

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan penuh tanggung jawab dari orang dewasa dalam membimbing, memimpin dan mengarahkan peserta didik dengan berbagai problema atau persoalan dan pertanyaan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai hasil, dimana pendidikan itu merupakan wahana untuk membawa peserta didik mencapai tingkat perkembangan optimal sesuai dengan potensi pribadinya sehingga menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia, sesuai dengan hakiki dan ciri-ciri kemanusiannya. Pendidikan sebagai proses dan sebagai hasil dalam pelaksanaannya sangat memerlukan adanya pengkajian yang mendalam dan komprehensif, agar proses untuk mencapai dan hasil yang dicapai dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia sebagai manusia mulia.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal itu penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan, tidak hanya pada tataran teori saja tetapi sudah bisa diarahkan kepada hal yang lebih bersifat praktis. Namun pada kenyataan pendidikan yang ada di negara kita masih belum merata dilihat dari nilai UAS siswa yang masih jauh dari nilai standart yang diinginkan.

Dalam Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa, standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan

perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Peraturan Pemerintahan Nomor 19, 2005 : Bab IV Pasal 19 ayat 1)

Diakui atau tidak (meski masih belum ada penelitian konkret), banyak yang merasa system pendidikan terutama proses belajar mengajar, membosankan. Dalam sebuah situs di internet ditulis, fakta yang terjadi akhir-akhir ini ada banyak keluhan murid tentang pendidikan. Diantaranya, murid beranggapan pendidikan saat ini kurang memberikan kebebasan berfikir, banyak hafalan, mata pelajaran banyak mengejar kurikulum, mengajarkan pengetahuan bukan keterampilan, dan banyak mengajarkan logika tanpa melibatkan emosi. (<http://kihariyadi.jogja.bloghi.com/metode-quantum-teaching.html>).

Hal ini sesuai dengan pengalaman penelitian saat melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Tanjung Pura, peneliti menemukan banyak siswa yang menggemari mata pelajaran Penjas karena hanya ingin melepaskan rasa jenuh mereka terhadap mata pelajaran lain tanpa mengerti apa manfaat dari Penjas itu sendiri buat mereka. Mereka juga lebih suka belajar di lapangan ketimbang menerima materi pembelajaran di ruang kelas. Selain itu mereka beranggapan kalau Penjas itu tidak penting buat siswa wanita karena manfaatnya tidak tampak dalam kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran Penjas itu juga dianggap sangat mudah maka timbulkanlah pemikiran kalau belajar Penjas itu tidak terlalu penting untuk dipelajari.

Agar sesuai dengan tuntutan kurikulum pada saat ini, maka diperlukan strategi mengajar yang dapat membuat siswa berperan aktif dan responsive dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan mengembangkan metode mengajar yang efektif dan efisien sesuai dengan tuntutan kurikulum. Akan tetapi memilih metode mengajar yang sesuai dan serasi untuk mencapai tujuan pembelajaran tidak semudah membalikkan telapak tangan, terkadang alternatif yang dianggap paling tepat, kadang-kadang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai siswa. Tetapi jika metode mengajar guru dapat

menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung maka bahan ajar yang disampaikan guru mudah diserap dan dipahami oleh siswa. Husdarta (2000) mengemukakan “menentukan metode mengajar yang serasi dapat mengurangi kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran”.

Selain itu guru seringkali kurang profesional dalam mengajar Penjas. Hal ini terlihat banyaknya guru Penjas yang salah dalam menerapkan system pembelajaran yang baik. Seharusnya guru memberikan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu sebelum siswa mempraktekkan materi pembelajaran tersebut. Namun, kenyataan yang ada guru hanya memberikan kebebasan pada siswa untuk mempraktekkan materi pelajaran Penjas tanpa peduli siswanya belum memiliki dasar pengetahuan dalam materi tersebut, sehingga timbulah anggapan negative terhadap belajar Penjas yakni pelajaran yang tidak terlalu penting untuk dipelajari.

Pendidikan jasmani (Penjas) ialah bagian dari pendidikan yang penyampaiannya dilakukan melalui aktivitas fisik atau salah satu cabang olahraga. Dimana aktivitas fisik yang dilakukan pendekatannya lebih dominan pada kegiatan keolahragaan, dikarenakan penjas sangat erat kaitannya dengan pembinaan olahraga, seperti tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan peraturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Keolahragaan Nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga. Olahraga pendidikan adalah Pendidikan Jasmani dan Olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga prestasi adalah

olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga.

Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar lompat jauh gaya melenting. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dipengaruhi oleh metode atau gaya mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai anak dengan baik. Metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu anak untuk menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Banyak metode atau gaya mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas. Metode yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Beberapa metode mengajar dapat diterapkan selama pembelajaran berlangsung, tergantung dari keadaan kelas atau siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman penulis di SMA DHARMA PANCASILA terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran *dribbling* berlangsung, banyak siswa kurang semangat dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Dalam observasi yang dilakukan penulis dari guru bidang studi pendidikan jasmani bahwa teknik *dribbling* siswa dalam permainan sepak bola masih rendah. Ini disebabkan karena siswa kurang aktif dalam mengikuti dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi sepak bola. Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi penjas di SMA DHARMA PANCASILA menyatakan bahwa: "Siswa kurang dapat memahami teknik *dribbling* dengan baik sehingga hasil belajar *dribbling* yang diperoleh kurang maksimal".

Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar *dribbling* adalah faktor gaya mengajar guru bidang studi. Dalam proses pembelajaran guru menjadi faktor yang utama

untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani. Peran guru sangat vital dalam proses pembelajaran karena disini guru sebagai fasilitator, pemberi materi dan sumber ilmu bagi siswa siswi disekolah. Sistem pengajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan. Hal ini tentu saja membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang kemana-mana. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus menerus dalam waktu yang lama maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa yang juga menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dalam pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreatifitasnya dalam proses belajar mengajar. Apalagi sekarang dunia pendidikan sudah harus mengikuti perkembangan teknologi. Guru harus dapat memanfaatkan hasil teknologi yang ada untuk kemajuan pendidikan.

Selain faktor gaya mengajar guru yang kurang kreatif, faktor lingkungan sekitar sekolah juga berpengaruh terhadap tumbuh kembang siswa dan merupakan rangsangan berfikir yang kuat bagi siwa-siswi ketika pembelajaran pendidikan jasmani. Peneliti melihat lingkungan sekitar sekolah cukup bagus karena banyak pepohonan dan dekat dengan rumah warga. Kemudian letak sekolah juga sangat strategis karena letaknya di pusat kelurahan dan berdekatan dengan pekan yang menyediakan berbagai perlengkapan peserta didik.

Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching*. Penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* merupakan model pembelajaran yang unsur-unsurnya sangat mendukung peningkatan hasil belajar siswa disekolah. Sebagaimana terdapat dalam Undang-undang No 2 tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 35, Yaitu setiap satuan pendidikan jalur

pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar.

Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggara kegiatan belajar yang bersangkutan. Terlebih dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan atletik nomor lompat jauh yang membutuhkan tehnik-tehnik dalam melakukan gerakannya. Setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu media seperti gambar, video dan lain-lain. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran tentu sukar diproses oleh siswa. Apalagi bagi siswa yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan itu. Pastilah siswa akan cepat merasa bosan dan lelah. Mereka hanya akan mengkhayal dan berandai-andai saat melihat papan tulis dan guru hanya memberikan ceramah kepada mereka. Hal ini sudah dapat pasti mempengaruhi prestasi belajar siswa. Namun, pada kenyataan sekarang ini masih banyak guru yang belum menggunakan media sebagai alat bantu dan sumber belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi dribbling menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan, salah satunya adalah melalui model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* siswa diajarkan untuk mampu berinteraksi dalam proses pembelajaran yang akan berpengaruh besar terhadap efektivitas dan antusiasme belajar peserta didik, karena fungsi kedua belah otak kiri dan otak kanan telah difungsikan sesuai fungsinya.

Konsep sepak bola merupakan salah satu dari mata pelajaran yang cukup sulit karena terdiri dari teknik-teknik dasar yang cukup rumit untuk dipelajari sehingga diperlukan pemahaman secara mendalam agar dapat menguasai materi ini secara tuntas. Karena disamping harus tahu cara bermain sepak bola siswa juga harus mengetahui teknik-teknik dasar bermain sepak bola, salah satu teknik dasarnya adalah menggiring bola. Untuk itu dibutuhkan pemilihan metode yang tepat dalam mengajarkan materi ini. Melihat kenyataan tersebut peneliti tertarik dengan penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* pada materi *dribbling* dalam permainan sepak bola. Dengan penerapan metode ini diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep dari materi pembelajaran dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara mendemonstrasikannya dengan pengaplikasian dari pengalaman sehari-hari mereka, sehingga tampak peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas X SMA DHARMA PANCASILA dengan judul: tentang penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap upaya peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMA DHARMA PANCASILA Tahun Ajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran.
2. Siswa kurang tertarik dengan materi dribbling.
3. Siswa masih malu untuk bertanya dan menyampaikan gagasan.
4. Siswa merasa susah melakukan teknik dribbling.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang di bahas pada penelitian ini adalah peranan penggunaan penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap upaya peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMA DHARMA PANCASILA Tahun Ajaran 2013/2014.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil berdasarkan urain diatas adalah :

“Apakah melalui penerapan penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas X SMA DHARMA PANCASILA Tahun Ajaran 2013/2014?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar *dribbling* siswa kelas X SMA DHARMA PANCASILA Tahun Ajaran 2013/2014”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran penjas.
3. Sebagai masukan bagi guru agar dapat memahami gaya penerapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dan menerapkannya dalam pembelajaran.
4. Sebagai wawasan peneliti maupun pembaca lainnya tentang model pembelajaran *Quantum Teaching*.
5. Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat menggemari cabang olahraga sepak bola.
6. Untuk menambah wawasan ilmiah secara teoritis dan memperkaya ilmu pengetahuan pendidikan disekolah.

THE
Character Building
UNIVERSITY