

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kualitas hidup seseorang. Dengan pendidikan, manusia bisa mendapatkan sebuah pengetahuan atau wawasan yang baru serta keterampilan dalam bersosialisasi yang dapat membantu meningkatkan derajat hidup seseorang, baik secara individu maupun masyarakat.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan nasional yang tidak bisa dipisahkan dan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan bangsa. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah memberikan sumbangan yang sangat besar bagi pembentukan kesehatan fisik atau jasmani serta pembentukan karakter yang tidak bisa diperoleh dari mata pelajaran yang lain. Jika penalaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani terbinasekaligus aspek penalaran, sikap dan keterampilan.

Seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, Siedentop (dalam: Abduljabar, 2009) mengatakan bahwa:

Pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model pendidikan melalui jasmani, yang berkembang sebagai akibat dari kenyataan bahwa pendidikan berakhir pada akhir abad ke-20 dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial.

Lebih lanjut menurut Mahendra (2009:3) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani.

Seperti kita ketahui bahwa tujuan pembelajaran pendidikan jasmani mencakup ke dalam tiga domain yaitu, pengembangan dalam domain psikomotor, domain kognitif, dan domain afektif. Dipeertegas oleh Mahendra (2009:11) bahwa “Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, domain kognitif dan domain afektif”.

Memang sulit secara langsung bahwa kegiatan yang diikuti oleh anak dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Namun demikian dapat ditegaskan disini bahwa pendidikan jasmani yang efektif mampu merangsang kemampuan berpikir dan daya analisis anak ketika terlibat dalam kegiatan-kegiatan fisiknya. Pola-pola permainan yang memerlukan tugas-tugas tertentu akan menekankan pentingnya kemampuan anak dalam membuat keputusan.

Taktik dan strategi yang melekat dalam berbagai permainan pun perlu dianalisis dengan baik untuk membuat keputusan yang cepat dan tepat. Secara tidak langsung, keterlibatan anak dalam kegiatan pendidikan jasmani merupakan latihan untuk menjadi pemikir dan pengambil keputusan yang mandiri. Dalam kegiatan pendidikan jasmani banyak sekali adegan pembelajaran yang memerlukan diskusi terbuka yang menantang penalaran anak. Teknik gerak dan prinsip-prinsip yang mendasarinya merupakan topik-topik yang menarik untuk didiskusikan. Peraturan permainan dan variasi-

variasi gerak juga bisa dijadikan rangsangan bagi anak untuk memikirkan pemecahannya.

Duadribanyak tujuan pendidikan yang paling penting adalah meretensi dan mentransfer (yang mengindikasikan pembelajaran yang bermakna). Meretensi adalah kemampuan untuk mengingat materi pelajaran sampai jangka waktu yang tertentu sama seperti materi yang diajarkan. Menurut Mayer dan Wittrock (1996) yang dikutip dari Anderson (2010:94) menjelaskan bahwa “Mentransfer ialah kemampuan untuk menggunakan apa yang telah dipelajari guna menyelesaikan masalah-masalah baru, menjawab pertanyaan-pertanyaan baru, atau memudahkan pembelajaran materi pelajaran baru”.

Pendekatannya, tujuan meretensi menuntut siswa untuk mengingat apa yang sudah mereka pelajari, sedangkan mentransfer menuntut bukan hanya untuk mengingat, melainkan juga untuk memahami dan menggunakan apa yang sudah mereka pelajari. Dengan perkataan lain, meretensi terfokus pada masa lalu, sementara mentransfer mencakup masa depan.

Ada 6 dimensi proses kognitif tetapi dalam hal ini penulis batasi hanya bagian memahami saja. Dari kelima dimensi proses kognitif, proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan di tekankan di sekolah-sekolah dan di perguruan-perguruan tinggi ialah memahami. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mecontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

Didalam standar kompetensi dan kompetensi dasar KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tahun 2006, didalam ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan didalamnya meliputi

salah satu aspek yaitu, aktivitas permainan dan olahraga, yang didalamnya mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu yang menggunakan bola besar. Yang termasuk permainan bola besar salahsatunya adalah sepakbola. Futsal adalah salah satu jenis permainan yang termasuk kedalam permainan bola besar. Permainan futsal di lingkup sekolah merupakan permainan sepakbola yang dimodifikasi, baik secara luas lapangan, jumlah pemain, dan luas serta lebar lapangan. Di sekolah menengah atas, permainan futsal juga dapat menyalurkan unsur bakat, hobi, dan dapat membuat siswa merasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

DipertegasolehHatta (2003:9) yang dikutipdari<http://Caturdewanto.blogspot.com> bahwa:

Olahraga futsal merupakanolahraga futsal mini yang dilakukan di *indoor/outdoor*denganpanjanglapangan 38-42 meter danlebar 15-25 meter.Dimainkanoleh 5 orang pemaintermasukpenjagagawang. Futsal adalahpermainan yang hampirsamadenganpermainansepakbola, dimana 2 timmemainkan dan memperebutkan bola diantara para pemain dengantujuandapat memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari pemasukan bola.

Berkaitandenganpermainan futsal denganduniapendidikankhususnyamatapelajaranpendidikanjasmani, hendaknya permainan ini dikembangkan melalui sebuah pembelajaran yang terarah dan terencana melalui penerapan model serta metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi atau bahan ajar serta kondisi peserta didik.

Terdapat beberapa masalah yang bersifat umum ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Ada beberapa siswa yang tidak dapat mengaplikasikan kemampuan berpikir mereka kedalam sebuah permainan ketika siswa dituntut harus mengambil sebuah

keputusan. Solusi yang tepat untuk mengatasi beberapa masalah yang ada di lapangan, guru pendidikan jasmani sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran yang dimana salah satu isi dari rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah dalam penggunaan penerapan model, metode, strategi dan gaya mengajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi atau bahan ajar.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk bisa memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi siswa agar mencapai keberhasilan dalam belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran *the tactical games model*.

Menurut Juliantine, dkk (2013:143) mengemukakan bahwa:

Model pembelajaran *the tactical games model* adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan.

Peneliti memandang bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *the tactical games model* tujuan pembelajaran dari aspek kognitif dan psikomotorik dapat tercapai. Model pembelajaran *the tactical games model* sebuah model pembelajaran yang memfokuskan pada minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal dalam sebuah penampilan permainan. Sedangkan pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya menanamkan materi pembelajaran masuk ke dalam alam pikir siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pembelajaran pendekatan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pembelajaran kognitif.

Pada saat guru menggunakan salah satu model pembelajaran akan selalu terdapat perbedaan dari hasil belajar yang diterima oleh siswa. Menurut

Nasution (2006:36) yang dikutip dari <http://hasiltesguru.com>, “Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu, hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Dipertegas oleh Afdal yang dikutip dari <http://elearning.milaulas.com>, bahwa “Ada 3 aspek penting yang harus dijadikan pertimbangan dalam hasil belajar yaitu, penilaian ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor”. Dalam hal ini peneliti membatasi hasil belajar tersebut dengan hanya mengukur hasil belajar psikomotor (keterampilan) dan mengukur hasil belajar kognisi. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya hasil belajar dalam aspek psikomotor. Salah satunya adalah kemampuan motorik siswa yang berbeda-beda. Peneliti mengukur hasil belajar futsal secara keseluruhan karena dalam permainan futsal sangat mengandalkan *skill* individu, membutuhkan sirkulasi bola yang sangat tinggi serta menuntut siswa harus berpikir taktis dalam mengambil sebuah keputusan. Untuk menguasai keterampilan tersebut siswa harus mampu menguasai teknik dasar dalam bermain futsal.

Dari pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *The Tactical Games Model* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Futsal Dan Kognisi Siswa SMA PASUNDAN 8 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa belum dapat mengaplikasikan kemampuan berpikir mereka untuk membuat suatu keputusan dalam sebuah permainan.

2. Kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran *the tactical games model*.

C. Masalah Penelitian

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data, dan analisis dari data tersebut, sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *the tactical games model* terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *the tactical games model* terhadap hasil belajar kognisi siswa?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *the tactical games model* terhadap hasil belajar keterampilan bermain futsal.
2. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *the tactical games model* terhadap hasil kognisi siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat seperti berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini dapat dijadikan sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain futsal dan kognisi siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai program alternatif untuk sekolah, dan khususnya untuk guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain futsal dan kognisi siswa.