

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pendidikan jasmani dewasa ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di beberapa negara maju di dunia seperti China, Jepang, dan Belanda, berbanding terbalik dengan negara kita yang masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga tertentu, kondisi ini merupakan suatu keadaan yang sangat ironis karena seharusnya pembelajaran penjas sudah merupakan bagian yang penting untuk menunjang pembelajaran gerak dan sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran yang menyenangkan tanpa ada suatu pemaksaan penggunaan tehnik daripada olahraga didalamnya, serta dapat mengembangkan aspek sosial dan keterampilan berpikir siswa dalam prakteknya.

Pembelajaran penjas bukanlah merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada suatu prestasi dari suatu kecabangan olahraga, akan tetapi merupakan suatu pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang mengutamakan partisipasi gerak. Pada prakteknya pembelajaran pendidikan jasmani di beberapa sekolah masih berorientasi pada kecabangan olahraga.

Hal ini mengakibatkan siswa-siswi merasa bosan dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas, sehingga siswa beranggapan kegiatan penjas monoton karena kegiatannya yang mengharuskan siswa menguasai keterampilan teknik suatu cabang olahraga. Hal ini dapat mendorong perilaku siswa untuk enggan mengikuti pembelajaran penjas seperti pendapat Bahagia (2011:5) menyatakan bahwa:

....aktifitas pembelajaran yang berpusat pada cabang olahraga dengan segala aturan, teknik serta lapangan dan alat-alat standar, tidak cocok disajikan dalam aktivitas pembelajaran disekolah-sekolah atau dalam lingkup pendidikan. Mengapa? Banyak alasan yang menyebabkan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan teknik dan aturan-aturan sesuai dengan kecabangan olahraganya tidak sesuai diterapkan dalam aktivitas pendidikan jasmani. Salah satunya adalah manakala peserta didik dihadapkan dengan

alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan pendekatan teknik dengan aturan-aturan gerak yang sudah baku, seringkali tidak dapat diikuti oleh sebagian besar siswa peserta didik.

Padahal jika kita kaji lebih dalam mengenai pendidikan jasmani dijelaskan bahwa seluruh domain yang terdapat didalam pendidikan akan dapat dikembangkan seperti domain psikomotor, afektif, dan tentu saja domain kognitif yang berkaitan dengan keterampilan berfikir siswa.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah-sekolah dan mempunyai peranan dalam pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, yang mana di dalam pembelajarannya melingkupi hal-hal yang berkaitan dengan ketiga aspek tersebut. Seperti dikemukakan oleh Hetherington (1911) dalam Abduljabar (2010:vii) mendeklarasikan empat tujuan pendidikan jasmani yaitu:

1. Tujuan perkembangan organik, yaitu: sebagai contoh kebugaran, kesehatan, kekuatan, daya tahan, power, tahan terhadap derita, dan mudah bergerak.
2. Tujuan perkembangan kognitif, yaitu tujuan pengetahuan, sebagai contoh pemahaman, kebebasan, kemerdekaan, wawasan, dan kenyataan.
3. Tujuan perkembangan psikomotor, yaitu keterampilan, bergerak efektif, kompeten, bebas mengekspresikan, partisipasi (dalam budaya olahraga, senam) dan kreativitas.
4. Tujuan perkembangan afektif, yaitu: sebagai contoh perkembangan karakter, apresiasi, makna, kerianggan, dan kesenangan.

Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, selama ini proses belajar mengajar masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan menjadi tujuan utama pembelajaran tanpa memperhatikan karakteristik siswa dan tugas geraknya. Sehingga tanpa disadari guru terlalu fokus pada aspek psikomotornya sehingga melupakan hal yang sama pentingnya juga, yaitu aspek kognitif dan afektif.

Permainan bolatangan merupakan salah satu aktivitas permainan olahraga yang ada dalam program pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Dalam kurikulum pendidikan jasmani dijelaskan bahwa melalui

permainan aktivitas pembelajaran bolatangan diharapkan selain untuk meningkatkan kebugaran jasmani juga untuk menanamkan kedisiplinan, mendidik watak, melatih kognisi dalam memahami materi serta untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan jasmani melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Permainan bolatangan termasuk olahraga permainan yang dapat diajarkan di lingkungan persekolahan. Selanjutnya dalam kurikulum dipaparkan pula bahwa standar kompetensi yang harus dimiliki siswa setelah pembelajaran permainan dan olahraga sebagai berikut, Mempraktikkan gerakan dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang terdiri dari tiga kompetensi dasar, yaitu, mempraktikkan permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, nilai kerjasama tim, serta sportivitas dan kejujuran.

Merujuk pada Peraturan Pemerintah tentang standar isi, keterbatasan sarana prasarana pelaksanaan penjas, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bola tangan, maka tidak salah jika permainan bola tangan, yang tidak memerlukan biaya pengadaan dan pemeliharaan sarana yang banyak, diajarkan di lingkungan persekolahan. Berdasarkan penjelasan di atas maka siswa diharapkan dapat menerapkan nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran, selain itu siswa juga diharapkan dapat mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

Kompetensi dasar “mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran” diharapkan dapat tercapai melalui materi pembelajaran pilihan, seperti permainan sepak bola, bola basket, futsal, bola voli mini, bola tangan, dll. Dijelaskan dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan 2006 pada kompetensi dasar tingkat Sekolah Menengah Pertama bahwa sebagai berikut, Mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan baik, serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai

lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Permainan bola tangan dapat menjadi materi yang dapat dipilih untuk diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani terutama di Sekolah Menengah Pertama.

Terkait dengan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan teknik, yang disinggung di pernyataan sebelumnya bahwa kesannya membosankan bagi para siswa dalam proses pembelajarannya. Maka disini sangat dibutuhkan pemilihan dan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran praktek dengan tujuan agar hasil belajar dapat dilakukan dengan baik sesuai yang diharapkan. Sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, sesuai dengan tuntutan dan karakteristik siswa yang belajar.

Dengan kata lain, guru harus memiliki strategi belajar-mengajar yang merupakan hasil pilihan yang disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan tujuan pembelajaran tertentu, karena hal tersebut dapat berbeda-beda. Mengenai efektivitas proses belajar mengajar, Suherman (2011: 55) menjelaskan bahwa “gambaran umum tentang efektivitas mengajar ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar”.

Artinya dalam lingkungan pembelajaran yang efektif, siswa tidak bekerja sendiri melainkan selalu diawasi oleh gurunya dan mereka tidak banyak waktu yang terbuang begitu saja. Jalannya aktivitas belajar begitu aktif, sibuk, dan menantang bagi siswa akan tetapi masih berada diantara tingkat perkembangan dan kemampuan siswanya. Yang pada akhirnya siswa dapat menerima pesan atau intruksi dari gurunya dengan baik dan dapat melakukan latihan secara independen mempelajari sesuatu sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

Oleh sebab itu, pengajar harus dapat mensiasati atau mengatasi masalah tersebut, dengan tidak menggunakan pendekatan pembelajaran yang asal-asalan, artinya pengajar harus mampu merencanakan, menetapkan dan menerapkan berbagai upaya yang berhubungan dengan kegiatan belajar-mengajar, tentunya pemilihan pendekatan pembelajaran sangatlah efektif untuk terciptanya hasil belajar yang diharapkan.

Ma'Mun dan Subroto (2009: 7-10) menjelaskan bahwa "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 sesungguhnya. Kesadaran taktis itu sendiri yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi masalah- masalah taktik yang muncul selama permainan berlangsung, sekalian kemampuan memilih jawaban yang tepat untuk memecahkannya. Pentingnya dalam pendekatan taktis adalah memupuk kemampuan berfikir, keputusan yang seperti " apa yang harus dilakukan" didalam situasi bermain sangat penting guna merangsang dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Hal ini karena pada siswa dihadapkan dengan situasi yang lebih nyata dan menuntut kemampuan memecahkan masalah".

Griffin, dkk (1997) dalam tesis Suparlan (2009: 4) mengembangkan sebuah pendekatan pembelajaran yang pelaksanaannya menerapkan sistem pola permainan yang sesungguhnya. Pola pendekatan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain, dan pembelajaran penguasaan tehnik dasar dilakukan bersamaan dengan pola bermain. Pendekatan pembelajaran yang dimaksud adalah pendekatan pembelajaran taktis.

Juliantine, dkk. (2011: 121) menjelaskan bahwa "model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan".

Dalam kaitannya dengan permainan bolatangan, pendekatan pembelajaran taktis dimaksudkan untuk mendorong siswa dalam memecahkan masalah-masalah taktis dalam permainan bolatangan atau bagaimana menerapkan beberapa keterampilan teknik dalam situasi permainan yang sebenarnya.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis menekankan bagaimana pembelajaran siswa agar dapat memahami konsep bermain bolatangan. Pendekatan taktis dalam permainan bolatangan disesuaikan dengan kebutuhan untuk meningkatkan pengembangan siswa dalam pembelajaran bolatangan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti, kondisi pembelajaran bolatangan dalam pendidikan jasmani dirasakan masih belum dilaksanakan secara

optimal, terkait dengan pengembangan tujuan pembelajarannya. Proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani cenderung mengutamakan keterampilan teknik, padahal yang kita ketahui bersama, tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus menyentuh dimensi, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian, seorang guru harus memperhatikan ketiga ranah tersebut di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga ketiga ranah tersebut dapat dicapai dengan baik.

Namun, khususnya dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti saat ini adalah terkait dengan aspek kognitifnya, yakni keterampilan berpikir kritis siswa. Peneliti merumuskan dengan judul **“Implementasi Model Pendekatan Taktis dalam Permainan Bolatangan terhadap Pengembangan Keterampilan Berfikir Kritis”**. Penelitian ini penulis anggap memiliki nilai penting dalam kaitannya dengan upaya peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah model pendekatan taktis dapat memberikan pengaruh terhadap pengembangan keterampilan berfikir kritis dalam permainan bolatangan?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitiannya yaitu:

“Ingin mengetahui apakah pendekatan taktis dapat meningkatkan pengembangan keterampilan berfikir kritis dalam permainan bolatangan?”

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan sumbangan bahan pemikiran untuk kajian pendidikan jasmani maupun pelatihan mengenai pentingnya pemilihan pendekatan pembelajaran yang cocok dalam menunjang peningkatan hasil belajar keterampilan berfikir kritis.
- b. Diharapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian lebih lanjut bagi pengembangan belajar mengajar.

2. Secara Praktis

Sebagai masukan kepada pengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan berfikir kritis.

E. Definisi Istilah

1. Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:664), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/>, 14-04-2013) belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah.
3. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. (Gagne dan Briggs (1979:3)).

4. Menurut Griffin, Mitchel, dan Oslin (1997) dalam Metzler (2000:354), bahwa pendekatan pembelajaran taktik merupakan model pembelajaran yang sering diterapkan pada permainan olahraga dengan lebih menekankan kepada pemahaman taktik bermain.
5. Menurut Mahendra (1991/2000: 6) bolatangan adalah permainan beregu yang menggunakan satu atau dua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan. Tujuannya adalah memasukan bola sebanyak- banyaknya kegawang lawan, dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukan bola ke gawang sendiri.

F. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya bias dan memperjelas arah penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengkaji mengenai hasil belajar pengembangan keterampilan berfikir kritis siswa kelas VIII A SMP Laboratorium Percontohan UPI yang di ajar melalui pendekatan pembelajaran taktis.
2. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VIII A SMP Laboratorium Percontohan UPI yang berjumlah 20 orang.
3. Rancangan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one- shot case study*. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel, yakni terdapat suatu kelompok diberi treatment atau perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya.
4. Lokasi penelitian adalah di SMP Laboratorium Percontohan UPI.