

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian dan definisi Pendidikan berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa.

Sekolah adalah sebuah sistem, oleh karena itu bagian-bagian dari sistem tersebut harus berfungsi dengan baik, termasuk di dalamnya adalah sumber daya manusia pengelola input (siswa) yaitu guru. Guru harus selalu berusaha mengfungsikan dirinya bersama bagian-bagian lain dari sistem agar output atau lulusan dapat berguna di masyarakat yang nota bennya adalah “akar” mereka. Seorang guru harus menguasai kompetensi guru, sebab guru sebagai jabatan profesional. Kompetensi guru untuk melaksanakan kewenangan profesionalnya, mencakup tiga komponen sebagai berikut : (1) kemampuan kognitif, yakni kemampuan guru menguasai pengetahuan serta ketrampilan/keahlian kependidikan dan pengetahuan materi bidang studi yang diajarkan, (2) kemampuan afektif, yakni kemampuan yang meliputi seluruh fenomena perasaan dan emosi serta sikap-sikap tertentu terhadap diri sendiri dan orang lain, dan (3) kemampuan psikomotor atau kinestika, yakni kemampuan yang berkaitan dengan

ketrampilan atau kecakapan yang bersifat jasmaniah yang pelaksanaannya berhubungan dengan tugas-tugasnya sebagai pengajar.

Dalam menumbuhkan sikap aktif di dalam diri siswa tidaklah mudah, faktanya masih ada ditemui dikelas pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, siswa sering malas belajar, bosan, tidak tertarik dengan materi pelajaran, ditambah lagi minimnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran, menambah belajar menjadi pasif dan pada akhirnya siswa hanya bengong, mencari-cari kesempatan membuat keributan. Selain itu, suasana kelas dan fasilitas-fasilitas sekolah yang minim membuat siswa hanya mendapat ilmu dari guru saja. Sikap siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada pelajaran tertentu saja tetapi hampir pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani yang diupayakan guru belum menunjukkan sebagai suatu proses pengembangan kreativitas dan aktivitas siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Harapan 3 Medan pada tanggal 25 Januari 2016 mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran sepak bola dengan materi *dribbling* bahwa, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa khususnya *dribbling* kebanyakan nilai siswa masih rendah. Ternyata dari 30 orang siswa kelas X-C, 23 orang siswa (76,67%) memiliki nilai dibawah nilai rata-rata, dan 7 orang siswa (23,33%) memiliki nilai diatas nilai rata-rata. Sementara nilai kriteria ketuntasan minimum untuk siswa adalah 75. Hasil observasi peneliti ternyata siswa banyak yang kurang aktif mengikuti kegiatan sepak bola.

Karena model pembelajaran guru pendidikan jasmani kurang tepat. Sehingga kesulitan-kesulitan yang di alami siswa adalah kurangnya motivasi dalam melakukan materi dribbling dan kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan materi dribbling terutama pada sikap pelaksanaan.

Menurut peneliti, gejala ini tidak dapat dianggap sebagai hal yang biasa. Apabila hal ini di biarkan berlarut-larut akan semakin menurunkan hasil belajar siswa secara umum. Hal ini merupakan salah satu masalah yang perlu dicari solusinya. Perlu dicari metode atau model pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan kemampuan siswa melakukan *dribbling* dalam permainan sepak bola yang baik. Maka dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memberikan suatu penerapan model pembelajaran *direct instruction*, karena model pembelajaran *direct instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran *direct intruction* ditunjukan pula untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Menurut Arends, (1997) Model pembelajaran *direct intruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X SMA Harapan 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.”

B. Identikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah :

1. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *dribbling* dalam permainan sepak bola di kelas X SMA Harapan 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Masih banyak siswa yang belum memahami gerakan materi *dribbling* dalam permainan sepak bola.
3. Saat melakukan *dribbling* dalam permainan sepak bola siswa merasa takut salah karena kurangnya motivasi yang diberikan guru kepada siswa.

C. Batasan Masalah

Karena luasnya permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran ini, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*
2. Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah pokok bahasan *Dribbling* dalam permainan sepak bola dengan punggung kaki.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-C SMA Harapan 3 Medan.

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan model pembelajaran *direct instruction* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X-C SMA Harapan 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *direct instruction* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X-C SMA Harapan 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi pendidikan jasmani di SMA Harapan 3 Medan Tahun Ajaran 2015/2016 dalam kesulitan teknik *dribbling* dalam permainan sepak bola.
2. Memperkaya wawasan peneliti dalam pembelajaran sepak bola.
3. Sebagai bahan referensi bagi penulis lain yang ingin mengadakan penelitian tentang *dribbling* dalam permainan sepak bola.