks atau prosedur pembelajaran yang mencakup desain, implementasi dan evaluasi pembelajaran.
2. Pembelajaran Inquiry adalah teknik instruksional dimana dalam proses belajar mengajar siswa dihadapkan pada suatu masalah. Bentuk pengajaran terutama memberi motivasi kepada siswa untuk menyelidiki masalah-masalah yang ada dengan menggunakan cara-cara dan keterampilan ilmiah dalam rangka mencari penjelasan-penjelasan. Maksud utama dari pengajaran ini adalah untuk menolong siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penemuan ilmiah.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar ini terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
4. Pembelajaran, Sagala (2008:71) dijelaskan: "Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan."