

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar yang dilakukan oleh orang yang sudah dewasa kepada orang yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan. Orang yang sudah dewasa di sini maksudnya adalah seorang guru atau orang tua, karena mereka telah berpengalaman dalam kehidupan di dunia ini sehingga bisa memberi tahu mana yang harus dilakukan dan yang tidak harus dilakukan, mana perilaku yang terpuji dan patut ditiru dan mana perilaku yang tercela. Namun pada kenyataannya pada saat peneliti melakukan pengamatan di beberapa sekolah masih banyak para pelajar yang melakukan perilaku tercela seperti tawuran antar sekolah dan pemalakan di sekolah. Pendidikan di Indonesia tentunya tidak bisa dikatakan gagal dalam memperbaiki moral orang-orang Indonesia itu sendiri, karena pendidikan yang diberikan tidak hanya di sekolah saja tetapi pendidikan di keluarga juga sangat berpengaruh terhadap perilaku anggota keluarganya.

Dalam arti sempit pendidikan bersifat terbatas baik dari segi waktu, materi atau isi pembelajaran, ruang lingkup kegiatan maupun tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan hanyalah usaha sekolah dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran dalam kurun waktu yang ditentukan dan disesuaikan menurut program kurikulum. Ruang lingkup dan pola pikir guru dan siswa hanya apa yang terjadi di sekolah setelah sebelumnya direncanakan, jadi segala sesuatu yang menyangkut pembelajaran hanyalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa dengan ditunjang oleh unsur-unsur yang lainnya seperti sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Sedangkan pengertian pendidikan secara luas adalah semua pengalaman hidup yang bersifat merubah sikap seseorang ke arah yang lebih baik yang berlangsung dari lahir sampai akhir hidupnya.

Pendidikan tentunya erat sekali hubungannya dengan belajar, karena belajar merupakan salah satu proses dari pendidikan. Pada hakekatnya belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman. Belajar juga dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu baik itu dari guru, bahan bacaan, media elektronik, maupun dari pengalaman dan merubah wawasan seseorang yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Karena belajar merupakan proses transfer ilmu yang bisa diperoleh dari mana saja, bukan berarti peran guru tidak terlalu penting, tetapi seorang guru juga diharapkan bisa memberikan budaya atau kebiasaan memperoleh informasi dari mana saja, terutama membudayakan gemar membaca sehingga siswa tersebut apapun akan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang mata pelajaran di sekolahnya, baik itu dari bahan bacaan maupun media elektronik.

Proses pembelajaran tidak hanya untuk menambah wawasan saja, tetapi proses pembelajaran juga dapat merubah tingkah laku seseorang yang tentunya ke arah yang lebih baik.

Sutikno (2013: 10) mengatakan bahwa:

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk membangun kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Sejalan dengan itu sudah barang tentu bahwa seseorang yang akan melakukan pembelajaran perlu dilakukannya pengulangan agar informasi yang didapat bisa tersimpan dalam memori jangka panjang.

Banyak yang menganggap pendidikan jasmani di sekolah tidak terlalu penting, itu dapat dilihat ketika studi terdahulu yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah di kota Cirebon, mereka menghilangkan mata pelajaran penjas ketika siswa mulai memasuki kelas XII semester 2, karena mereka lebih mementingkan pelajaran-pelajaran yang diujikan pada ujian nasional seperti matematika, bahasa inggris, bahasa indonesia, fisika, kimia, biologi. Padahal kedudukan pendidikan jasmani juga sangat penting adanya, karena pendidikan

jasmani juga tercantum dalam sistem pendidikan nasional. Di samping itu dengan adanya pendidikan jasmani di sekolah juga diharapkan siswa dapat membudayakan pola hidup sehat dan rutin melakukan aktivitas jasmani di luar sekolah. Apa bila seorang siswa malas melakukan aktivitas jasmani maka bisa dipastikan kebugaran jasmaninya rendah, dengan rendahnya kebugaran jasmaninya, maka berbagai macam penyakit obesitas dan darah tinggi akan lebih mudah datang. Sejalan dengan itu menurut Tarigan (2012:15) menyebutkan bahwa “Kegemukan, tekanan darah tinggi, kencing manis, nyeri pinggang bagian bawah, adalah contoh dari penyakit kurang gerak”. Maka dari itu akibatnya penyakit-penyakit tersebut tidak lagi hanya menyerang orang tua atau orang dewasa saja, tetapi juga bisa menyerang anak-anak dan remaja.

Pendidikan jasmani atau penjas merupakan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, baik itu SD, SMP, atau SMA karena mata pelajaran penjas terdapat dalam kurikulum. Akan tetapi masih banyak pembelajaran penjas di sekolah yang kurang efektif yang salah satunya disebabkan oleh kurang tepatnya seorang guru menerapkan model pembelajaran, dan mengakibatkan kurang pahamiannya siswa dalam melakukan pembelajaran.

Siedentop (dalam Subroto dkk., 2008:69) mengatakan “*education through and physical activities*” yang artinya pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani. Sejalan dengan itu pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum ke dalam aktivitas fisik itu sendiri.

Permainan sepakbola merupakan salah satu materi atau cabang olah raga yang sangat digemari oleh para siswanya. Ketika seorang guru sedang mengajar pendidikan jasmani sering kali siswa-siswanya meminta kepada gurunya untuk memberikan materi tentang aktivitas permainan sepakbola. Tidak dapat dipungkiri olahraga sepakbola sudah menjadi primadona di Indonesia, ini dapat dilihat dari setiap penonton yang datang ke stadion pada pertandingan liga Indonesia, khususnya *Indonesia Super League* atau yang biasa disebut ISL. Rata-rata penonton yang datang pada setiap pertandingannya mencapai  $\pm 15.000$  orang dan jumlah tersebut merupakan jumlah terbanyak di Asia tenggara (sumber:

*goal.com*). Maka tidak heran bila banyak siswa yang meminta kepada gurunya untuk bermain sepakbola pada pembelajaran penjas. Namun yang sering terjadi dan menjadi masalah adalah guru hanya memberikan sebuah bola sepak kepada siswa-siswanya dan membiarkan mereka bermain sesuka hati mereka, padahal ada tujuan yang harus dicapai pada setiap pembelajarannya. Untuk mencapai tujuan dari setiap pembelajarannya tersebut seorang guru sudah dibekali ilmu-ilmu tentang mengajar, diantaranya metode pembelajaran, model pembelajaran, gaya mengajar, dan lain sebagainya, tinggal bagaimana seorang guru tersebut dapat menerapkan ilmu-ilmu mengajarnya dengan tepat.

Sepakbola merupakan bagian dari olahraga permainan. Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang ada dalam pendidikan jasmani atau penjas. Di dalam olahraga permainan sendiri terdapat permainan bola kecil dan bola besar. Permainan bola kecil terdiri dari kasti, bola bakar, soft ball, rounders, tenis lapang, tenis meja, dan yang lainnya, sedangkan permainan bola besar sendiri terdiri dari sepakbola, basket, voli, futsal, bola tangan, dan lain sebagainya.

Menurut Sucipto, Uhamisastra dan Rahmat (2010:121) bahwa “pendekatan taktis pada hakekatnya adalah suatu pendekatan pembelajaran keterampilan teknik yang sekaligus diterapkan dalam situasi permainan yang sesungguhnya”. Sejalan dengan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa latihan kemampuan taktik tidak hanya akan meningkatkan kemampuan taktikalnya saja tetapi bisa juga meningkatkan kemampuan tekniknya.

Pada pembelajaran yang menerapkan pendekatan taktis menggunakan strategi *game-drill-game*, yaitu pada pembelajarannya para siswa diberikan permainan dengan peraturan yang dimodifikasi terlebih dahulu, contohnya permainan 4 vs 2 pada permainan sepakbola dengan peraturan 4 orang menyerang dan 2 orang bertahan. Kemudian setelah melakukan permainan dengan peraturan yang dimodifikasi para siswa diberikan *drill* atau latihan tugas geraknya secara berulang-ulang sampai batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. Kemudian yang terakhir para siswa diberikan kembali permainan dengan peraturan yang dimodifikasi.

Kemudian Subroto (2001:4) menjelaskan tentang tujuan pendekatan taktis secara spesifik yaitu “untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan”. Sejalan dengan itu pendekatan taktis bisa membuat siswa lebih berfikir cerdas dalam memecahkan masalahnya dan pendekatan taktis juga membawa siswa bermain ke dalam peraturan yang sebenarnya.

Peran guru pada pendekatan pembelajaran ini pun sangat penting, karena pendekatan pembelajaran taktis menggunakan strategi *game-drill-game* dan menyerupai pertandingan sesungguhnya, keterampilan guru pendidikan jasmani bertanya juga penting untuk membuat siswa sadar akan situasi dan kondisi bermain. Kemudian apabila siswa kurang bisa kurang memahami kondisi bermain, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam melakukan teknik yang benar dalam situasi tertentu. Seperti yang dikatakan oleh Subroto (2010:7) bahwa:

Keputusan yang tepat seperti *apa yang harus dilakukan* di dalam situasi bermain adalah sesuatu yang penting. Kesalahan yang terjadi dalam olahraga, biasanya terjadi pada siswa pemula, yaitu mereka kurang memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya. Jika siswa kurang memahami kondisi bermain, kemampuan untuk mengidentifikasi teknik yang benar dalam situasi tertentu akan terganggu.

Pendekatan taktis sangat cocok digunakan pada pembelajaran olahraga permainan karena pada pendekatan pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu 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, siswa merasa tertarik dan tergugah untuk berpikir memecahkan masalah taktik yang diberikan oleh guru. Dengan demikian siswa sadar akan pentingnya keterkaitan keterampilan teknik dan teknik permainan dan memahami mengapa keterampilan tersebut dilakukan. Kemudian sejalan dengan itu Subroto (2010: 7) menjelaskan tentang keistimewaan dari pendekatan taktis yaitu “urutan

pembelajaran yang alamiah, yang meminimalkan proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan”.

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. Maka dari itu adanya *leveling game* pada pendekatan taktis diharapkan siswa bisa memecahkan masalah-masalah taktikal dari mulai *level* yang rendah ke *level* yang lebih tinggi.

Menurut Suherman (2009:46) “Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, misal: pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau *style* yang digunakan”. 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. Jumlah waktu aktif belajar sendiri merupakan salah satu indikator keefektifan guru dalam mengajar karena suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apa bila lebih banyak siswa yang aktif dari pada siswa yang pasif. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus bisa memanfaatkan waktu yang tersedia pada proses pembelajaran, agar semua siswa mendapatkan jumlah waktu aktif belajar yang sama dan tidak harus menunggu giliran untuk melakukan proses pembelajarannya.

Namun pada kenyataannya peneliti menemukan masalah ketika melakukan *pretest* atau pra-penelitian dengan menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang biasa digunakan guru di SMP Negeri 3 Lembang hasilnya adalah rata-rata siswa yang aktif masih dibawah 50%. Kemudian berdasarkan hasil studi pendahuluan di beberapa sekolah di kota Bandung, masih banyak guru-guru yang belum menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat pada pembelajaran olahraga permainan, hasilnya masih banyak siswa yang tidak mencapai tujuan pembelajaran khususnya dari aspek psikomotor. Kemudian

berdasarkan survei yang dilakukan peneliti, siswa-siswa di sekolah tersebut lebih banyak mengantri menunggu giliran melakukan pembelajaran dari pada melakukan aktivitas pembelajarannya, dengan demikian pembelajaran yang dilakukan tersebut tidak berjalan efektif. padahal menurut Lutan dan Suherman (2000:45) adalah “Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif”.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul **Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Pada Aktivitas Permainan Sepakbola.**

## **B. Rumusan Masalah**

Pendekatan taktis merupakan suatu model yang mengajarkan teknik bermain dalam situasi bermain. Penelitian dan pengalaman menunjukkan bahwa melalui pendekatan taktis guru dan siswa termotivasi untuk belajar keterampilan bermain secara baik. Dengan mengacu pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian adalah: Seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap jumlah waktu aktif belajar di kelas VII SMP Negeri 3 Lembang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis menetapkan tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap jumlah waktu aktif belajar di kelas VII SMP Negeri 3 Lembang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan atau masukan bagi guru-guru pendidikan jasmani yang melakukan pembelajaran olahraga permainan, khususnya pada pembelajaran aktivitas permainan sepakbola.
2. Secara praktis diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan mengenai pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran aktivitas permainan sepakbola antara menggunakan model pendekatan taktis dengan model pendekatan teknis.

#### **E. Batasan Masalah**

Supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan tidak menyimpang dari permasalahan yang dikemukakan, maka penulis membatasi penelitian ini tertuju pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Lembang, kemudian variabel yang akan ditelitinya adalah pendekatan taktis dengan Jumlah Waktu Aktif Belajar.

#### **F. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode eksperimen sebagai metode penelitiannya, yaitu menurut Tarsidi (dalam Sugiyono, 2012:125) “dengan cara melakukan percobaan untuk melihat suatu hasil”.. Pada saat melakukan penelitian, sampel terdiri dari siswa kelas VII yang mengikuti ekstrakurikuler futsal. Disini penulis memilih salah satu jenis metode penelitian metode eksperimen, yaitu menggunakan one-group pretest-posttest design.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design* seperti yang dikatakan Sugiyono (2012: 128) yaitu “kelompok diberi tes awal untuk mengukur kondisi awal sebelum diberi perlakuan. Sesudah selesai perlakuan terhadap kelompok diberi tes lagi sebagai tes akhir”.