

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pembelajaran gerak melalui aktivitas jasmani yang membentuk watak, nilai dan sikap yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani biasanya ditanamkan dari semenjak usia dini dan diajarkan dari sekolah dasar (SD) sampai menengah atas (SMA).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan penalaran, penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), dan pembiasaan hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan di sekolah, tentunya memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan perkembangan peserta didik yang menyeluruh. Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah memiliki kepentingan yang relatif sama dengan mata pelajaran lainnya dalam usaha aspek-aspek pembelajaran, yaitu mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif dalam proses pembelajaran. Hanya pada aktivitas jasmani, dalam rangka membentuk peserta didik yang memiliki kesehatan, kebugaran dan keterampilan dalam berbagai aktivitas jasmani tanpa melupakan aspek kognitif dan afektif.

Dalam buku kurikulum pendidikan jasmani 2004 Sekolah Menengah Atas menyatakan “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem

pendidikan secara keseluruhan”. Hal ini bertujuan pendidikan jasmani harus berpedoman pada tujuan pendidikan nasional.

Permainan futsal sebenarnya sudah muncul pertama kali pada tahun 1930 bersamaan dengan penyelenggaraan piala dunia pertama di Uruguay. Namun perkembangan futsal tidak secepat perkembangan sepakbola. Dan di Indonesia sendiri futsal masuk pada sekitar tahun 1998-1999. Futsal mulai dikenal di masyarakat sekitar tahun 2000-an. Pada saat itulah mulai berkembang sampai dengan sekolah-sekolah. Futsal merupakan olahraga permainan yang dilakukan pada waktu luang. Kegiatan olahraga futsal ini berawal dari hobi atau kegemaran seseorang dalam bermain bola di dalam ruangan. Mengenai hal ini, Irawan (2009;4) menyatakan bahwa : permainan futsal merupakan olahraga permainan yang hamper sama dengan sepakbola tetapi dilakukan di dalam ruangan dengan tujuan dapat memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari kemasukan bola.

Bermain futsal tidak jauh berbeda dengan bermain sepakbola pada umumnya, butuh kekuatan, stamina, mental dan strategi. Ada sedikit perbedaan mendasar dalam hal pola permainan dan pengaturan serangan. Pola permainan dalam futsal banyak didominasi permainan kaki ke kaki, maksudnya pengaturan dalam bertahan, maupun menyerang lebih banyak dilakukan dengan umpan-umpan pendek, mengingat ukuran lapangan yang lebih kecil dibanding lapangan sepakbola. Dengan pola seperti ini skill dan kekompakan tim terutama dalam mengolah mengolah bola, mengumpan, menjaga pertahanan dan menyerang ke daerah lawan sangat diperlukan, dengan semakin berkembangnya olahraga futsal maka permainan ini pun telah banyak masuk ke sekolah-sekolah.

Dalam pelaksanaan proses belajar guru harus memegang prinsip yaitu partisipasi siswa secara maksimal sebagai tujuan dari kependidikan jasmani di sekolah yang berkaitan dengan kepentingan siswa. Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan selama ini adalah para guru pada umumnya

kurang memanfaatkan ruang dan waktu, membaca referensi dan membuat media pembelajaran untuk kelangsungan proses belajar mengajar. Padahal tugas sebenarnya guru, selain mengajar adalah harus mampu merancang program pengajaran yang akan disampaikan, termasuk memilih materi, bahan atau media pembelajaran. Seharusnya guru memberi inisiatif dalam memilih model pembelajaran, sehingga kurang mampu menciptakan, alternatif-alternatif terbaik dalam mencapai tujuan pendidikan olahraga disekolah, maka dalam proses mengajar harus menciptakan sesuatu yang menyenangkan bagi siswa yang dapat membuat siswa dapat bergerak, dengan menggunakan pendekatan taktis siswa diharapkan dapat memunculkan aktivitas yang terkandung di dalam diri siswa, karena dalam pendekatan taktis siswa ditempatkan pada situasi bermain, lebih lanjut (Sucipto (2008:12) Menyebutkan bahwa:

Tujuan pembelajarn dengan menggunakan pendekatan taktis adalah: Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan, memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran dan berusaha belajar memecahkan masalah dalam membuat keputusan selama bermain

Penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bertujuan agar siswa menyadari tentang konsep bermain melalui penerapan teknik. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Subroto (2001:5) “Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan”.

Selanjutnya di jelaskan pula bahwa dalam pendekatan taktis, pembelajaran keterampilan teknik tidak diajarkan secara khusus dalam bagian-bagian teknik dengan permainan yang sesungguhnya yang disampaikan Subroto (2001:10). “Dengan demikian bahwa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan taktis tidak sepenuhnya bermain hingga akhir pelajaran melainkan ada selang waktu

untuk menyampaikan teknik yang relevan untuk dilakukan. Oleh karena itu, strategi dalam pendekatan taktis disebut dengan *game-drill-game*”.

Dengan Model Pendekatan Taktis diharapkan dapat membantu pemikiran guru tentang konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan agar siswa dapat memecahkan masalah-masalah taktikal yang terjadi selama proses pembelajaran. Model mengajar ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. Keunggulan dari model pendekatan taktis ini adalah memberikan pemahaman siswa bahwa aktivitas jasmani menyediakan kesempatan untuk mengekspresikan diri dalam setiap bentuk kegiatan aktivitas gerak, memberikan kesempatan memahami setiap konsep permainan termasuk taktik dan strategi, mengembangkan kreativitas dan penalaran siswa, meningkatkan komunikasi, interaksi dan kerjasama antar sesama siswa dalam satu kelompok, serta membudayakan siswa untuk selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Adapun kekurangan dalam model pendekatan taktis ini adalah siswa yang memiliki kemampuan rendah dalam membaca permainan akan mengalami kesulitan dalam proses memecahkan setiap masalah-masalah taktikal yang terjadi selama pembelajaran, siswa yang memiliki keterampilan bermain baik cenderung akan bermain sendiri tanpa mementingkan kerjasama tim, dan apabila siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam bermain kecenderungan siswa tersebut akan pasif dalam setiap kegiatan yang dilakukannya.

Dengan adanya proses yang terencana secara sistematis dan pola kegiatan yang terstruktur secara bertahap, diharapkan dengan model pendekatan taktis ini jumlah waktu aktif belajar siswa bisa ditingkatkan melalui pemecahan masalah-masalah taktikal dalam pembelajaran permainan futsal.

Model pembelajaran tradisional masih menjadi idola bagi pendidik yang berada di daerah pedesaan atau daera terpencil. Pendidik melakukan hal tersebut di karenakan minimnya fasilitas yang dapat digunakan dan minimnya informasi teknologi yang di peroleh dari sekolah letaknya yang terpencil. Meskipun

demikian, model pembelajaran tradisional memiliki beberapa ciri khas. Pembelajaran tradisional cenderung menjadikan peserta didik sebagai penerima informasi. Gaya belajar siswa juga individual bukan bersifat kelompok karena siswa diposisikan sebagai penerima informasi. Metode pembelajaran tradisional hanya cocok terhadap pembelajaran yang bersifat teoritis dan tidak cocok untuk yang bersifat praktis.

Keuntungan dari model pembelajaran tradisional ini siswa jadi lebih mandiri dalam mengerjakan sesuatu yang bersifat teoritis contohnya mengerjakan soal di kelas.

Dari setiap model terdapat kekurangan dan kelebihan. Disini model pembelajaran tradisional terdapat kekurangan dalam penerapannya dalam pembelajaran olahraga karena metode ini tidak cocok diterapkan pada kegiatan pembelajaran yang bersifat praktis. Contoh siswa tidak bisa bekerjasama dalam kelompoknya saat memecahkan tugas yang di beri oleh pendidik/guru dalam pembelajaran olahraga yang bersifat praktik.

Berdasarkan model pendekatan taktis dan model pembelajaran tradisional terlihat perbedaan. Oleh karena itu model pembelajaran taktis lebih cocok diterapkan dalam pembelajaran olahraga.

Dalam suatu pembelajaran, peran waktu sangatlah penting. Waktu menjadi acuan bagi seorang guru dalam menjalankan program-programnya yang disesuaikan berdasarkan jumlah waktu pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat ragam kegiatan seperti pemanasan, instruksi, demonstrasi, siswa belajar keterampilan, guru mengoreksi gerakan siswa, mengetes dan evaluasi. Sepintas kegiatan cukup banyak menyita waktu. Namun pada kenyataannya tidak demikian, guru melaksanakan efektif dan efisien dalam melaksanakan kegiatan tersebut dapat melaksanakan tugasnya dalam waktu yang relatif tidak terlalu lama.

Efektivitas pengajaran berkaitan langsung dengan karakteristik interaksi antara guru dengan siswa. Hal itu berkaitan dengan kualitas intruksi, sikap, kemampuan, ketekunan, dan kesempatan melaksanakan tugas ajar. Kualitas

intruksi atau pengajaran adalah sejauh mana pengajaran itu dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kemampuan siswa adalah kemampuan potensial masing-masing siswa pada setiap tugas belajar yang terungkap dari setiap perilaku belajar siswa. Semua ini mengarah efektivitas jumlah waktu aktif belajar (JWAB).

(Suherman, 1998; Lutan 1998) mengemukakan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) adalah total waktu aktif dari setiap kegiatan pembelajaran yang menjadi fokusnya adalah kegiatan pembelajaran.

Indikator-indikator yang menjadi bahan observasi dalam menentukan efektivitas jumlah waktu aktif belajar (JWAB) adalah:

- a) Waktu Aktif (A) yaitu mayoritas siswa (lebih dari 50%) melakukan aktivitas tugas gerak sebagaimana instruksi guru yang sesuai dengan tujuan pada saat itu.
- b) Waktu Instruksi (I) yaitu tindakan guru penjas pada saat memberikan instruksi, baik instruksi informasi maupun instruksi demonstrasi, mendemonstrasikan gerakan, bertanya kepada siswa. Atau waktu yang dihabiskan oleh siswa (lebih dari 50%) mendengarkan atau melihat instruksi dan demonstrasi dari guru.
- c) Waktu pengelolaan manajemen (M) adalah serangkaian tindakan yang berkaitan dengan pengelolaan kelas seperti menyiapkan alat olahraga, presensi dan penentuan formasi. Atau waktu yang dihabiskan oleh siswa (lebih dari 50%) untuk urusan-urusan pengelolaan misalnya ganti pakaian, mengambil peralatan, peringatan, teguran.
- d) Waktu lain-lain (L) atau waktu tunggu (W) adalah aktivitas yang dilakukan siswa (lebih dari 50%) yang tidak termasuk tiga kategori diatas, misalnya menunggu giliran, mengobrol, dan sebagainya.

Banyak para ahli yang memberikan pendapat tentang arti dari waktu aktif belajar, jumlah waktu aktif belajar (JWAB) menurut Lutan dan Suherman (2000:45-46) adalah:

Jumlah waktu aktif belajar siswa merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang di perlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau gaya yang di gunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal guru merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Aktif dimaksudkan dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar seharusnya merupakan proses aktif dari pemelajar dalam membangun pengetahuannya sendiri, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Dalam hal ini guru harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat tercapai dan juga dapat di ketahui pula waktu yang di gunakan selama proses belajar mengajar. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimaksudkan untuk menghindari terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk itu usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sangat perlu di lakukan untuk pencapaian tujuan proses belajar mengajar. Penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbagai strategi untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa harus di kuasai oleh guru untuk memungkinkan siswa dapat kembali aktif dalam proses belajarnya. Menurut K. Yamamoto (1969) menjelaskan, “kadar keaktifan siswa itu dari segi intensionalitas atau kesengajaan terencana dari peran serta kegiatan kedua pihak siswa dan guru dalam proses belajar mengajar”.

Dari pemaparan diatas, penulis ingin menerapkan model pembelajaran taktis terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam aktifitas pembelajaran permainan futsal. Adapun alasan mengapa model ini menjadi pilihan untuk dikaji oleh penulis, karena penulis ingin mencoba apakah ada perbedaan dalam hal jumlah waktu aktif belajar dari penerapan model pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tertarik untuk meneliti dengan mengambil judul, **“Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah yaitu pembelajaran yang kurang efektif, banyak waktu aktif terbuang, pembelajaran terkesan monoton dikarenakan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan pendekatan taktis sebagai solusi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulisan rumusan masalah yang penulis ajukan adalah "Apakah penerapan model pendekatan taktis berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan futsal?"

D. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk mengetahui "bagaimana pengaruh model pendekatan taktis terhadap jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran permainan futsal?"

E. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran permainan futsal di SMA Negeri 4 Bandung, bahwa melalui penerapan model pendekatan taktis ini dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan futsal.

2. Secara Praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran atau pemberian materi pembelajaran permainan futsal agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Berikut merupakan struktur organisasi sistematika penelitian ini :

Struktur penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian pustaka, kerangka pemikiran. BAB III Metode penelitian yang terdiri dari populasi dan sampel penelitian, dan teknik analisis data. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan yang memaparkan hasil penelitian serta pembahasan. BAB V kesimpulan dan rekomendasi.