

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di setiap jenjang pendidikan pada hakekatnya selalu mengalami berbagai perubahan dan perkembangan, hal ini disebabkan oleh adanya inovasi dan modifikasi dalam pendidikan jasmani. Inovasi dan modifikasi muncul dalam pendidikan jasmani pada hakekatnya karena adanya ketidakseimbangan antara tuntutan materi yang harus diajarkan dengan jumlah waktu dan sarana yang tersedia.

Guru sering kali menghadapi situasi yang mengharuskan mereka mengajar dengan perlengkapan dan peralatan yang kurang memadai untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang efektif. Selain itu, jumlah waktu yang tersedia sering kali tidak mencukupi untuk memberikan materi secara utuh kepada siswa, dikarenakan jumlah siswa yang banyak. Belka (1994, hlm. 13) menjelaskan:

One reason why large class size are not recommended is that most physical education programs do not have sufficient equipment-not even for 25 or 30 children. Consequently, if teachers are not careful, the children spend considerable time waiting for turns rather than actually moving

Penjelasan tersebut mengandung makna bahwa salah satu alasan mengapa ukuran kelas besar tidak direkomendasikan adalah bahwa kebanyakan program pendidikan jasmani tidak memiliki peralatan yang memadai, bahkan untuk 25 atau 30 anak. Akibatnya, jika guru tidak cermat, maka anak-anak menghabiskan banyak waktu untuk menunggu giliran dari pada bergerak. Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka, inovasi dan modifikasi merupakan cara terbaik yang dapat ditempuh oleh guru pendidikan jasmani, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat berjalan secara efektif. Bahagia & Suherman (2000, hlm. 1) menjelaskan bahwa “Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.” Berdasarkan penjelasan tersebut jelas bahwa, modifikasi sangat diperlukan dalam pembelajaran penjas untuk dapat mengembangkan berbagai potensi yang terdapat pada pembelajaran penjas dan membantu siswa untuk

Didik Rilastiyo Budi, 2015

Pengaruh Modifikasi Permainan Vobas Dan Kebugaran Jasmani Terhadap Peningkatan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Di SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan diri dan potensinya. Inovasi dan modifikasi dalam pembelajaran penjas dapat diterapkan pada olahraga permainan, salah satunya yaitu pada materi olahraga permainan bola besar.

Olahraga permainan bola besar yang diajarkan di setiap jenjang sekolah, pada umumnya meliputi bola voli, bola basket dan sepakbola. Ketiga materi ini merupakan jenis olahraga permainan yang memerlukan tempat dan perlengkapan yang memadai, sehingga dapat berjalan dengan baik. Lapangan merupakan fasilitas yang harus ada untuk dapat memainkan permainan olahraga ini, selain itu jumlah bola juga menjadi faktor penting dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif. Akan tetapi pada kenyataan di lapangan, tidak semua sekolah memiliki lapangan yang dapat digunakan untuk bermain ketiga cabang olahraga tersebut karena tidak memiliki lahan yang cukup luas. Keberadaan perlengkapan seperti bola, net dan ring juga menjadi kendala serius yang sering dihadapi oleh para guru di sekolah dalam mengajarkan materi olahraga permainan bola voli, bola basket dan sepakbola kepada siswa.

Inovasi dan modifikasi yang dapat diterapkan pada olahraga bola voli, bola basket, dan sepakbola tidak hanya dapat dilakukan dalam bentuk modifikasi peralatan dan perlengkapan, baik modifikasi lapangan permainan, modifikasi bola yang digunakan, maupun modifikasi cara bermain pada satu cabang olahraga permainan saja, akan tetapi inovasi dan modifikasi juga dapat dilakukan dengan menggabungkan ketiga cabang olahraga permainan tersebut dalam satu lapangan dan satu permainan. Sebagaimana dikemukakan oleh Bahagia & Suherman (2000, hlm. 34) menjelaskan bahwa, “Modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri.” Penambahan dan pengurangan struktur permainan yang diterapkan dalam modifikasi sebaiknya tidak menghilangkan esensi dari sebuah olahraga permainan, karena inti dari modifikasi yaitu bagaimana siswa dapat melakukan dan terlibat aktif dalam permainan tanpa menghilangkan bagian penting dari permainan tersebut.

Permainan bola voli, bola basket, dan sepakbola dapat diajarkan dengan menggabungkan ketiga jenis permainan ke dalam satu lapangan. Penggabungan dari ketiga jenis olahraga tersebut menyebabkan terbentuknya jenis permainan

olahraga baru dengan nama Vobas (Voli-Basket-Sepakbola) yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran penjas di berbagai jenjang pendidikan. Vobas merupakan hasil inovasi dan modifikasi yang pada hakekatnya bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang selama ini menjadi penghambat utama dalam proses pembelajaran penjas. Secara umum penjas mencakup tiga tujuan utama, yaitu tujuan dalam domain psikomotorik, domain afektif dan domain kognitif.

Domain psikomotorik atau kemampuan gerak merupakan salah satu ranah yang dikembangkan dalam penjas melalui aktivitas olahraga permainan, hal ini dikarenakan penjas merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani, dalam penjas siswa akan belajar bergerak dan belajar melalui gerak. Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak.

Kebugaran jasmani merupakan aspek penting dari domain psikomotorik, yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologis organ tubuh. Konsentrasinya lebih banyak pada persoalan peningkatan efisiensi fungsi faal tubuh dengan segala aspeknya sebagai sebuah sistem (misalnya sistem peredaran darah, sistem pernapasan, sistem metabolisme, dan lain-lain). Ratliffe & Ratliffe (1994, hlm. 4) menjelaskan bahwa

Fitness is a physical state of well-being that allows people to perform daily activities with vigor, reduce their risk of health problems related to lack of exercise, and establish a base of fitness for participation in a variety of physical activity

Penjelasan tersebut mengandung makna Kebugaran adalah keadaan fisik bagus yang memungkinkan orang untuk melakukan aktivitas sehari-hari dengan stamina dan tenaga, mengurangi resiko masalah kesehatan yang berhubungan dengan kurangnya olahraga, dan membentuk dasar kebugaran untuk berpartisipasi dalam berbagai aktifitas fisik. Kemudian Giriwijoyo (2012, hlm. 17) menjelaskan bahwa “Kebugaran jasmani (KJ) adalah derajat sehat dinamis seseorang yang menjadi kemampuan jasmani dasar untuk dapat melaksanakan tugas yang harus

dilaksanakan.” Dari penjelasan tersebut maka siswa dapat melakukan berbagai aktivitas belajar di sekolah maupun di masyarakat apabila mereka memiliki kondisi tubuh dan kebugaran yang baik, sehingga dalam proses belajarnya siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Kebugaran jasmani dalam diri siswa dapat terbentuk dengan baik apabila siswa melakukan berbagai aktivitas fisik secara tepat dalam pembelajaran penjas. Proses belajar yang baik dan pemberian materi pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting dalam perkembangan siswa merupakan dasar utama untuk mencapai tingkat kebugaran jasmani yang baik pada siswa. Beberapa penelitian dalam Chen, Chen, Sun & Zhun (2013, hlm. 257) menemukan bahwa:

Health-related fitness knowledge, fitness knowledge in short, refers to the concepts and principles about our body's ability to move effectively and efficiently for disease prevention and health promotion (Corbin et al., 2011). Fitness knowledge is often taught in Kindergarten through 12th grade (K-12) PE in the US (Corbin et al., 2011), where it is deemed as essential learning content (Cale et al., 2007). In practice, students' achievements in constructing fitness knowledge might be impacted by dispositional motivation (Chen and Ennis, 2009) and the educational context that is enriched by physical activity (Xiang et al., 2006).

Penjelasan tersebut mengandung makna pengetahuan kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan atau pengetahuan kebugaran jasmani, mengacu pada konsep dan prinsip-prinsip tentang kemampuan tubuh kita untuk bergerak secara efektif dan efisien untuk pencegahan penyakit dan promosi kesehatan (Corbin et al., 2011). Pengetahuan Kebugaran sering diajarkan di TK sampai kelas 12 (K-12) PE di Amerika Serikat (Corbin et al., 2011), di mana kebugaran dianggap sebagai konten pembelajaran penting (Cale et al., 2007). (Chen dan Ennis, 2009) dan (Xiang et al., 2006) Dalam prakteknya, prestasi siswa dalam membangun pengetahuan kebugaran mungkin dipengaruhi oleh motivasi disposisional dan konteks pendidikan yang diperkaya dengan aktivitas fisik.

Berdasarkan penjelasan di atas, aktifitas yang dilakukan oleh masing-masing siswa dalam kesehariannya secara umum akan berpengaruh terhadap kebugaran jasmani yang dimilikinya. Semakin baik kebugaran jasmani yang dimiliki, maka dimungkinkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Artinya siswa yang memiliki tingkat kebugaran jasmani dalam kategori rendah,

akan mendapat kesulitan untuk belajar aktifitas olahraga permainan dan membutuhkan waktu yang lebih lama pada pencapaian hasil belajarnya karena terkendala oleh kondisi fisiknya. Hasil belajar dalam pembelajaran olahraga permainan Vobas tidak hanya mengacu pada keterampilan gerak saja (domain psikomotor) akan tetapi juga termasuk di dalamnya hasil belajar domain afektif perlu untuk dikembangkan.

Sidentop, Doutis, Tsangaridou, Ward, & Raushchenbach (1994) dalam Auweele dkk.(1999, hlm. 389) menjelaskan “*Noted that social goals, such as communication, co-operative and respect for others, are an explicit part of program objectives and are often considered to be more important than learning*” Siendentop, Doutis & Ward (1994) mencatat bahwa tujuan-tujuan sosial, seperti komunikasi, kerjasama dan menghormati orang lain, adalah bagian eksplisit dari sasaran-sasaran program dan seringkali dianggap sebagai lebih penting daripada belajar. Domain afektif atau sikap yang dikembangkan melalui pembelajaran olahraga permainan Vobas berorientasi kepada perubahan perilaku pada diri siswa.

Salah satu aspek domain afektif yang dikembangkan dalam pembelajaran olahraga permainan Vobas di sekolah yaitu aspek kerjasama. Auweele dkk.(1999, hlm. 389) menjelaskan “*One of the specific features of sports and physical activities is that co-operation (acting together to attain a shared goal.)*” Salah satu ciri khusus dari olahraga dan aktifitas jasmani adalah kerjasama (bertindak bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama).

Kerjasama akan memungkinkan siswa untuk saling menghargai, menolong satu dengan yang lain dan memberikan kepercayaan antar anggota kelompok, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Kerjasama dalam pembelajaran penjas, terutama dalam pembelajaran olahraga permainan merupakan salah satu faktor utama yang akan mendorong siswa untuk berhasil dalam belajar olahraga permainan, karena olahraga permain bola voli, bola basket dan sepak bola merupakan olahraga kelompok yang membutuhkan pola kerjasama yang baik antar anggotanya untuk mencapai keberhasilan dalam permainan. Mengenai hal tersebut, Nurjana & Mulyana (2010, hlm. 162) menjelaskan bahwa:

Kerjasama sangat erat kaitannya dengan aktivitas pendidikan jasmani khususnya kegiatan yang didominasi oleh olahraga dalam bentuk permainan. Dalam permainan, kerjasama memiliki peran yang sangat penting. Untuk itu perlu diajarkan dan dibina sejak dini.

Sikap kerjasama yang dikembangkan dalam pembelajaran olahraga permainan Vobas sangat berkaitan dengan tingkat kebugaran jasmani yang dimiliki siswa. Siswa akan mendapat kesempatan lebih banyak untuk mengembangkan sikap kerjasamanya selama pembelajaran, apabila dia dapat terlibat secara aktif dalam permainan dengan jumlah waktu yang cukup lama. Siswa dapat melakukan aktifitas fisik dengan waktu yang relatif lama apabila dia memiliki kebugaran yang baik, jika tidak maka siswa tersebut cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi kesempatan untuk mengembangkan sikap kerjasama melalui aktifitas permainan. Jika siswa dapat bekerjasama dengan baik selama pembelajaran olahraga Vobas yang didukung dengan tingkat kebugaran jasmani maka, tingkat keefektifan dan keberhasilan pembelajaran akan dapat terwujud, hal ini disebabkan karena dengan kerjasama yang baik antar siswa maka pola permainan yang diharapkan dapat berjalan baik dan membuat siswa bergerak secara aktif selama pembelajaran berlangsung.

Kebiasaan kerjasama yang dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran olahraga permainan Vobas akan memberikan dampak positif bagi siswa di kehidupan sosialnya. Auweele dkk. (1999, hlm. 430) menjelaskan "*The socioemotional aspects of group functioning can be described in a limited number of dimensions*" Kelompok-kelompok kerjasama memiliki efek-efek positif terhadap hubungan-hubungan interpersonal. Siswa yang terbiasa bekerjasama selama pembelajaran diharapkan akan membawa kebiasaannya tersebut ke dalam kehidupan di masyarakat, sehingga siswa akan memiliki kepedulian yang tinggi kepada lingkungan sekitar.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas maka penulis ingin menggali dan menganalisis permasalahan tersebut dengan fokus pada kajian "Pengaruh modifikasi permainan Vobas dengan variabel atributnya yaitu

kebugaran jasmani siswa terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas di SMP.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat kerjasama antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran modifikasi permainan Vobas dengan kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran olahraga permainan secara konvensional?
2. Apakah pembelajaran modifikasi permainan Vobas memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran olahraga permainan secara konvensional dalam meningkatkan kerjasama pada kelompok siswa kebugaran jasmani tinggi?
3. Apakah pembelajaran olahraga permainan secara konvensional memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran modifikasi permainan Vobas dalam meningkatkan kerjasama pada kelompok siswa kebugaran jasmani rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran modifikasi permainan vobas dengan kebugaran jasmani terhadap peningkatan kerjasama?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran modifikasi permainan Vobas terhadap peningkatan kerjasama siswa. Secara umum permainan Vobas merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum seperti diuraikan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan khusus yaitu :

- a) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat kerjasama antara kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran modifikasi permainan Vobas dengan kelompok siswa yang pembelajaran olahraga permainan secara konvensional.
- b) Untuk mengetahui apakah pembelajaran modifikasi permainan Vobas memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran olahraga permainan secara konvensional dalam meningkatkan kerjasama pada kelompok siswa kebugaran jasmani tinggi.
- c) Untuk mengetahui apakah pembelajaran olahraga permainan secara konvensional memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pembelajaran modifikasi permainan Vobas dalam meningkatkan kerjasama pada kelompok siswa kebugaran jasmani rendah?
- d) Untuk mengetahui terdapat interaksi pembelajaran modifikasi permainan Vobas dan pembelajaran olahraga permainan secara konvensional dengan kebugaran jasmani terhadap peningkatan kerjasama.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan bermanfaat secara:

1. Teoretis:

Penelitian ini mendukung teori Bahagia & Suherman (2000) yang menjelaskan bahwa:

Demikian banyak jumlah cabang dan ragam skill yang terdapat di dalamnya sehingga kita tidak bisa mengajar percabang karena jumlah pertemuannya yang relatif terbatas belum lagi pencapaian tujuan dari masing-masing cabang tersebut. Untuk itu pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga perlu dilakukan berdasarkan kalsifikasinya

Berdasarkan penjelasan di atas, modifikasi dalam pembelajaran penjas perlu dilakukan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar gerak, sehingga modifikasi permainan Vobas (Voli-Basket-Sepak Bola) dapat diterapkan dalam pembelajaran penjas. Penelitian ini memberikan informasi dan bahan referensi kepada pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan

keilmuan pendidikan jasmani dan olahraga seperti guru pendidikan jasmani, dinas pendidikan, FPOK, atau lembaga lainnya sebagai rujukan untuk dilakukan penelitian lebih jauh mengenai modifikasi dalam pembelajaran penjas.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi penerapan modifikasi olahraga permainan Vobas (Voli-Basket-Sepakbola) pada pembelajaran olahraga permainan terhadap peningkatan kerjasama siswa yang berdasarkan tingkat kebugaran jasmani, sehingga siswa dapat meraih tujuan pembelajaran penjas secara holistik.

E. Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan yang digunakan pada tesis ini adalah sebagai berikut: BAB I menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi tesis. BAB II menjelaskan tentang studi literatur, pendapat para ahli, teori tentang variabel yang sedang dikaji, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. BAB III menjelaskan tentang lokasi dan populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data. BAB IV menjelaskan tentang hasil penelitian dengan menggunakan pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan atau analisis temuan. BAB V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.