

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani adalah salah satu pendidikan yang tidak dapat dipisahkan oleh Pendidikan lainnya, pendidikan jasmani menekankan agar peserta didik bisa melakukan gerak sesuai dengan potensi yang mereka miliki serta mampu melibatkan pikiran saat melakukan aktivitas jasmani. Menurut Utama (2011) “Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor melalui aktivitas jasmani”. Sehingga dalam pendidikan jasmani diperlukan aktivitas yang mendukung kegiatan pendidikan jasmani yang sesuai dengan ranah pendidikan jasmani itu sendiri. Menurut Hellison dalam (Severinsen, 2014) ‘bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas fisik yang dapat menjadi sarana yang kuat untuk membantu anak-anak berdamai dengan kepribadian dan kehidupan sosial mereka sendiri’. Pendidikan jasmani dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang dikemukakan oleh Dyson (2014) bahwa “Pendidikan jasmani yang mengajar seluruh anak melakukan sejumlah besar aktivitas fisik, keterampilan, pengetahuan, dan sikap positif yang mendorong gaya hidup sehat, aktif dan menyenangkan”.

Dari pengertian diatas dapat kita lihat bahwa pendidikan jasmani menekankan pada kegiatan bergerak siswa khususnya pada keterampilan kognitif,afektif dan Psikomotor sehingga setiap peserta didik harus mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam kehidupan pembelajaran atau kehidupan sehari- hari siswa tersebut.

Tujuan dari pendidikan jasmani dapat tercapai dengan baik apabila aktivitas gerak, berfikir dan keterampilan dalam Pendidikan jasmani dapat di aplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan meranah pada 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Mustafa (2022) Menjelaskan:

Bahwa tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi tiga domain yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Tujuan Psikomotor yaitu meningkatkan kompetensi untuk melaksanakan keterampilan kinerja fisik, kebugaran fisik, dan aktivitas fisik seumur hidup. Tujuan kognitif meningkatkan pengalaman belajar yang mempromosikan ekspresi diri, pemecahan masalah, dan sosialisasi. Tujuan efektif mengajarkan kebiasaan dan sikap yang mendorong partisipasi dalam aktivitas fisik, melibatkan perasaan sejahtera, dan meningkatkan harga diri.

Berpijak pada pengertian dan tujuan pendidikan jasmani tersebut maka dapat diketahui bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas fisik. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang mengembangkan tiga aspek domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor bagaimana siswa mampu mengaplikasikan di kehidupan atau di suatu kegiatan dalam pendidikan.

Namun dalam Pendidikan jasmani masih ada persoalan salah satunya guru masih memberikan pembelajaran yang fokus terhadap satu tujuan. Menurut Sucipto et al (2020) Dalam kebanyakan kasus guru “pendidikan jasmani hanya memfokuskan pembelajarannya pada aspek keterampilan atau aspek prestasi dalam olahraga, sehingga mengabaikan aspek lain seperti kognitif dan afektif”. Sehingga diperlukannya cara untuk mengembangkan ketiga aspek tersebut misalnya dalam interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik. Menurut Husdarta (2011, p. 170) proses belajar mengajar merupakan “interaksi berkelanjutan antara perilaku guru dan perilaku siswa.” Dengan demikian guru mampu memahami perilaku dan cara belajar siswa tersebut sehingga mampu mencapai tujuan pendidikan jasmani. hal ini menjadi pertanyaan bagaimana guru mampu mengaplikasikan kegiatan pembelajaran PJOK dengan baik agar mampu mencapai tujuan pendidikan pembelajaran PJOK. Sehingga Proses belajar mengajar melibatkan banyak komponen yang menjadi sebuah komunikasi aktif antara tenaga pengajar dan peserta didik serta segala hal yang mempengaruhi proses belajar mengajar tersebut. Dapat dilihat di beberapa sekolah kualitas guru masih kurang memadai pernyataan serupa juga diungkapkan oleh Adhi Nugroho et al (2023) yaitu kualitas guru pendidikan jasmani di beberapa sekolah pada umumnya kurang memadai, mereka kurang mampu melaksanakan tugasnya secara professional. Dengan demikian sebagai tenaga pendidik harus memikirkan bagaimana cara mengaplikasikan

kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan penjas.

Pada pengertian dan tujuan pendidikan diatas dapat kita lihat bahwa dalam proses pendidikan jasmani memiliki tiga aspek yaitu Kognitif, Afektif dan psikomotor. Menurut Reid (2011) “kegiatan pembelajaran penjas orientasi kegiatan mengarah pada aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor”. Hal ini sejalan dengan perkataan *Robert Gensemer*, olahraga kesehatan dan rekreasi dapat disebut proses menciptakan "tubuh yang baik sebagai tempat pikiran dan jiwa". Dengan kata lain diharapkan dalam tubuh yang baik pula. terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: “*Men sana in corpore sano*” yaitu jiwa yang sehat dalam tubuh yang sehat Suyatmin & Widiyanto (2017). Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani diperlukan pikiran dalam melaksanakan gerak yang baik dan benar, Salah satu pikiran atau kecerdasan yang perlu dalam pembelajaran adalah *Adversity Quotient*.

Adversity Quotient adalah bagaimana seseorang bertahan dalam sebuah kesulitan dan bagaimana seseorang memecahkan masalah dalam sebuah kegiatan, dalam kegiatan pendidikan jasmani *Adversity Quotient* berperan sangat penting dalam pendidikan jasmani dimana siswa tidak boleh putus asa dalam proses pembelajaran. Menurut Setiawan & Juliantine (2017) Peran “*Adversity Quotient* dalam pendidikan jasmani adalah membantu siswa agar tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa terhadap masalah belajar yang dihadapinya”. Menurut Parvathy (2014) “*Adversity Quotient* dapat diartikan sebagai kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau masalah dan membantu siswa untuk meningkatkan potensi dalam dirinya yang meliputi berbagai komponen seperti kinerja, motivasi, keberdayaan, kreativitas, produktivitas”. Menurut Boonsamuan & Nobaew (2017) mengistilahkan *Adversity Quotient* sebagai seorang pendaki gunung.

Pendaki pertama atau pendaki yang mudah menyerah kelompok ini berusaha menghindari masalah seperti tantangan dan kurang motivasi. Pendaki kedua mereka yang berada di tengah dapat diamati dari pembelajaran yang tidak mencoba mempelajari sesuatu yang baru. Pendaki ketiga atau terakhir, kelompok yang sangat cerdas bisa jadi mereka menyenangi tantangan baru dan mampu memotivasi diri mereka sendiri.

Dengan demikian *Adversity Quotient* mengungkap seberapa jauh seseorang mampu bertahan menghadapi kesulitan yang dialaminya. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* perlu dalam memecahkan masalah misalnya dalam permasalahan permainan Sepakbola. Namun pada zaman sekarang banyak individu yang memiliki IQ dan EQ yang tinggi, tetapi tidak mampu menunjukkan potensinya. Maka dari itu Paul Gordon Stoltz (dalam Islamy et al., 2023) menyatakan bahwa “seseorang yang memiliki IQ dan EQ yang baik tetapi tidak memiliki *Adversity Quotient* yang baik dalam mengatasi hambatan atau berbagai kesulitan, sehingga IQ dan EQ tersebut akan menjadi sia-sia”. Sehingga Dalam pembelajaran guru berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memperdalam minat belajar mereka sehingga apa yang ada didalam diri mereka bisa di salurkan dengan baik. Sekolah menciptakan ruang belajar baik itu intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

Ektrakurikuler adalah kegiatan yang diberikan oleh sekolah untuk mendukung minat siswa dalam melakukan pembelajaran diluar jam pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini juga dijelaskan oleh Tanjung et al (2022) bahwa “ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pengetahuan, pengembangan, bimbingan dan pembiasaan siswa agar memiliki pengetahuan dasar penunjang”. Dengan demikian Ektrakurikuler adalah kegiatan siswa yang dilaksanakan diluar jam pembelajaran sekolah yang dilaksanakan di dalam atau diluar sekolah, dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, memahami keterkaitan antara berbagai mata pelajaran, penyaluran minat dan bakat, serta meningkatkan kualitas diri. Salah satu kegiatan Ektrakurikuler disekolah yaitu ekstrakurikuler olahraga salah satunya ekstrakurikuler sepakbola.

Olahraga sepakbola adalah olahraga yang banyak digemari dikalangan masyarakat, olahraga sepakbola merupakan salah satu materi pembelajaran penjas, Sepakbola adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing masing tim terdiri dari 11 orang pemain. Menurut Agustina (2020) “Sepakbola adalah permainan yang dimainkan dilingkungan yang luas yang dimainkan oleh dua tim masing-masing tim terdiri dari 11 orang pemain yang sering disebut kesebelasan”.

Dengan berkembangnya zaman sepakbola menjadi populer dikalangan masyarakat Indonesia bahkan dunia tidak melihat lelaki atau perempuan. Menurut Taufiqurriza (2012) “Sepakbola telah mengalami perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan Sepakbola modern yang sangat digemari dan disenangi banyak orang tua, muda, anak-anak bahkan wanita”. Sepakbola dimainkan dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, dan mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Menurut Sucipto et al (2000, p. 7) “Tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan”. Sehingga dengan adanya tujuan dari permainan sepakbola pemain harus memiliki kemampuan dasar seperti keterampilan permainan sepakbola fisik dan mental. Pendapat ini juga didukung oleh pendapat Syafruddin (dalam Sovensi et al., 2019) “prestasi dapat dipengaruhi dan ditentukan oleh kelompok atlet itu sendiri secara menyeluruh baik menyangkut kondisi fisik, keterampilan teknik, pengetahuan taktik, dan mental”. Berdasarkan pendapat di atas keterampilan merupakan hal sangat penting dalam sebuah permainan sepakbola. Dengan demikian diperlukannya model pembelajaran yang mampu meranah pada tujuan yang ingin dicapai.

Model pembelajaran adalah bagaimana seseorang merancang suatu pembelajaran agar mencapai tujuan yang ingin dicapai. konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Dengan menerapkan model pembelajaran akan sangat mendukung terhadap terbentuknya pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, inovatif, kreatif. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan keaktifan siswa yaitu pendekatan taktis. Menurut Sucipto et al (2021) menyatakan bahwa “Pendekatan taktis merupakan pendekatan pengajaran yang menekankan pada pemahaman siswa tentang hakikat dan tujuan olahraga yang diajarkan, sekaligus mendorong anak untuk menguasai keterampilan dan menerapkannya secara langsung dalam situasi permainan”. Menurut Sucipto (2020) menjelaskan bahwa “pendekatan taktis adalah model pembelajaran yang bertujuan

untuk mengantarkan anak pada situasi awal permainan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan (deklaratif dan prosedural) melalui peluang dalam pengambilan keputusan taktis”

Dengan demikian pendekatan taktis memiliki tujuan agar siswa mampu memahami konsep permainan sehingga meningkatkan pemahaman permainan. Menurut Sucipto et al (2021) “Tujuan utama pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep permainan, khususnya yang berkaitan dengan aspek taktis permainan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kinerja siswa”. Menurut Ridwan et al (2017) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis adalah:

1. Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan.
2. Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran.
3. Belajar memecahkan masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Dengan menggunakan pembelajaran pendekatan taktis maka siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran PJOK dengan baik. Sehingga dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan keterampilan sepak diperlukan Kecerdasan *Adversity Quotient* dalam menyelesaikan permasalahan dalam kegiatan tersebut.

Dalam jurnal Sucipto (2020) pada penelitiannya menjelaskan bahwa “pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan keterampilan permainan sepakbola pada siswa”. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan taktis dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain. sehingga peneliti mencoba melihat apakah *Adversity Quotient* dapat berpengaruh terhadap keterampilan permainan sepakbola dengan pendekatan taktis.

Setelah melakukan observasi di SMPN 44 Bandung ternyata masih ada kekurangan dalam keterampilan permainan Sepakbola termasuk terhadap *Adversity Quotient* dimana siswa kesulitan dalam memecahkan masalah dalam suatu

permainan, sehingga siswa merasa kesulitan dalam melaksanakan suatu keterampilan bermain Sepakbola.

Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran pendekatan taktis di ekstrakurikuler sepakbola atau sering disebut dengan bermain bola. Dengan adanya penelitian terdahulu yaitu pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa, sehingga diharapkan pendekatan taktis juga mampu meningkatkan *Adversity Quotient* siswa dalam permainan Sepakbola.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti mengambil judul yaitu “ Pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap *Adversity Quotient* dan keterampilan permainan sepakbola SMPN 44 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka rumusan masalah yang diajukan yaitu:

1. Seberapa besar pengaruh pendekatan taktis terhadap kecerdasan *Adversity Quotient* siswa pada pembelajaran bermain Sepakbola?
2. Seberapa besar pengaruh pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain Sepakbola pada siswa SMPN 44 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan taktis terhadap kecerdasan *Adversity Quotient* pada pembelajaran bermain Sepakbola.
2. Ingin mengetahui apakah terdapat Pengaruh pendekatan taktis terhadap Keterampilan bermain Sepakbola pada siswa SMPN 44 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan perkembangan dan memberikan gambaran tentang pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap *Adversity Quotient* dan keterampilan

permainan Sepakbola siswa smpn 44 bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bahan masukan bagi sekolah unuk memaksimalkan pembinaan kepada peserta didik, baik itu pembinaan dalam hal akademik atau intrakulikurer maupun non akademi atau ekstrakulikurer.
2. Bahan masukan bagi guru sekolah, khususnya guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengembangkan dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran baik intrakurikuriler dan ekstrakulikurer olahraga yang ada disekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2021) maka sistematika penulisan laporan penelitian (skripsi) yang akan disusun adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II : Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis.
3. BAB III : Berisikan mengenai metode penelitian skripsi yang substansinya adalah metode penelitian, populasi, sampel, langkah-langkah penelitian, desain penelitian, instrument penelitian, prosedur pengambilan data, serta prosedur pengolahan data dan analisis data.
4. BAB IV : Menjelaskan tentang hasil pengolahan dan analisis data serta diskusi penemuan.
5. BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi