

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong pengembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, yang dilakukan secara yang terencana dan sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Kualitas pendidikan itu sendiri tidak dapat dilepaskan dari proses dan hasil pembelajaran (Dewi, 2016).

Proses pendidikan menentukan hasil belajar, oleh karena itu proses pendidikan harus dirancang dengan baik agar mampu meningkatkan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa. Para peneliti di bidang didaktik, pengajaran dan pembelajaran terkadang dikritik karena membatasi fokus studi mereka pada konteks yang dibatasi oleh dinding ruang kelas atau ruang olahraga (Quennerstedt et al., 2014).

Hasil belajar seperti itu adalah hasil belajar yang memiliki dimensi jangka panjang yang dapat membekali siswa dalam kehidupan dan pembelajaran sepanjang hayat, yaitu keterampilan berpikir, keterampilan keterampilan, psikomotorik, dan tentu saja hasil belajar itu sendiri. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah menengah pertama saat ini telah menjadi perhatian banyak kalangan. Salah satu yang menjadi kendala dalam dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah adalah kurangnya pengetahuan guru penjasorkes guru penjasorkes dalam menerapkan dan mengembangkan model dan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar pembelajaran penjas di sekolah menengah pertama. Dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama, siswa diharapkan diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat dan dan potensi yang dimilikinya untuk mendukung tumbuh kembang anak dengan baik, siswa harus lebih aktif dalam artian mereka diberi ruang yang lebih luas untuk mengetahui bakat dan potensi yang dimilikinya.

Menurut Pratama et al., (2020) terdapat lima prinsip kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi peserta didik, yaitu (1)

berpusat pada peserta didik, (2) belajar melalui berbuat, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial, (4) belajar sepanjang hayat, (5) belajar mandiri, (6) belajar bekerja sama, dan (7) belajar mandiri. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter, terutama di tingkat dasar, yang akan menjadi fondasi dasar yang akan menjadi fondasi bagi jenjang berikutnya.

Kurikulum 2013 yang berbasis *scientific method* menuntut penggunaan model pembelajaran yang mengarah pada *scientific*, salah satunya adalah model pembelajaran *inquiry*, tak terkecuali dalam pembelajaran penjas. Model pembelajaran *inquiry* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proses pemecahan masalah sebagai pendekatan pembelajaran. Metzler (2017) menjelaskan bahwa di dalam model pembelajaran *inquiry* “guru membimbing masalah dengan menggunakan pertanyaan, memberikan siswa beberapa waktu untuk membuat dan menyelidiki satu atau lebih solusi atau jawaban yang masuk akal”. Model pembelajaran *inquiry* selain mampu mengembangkan kognitif dan psikomotor siswa juga mampu mengembangkan afektif siswa (Metzler, 2017). Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Stephani et al (2014) bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan siswa.

Selain model pembelajaran *inquiry*, model pembelajaran kooperatif juga merupakan model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Murniaty (2019) menemukan bahwa, penggunaan model pembelajaran kooperatif sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa hingga perbedaan hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan system kompetisi. Selain itu, Slavin (2013) menyatakan bahwa, ‘model pembelajaran kooperatif dengan memakai konsep penghargaan tim dan tanggung jawab individu, dapat meningkatkan prestasi kemampuan dasar.

Pemodelan juga dianggap bisa meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran penjas yang boleh jadi akan berimplikasi kepada hasil belajarnya. Pemodelan atau *pinpointing* seringkali digunakan guru penjas untuk menyajikan informasi tentang keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa. Menurut

Suherman (2009) “pemodelan dapat dilakukan oleh guru sendiri. Selain itu pemodelan juga seringkali dilakukan guru penjas dengan cara memilih salah satu atau beberapa siswa yang mampu mendemonstrasikan aspek keterampilan yang diajarkan dan menyuruh memperagakannya kepada siswa lainnya”. Menurut teori sosial kognitif Bandura tentang *modeling*, observer mencoba untuk mencocokkan respon mereka terhadap apa yang dilakukan model melalui representasi kognitif dari informasi yang ada dalam demonstrasi verbal atau visual. Informasi ini kemudian tersimpan dalam memori lalu diterjemahkan dalam gerakan ketika ada kesempatan mempresentasikannya (Lopatiev et al., 2017). Dengan kata lain dalam pemodelan siswa mengobservasi model yang ditemuinya kemudian secara kognitif membandingkannya dengan dirinya. Hal ini akan berdampak pada hasil belajarnya. Dalam kondisi pembelajaran, siswa-siswa yang diperlihatkan demonstrasi performa oleh model akan membandingkan dirinya dengan model. Ketika model mampu melakukan performa dengan baik, maka kemungkinan siswa-siswa observer akan merasakan keyakinan untuk mampu melakukan performa tersebut dengan baik pula. Namun keyakinan tersebut juga bergantung pada kesamaannya dengan model (Bandura, 2021).

Pernyataan Metzler (2017) “pemodelan juga terdapat dalam pelaksanaan model pembelajaran *inquiry*. Dalam model pembelajaran *inquiry*, guru meminta siswa yang mampu melakukan teknik gerakan dengan benar untuk mempraktekkannya lagi di depan kelas”. Namun teori-teori dan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemodelan sebaya yang dilakukan oleh lebih dari satu orang (*multiple model*) lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pemodelan yang hanya dilakukan oleh satu orang (*single model*). Misalnya Perry dan Bussey mengatakan bahwa pemodelan yang dilakukan oleh lebih dari satu orang (*multiple modeling*) akan memperkuat *vicarious experience* atau pengalaman yang seperti dirasakan sendiri. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar (Bandura, 2021).

Keterkaitan antara *self-efficacy* dengan hasil belajar oleh beberapa penelitian dijelaskan sebagai hubungan yang sangat erat. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Phan (2013a) menunjukkan bahwa siswa dengan *self-efficacy* yang baik mampu menghadirkan dorongan dari dalam dirinya untuk melakukan hal

positif. Terutama pada hal perubahan perilaku dan hasil belajar. Penelitian lain dengan kesimpulan yang serupa dilakukan oleh Gore (2006) penelitian ini meneliti keterkaitan yang erat antara *self-efficacy* dalam mendukung tugas akademik. *Self-efficacy* ini juga dapat digunakan untuk memprediksi kesuksesan siswa di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini juga menyarankan untuk menggunakan kemampuan manajemen *self-efficacy* untuk meningkatkan outcome suatu perguruan tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Lane et al, (2004) bahwa *self-efficacy* mampu memprediksi dengan tepat capaian akademik atau hasil belajar siswa. Informasi mengenai *self-efficacy* ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru dan teknisi-teknisi pendidikan untuk memilih model pembelajaran yang punya efek dalam merangsang peningkatan *self-efficacy*. Dampak lain *self-efficacy* dalam proses pembelajaran adalah membiasakan siswa memiliki manajemen waktu yang baik dalam mengerjakan tugas. Siswa dengan *self-efficacy* tinggi mampu menyeleksi informasi-informasi yang relevan dan penting tanpa menghabiskan waktu yang lama. Mereka mampu menetapkan skala prioritas dari setiap tugas yang diberikan. Mereka dengan *self-efficacy* tinggi juga mampu mengembangkan strategi dalam mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus kemampuan metakognitif (latihan, elaborasi, organisasi, berpikir kritis, dan pengaturan diri) (Komarraju & Nadler, 2013) Kelebihan siswa dengan tingkat *self-efficacy* tinggi juga mampu menggunakan secara efektif sumber daya yang mereka miliki diantaranya waktu, lingkungan belajar, mencari bantuan belajar, dan aturan strategi belajar. Keseluruhan kemampuan itu berdampak pada nilai akhir pembelajaran yang tinggi (Zimmerman & Kitsantas, 2005).

Hasil observasi penulis di SMP Negeri 4 Watampone menunjukkan bahwa nilai hasil belajar keterampilan khususnya materi sepakbola masih tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa pada kelas VIII untuk materi sepakbola hanya sekitar 60% yang mencapai nilai 75 atau nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, observasi sekilas juga menunjukkan bahwa pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru penjas telah mencantumkan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang dipilih berkesesuaian dengan

kurikulum 2013, akan tetapi hal itu tidak sesuai ketika guru mengajar karena model yang diterapkan model pembelajaran langsung *direct teaching* yang terpusat pada guru sedangkan yang tercantum pada rancangan pembelajaran guru adalah model pembelajaran tidak langsung seperti misalnya model pembelajaran inkuiri atau model pembelajaran kooperatif. Uraian hasil observasi itulah kemudian penulis menduga menjadi penyebab kurangnya hasil belajar siswa khususnya keterampilan dasar sepakbola.

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Sepakbola Siswa SMP Negeri 4 Watampone. Adapun yang menjadi kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah Buku Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri Pemodelan yang diambil dari salah satu variabel yaitu model pembelajaran inkuiri pemodelan.

B. Pembatasan Permasalahan

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya dan untuk menghindari perluasan makna, maka fokus atau pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar keterampilan dasar sepakbola meliputi; passing, dribbling,, dan shooting
2. Pemodelan atau *pinpointing* merupakan teknik mengajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperagakan atau menjadi model pada tugas gerak tertentu. Pemodelan bisa dilakukan oleh siswa yang telah mahir (*single mastery*) dan siswa yang kurang mahir tetapi dilakukan secara bersama-sama (*multiple coping*).
3. Model pembelajaran inkuiri; kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau pencarian, eksperimen atau penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan.
4. Model pembelajaran inkuiri; kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penyelidikan atau

pencarian, eksperimen atau penelitian secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuan yang mereka butuhkan.

5. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD; kegiatan pembelajaran yang membagi siswa menjadi kelompok kecil 4-5 orang dengan kemampuan yang heterogen dengan tujuan menyelesaikan tugas gerak secara bersama-sama.
6. Efikasi diri (*self-efficacy*) merupakan suatu keyakinan atau kepercayaan diri individu mengenai kemampuannya untuk mengorganisasi, melakukan suatu tugas, mencapai suatu tujuan, menghasilkan sesuatu dan mengimplementasi tindakan untuk mencapai kecakapan tertentu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan penelitian maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran operatif tipe STAD?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *self-efficacy* terhadap terhadap hasil belajar sepakbola?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi?
7. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi?

8. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri pada siswa dengan *self-efficacy* rendah?
9. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* rendah?
10. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* rendah?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah maka tujuan pada penelitian ini adalah:

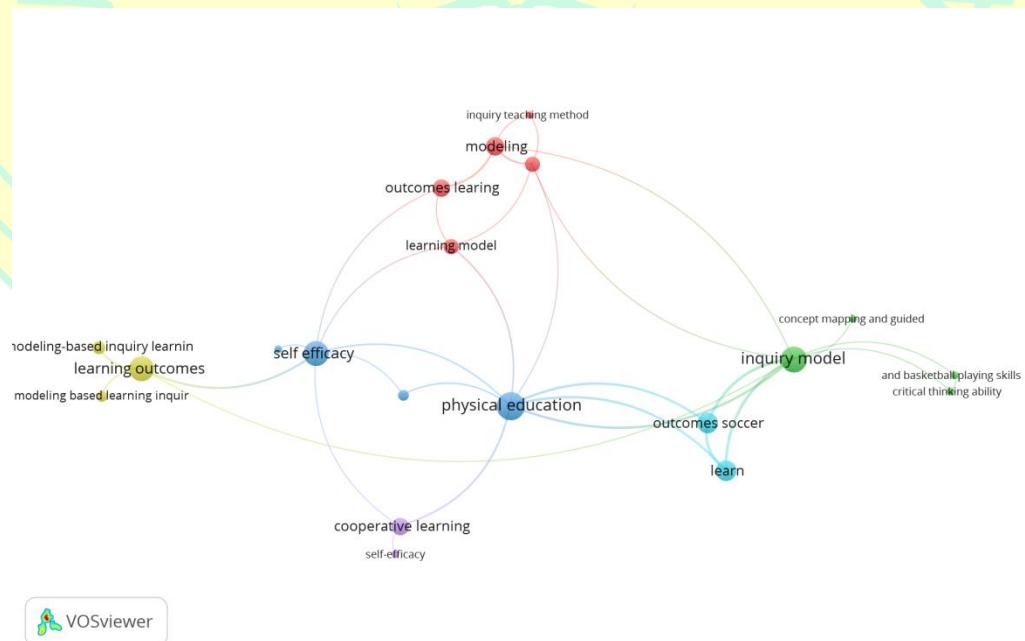
1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
4. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan *self-efficacy* terhadap terhadap hasil belajar sepakbola
5. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi
6. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi
7. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* tinggi

8. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran Inkuiri pada siswa dengan *self-efficacy* rendah
9. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri pemodelan dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* rendah
10. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar sepakbola siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa dengan *self-efficacy* rendah

E. State of The Art

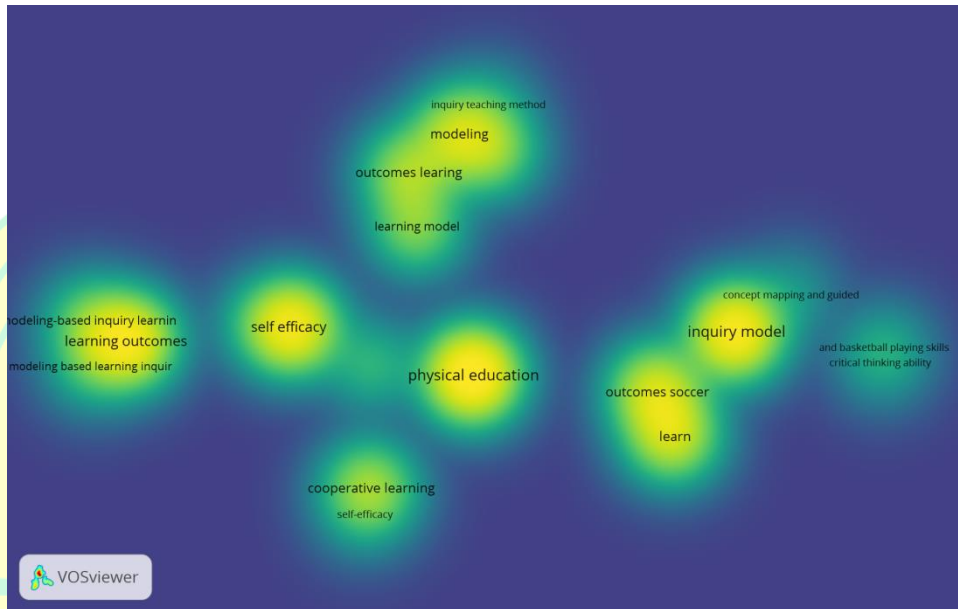
Peneliti melakukan analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian--penelitian sebelumnya tentang topik yang sama untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut.

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Visualisasi Keterhubungan Variable

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variable hasil belajar, inkuiri pemodelan dan hasil belajar telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (*Co-Occurrence*)

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci Inkuiri, *modeling*, kooperatif, efikasi diri dan hasil belajar atau *learning outcomes*. Setiap node dipelot visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Dalam hal ini model pembelajaran inkuiri, pemodelan, efikasi diri, dan hasil belajar berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variabel tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi dengan siswa Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang terkait pengaruh model pembelajaran dan efikasi diri terhadap hasil belajar sepakbola.