

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, kurikulum dibuat oleh pemerintah sebagai kerangka dasar pendidikan keseluruhan. Kurikulum tersebut akan menentukan arah pendidikan selama kurun waktu berlakunya. Kurikulum menurut pandangan Ralph Tyler (1957, hlm. 54) ialah “... *all the learning experiences planned and directed by the school to attain its educational goals*”. Dengan kata lain, kurikulum yang disusun oleh pemerintah harus didasarkan pada kebutuhan, kondisi serta harapan yang akhirnya mampu memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Saat ini kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2006. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dipersiapkan untuk dipakai serentak di seluruh Indonesia dalam beberapa tahun ke depan. Kurikulum tersebut menekankan pada proses pendekatan saintifik (*scientific approach*). Hal tersebut tercermin dalam perubahan pola pengajaran dari *teacher-centered* menuju *student-centered*.

Berdasarkan isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah, Kurikulum 2013 berisi empat macam kompetensi yaitu kompetensi inti-1 (sikap spiritual), kompetensi inti-2 (sikap sosial), kompetensi inti-3 (pengetahuan), dan kompetensi inti-4 (keterampilan). Dalam dokumen yang sama dinyatakan bahwa pendidikan jasmani (penjas) merupakan salah satu pembelajaran intrakurikuler yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA). Selain untuk tujuan umum yaitu mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, penjas secara khusus bertujuan untuk merangsang seluruh pertumbuhan dan perkembangan siswa (Pangrazi & Dauer, 1995, hlm. 2; Syarifuddin & Muhadi, 1991, hlm. 4; Butcher dalam Suherman, 2009, hlm. 3; Bailey, 2006, hlm. 397).

Butcher (dalam Suherman, 2009, hlm. 7) memberikan penjelasan bahwa tujuan pendidikan jasmani memiliki beberapa kategori. Kategori tersebut antara lain, a) untuk perkembangan fisik yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik; b) perkembangan gerak yang meliputi kemampuan melakukan gerakan secara efektif, efisien, halus dan indah; c) perkembangan mental yang mengarah pada kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya; dan d) perkembangan sosial yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Berdasarkan analisis dokumen kurikulum 2013 (Lampiran Permendikbud No. 59 Tahun 2014) yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan penjas di SMA/MA melalui kurikulum 2013 meliputi kegiatan yang terdiri dari; a) aktivitas permainan dan olahraga, b) aktivitas ritmik, c) aktivitas uji diri (senam), d) aktivitas pengembangan, e) aktivitas air (akuatik), dan f) pendidikan kesehatan. Sedikit terdapat perbedaan jika dibandingkan dengan kurikulum 2006 (Permendiknas No. 23 tahun 2006) yang mencantumkan kegiatan aktivitas luar sekolah (*outdoor activity*). Meskipun terdapat reduksi dari segi muatan aktivitas, masih terdapat beberapa anggapan yang meragukan mengenai implementasi kurikulum baik dari segi pelaksanaan dan penilaian yang dilakukan oleh guru. Berbagai kegiatan/aktivitas tersebut secara keseluruhan diberikan kepada siswa. Hal ini merupakan tuntutan yang begitu berat bagi siswa untuk benar-benar menguasai (*mastery*) seluruh aktivitas tersebut.

Guru sebagai pelaksana rencana pembelajaran juga harus mampu menguasai setiap keterampilan yang akan ditampilkan kepada siswa. Hal ini menjadi masalah selanjutnya bagi keberlangsungan pembelajaran penjas. Guru harus melakukan beragam penilaian sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dibuat di masing-masing bentuk aktivitas. Berdasarkan laporan pengaduan masyarakat yang dihimpun Ombudsman Republik Indonesia dinyatakan bahwa guru masih kesulitan menerapkan sistem penilaian dalam kurikulum 2013 (Meilikhah, 2014).

Pelaksanaan kurikulum 2013 sendiri masih mendapat banyak sorotan dari masyarakat. Permasalahan yang ada kemudian menimbulkan adanya evaluasi yang dilakukan oleh tim khusus dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasilnya dinyatakan bahwa Kurikulum 2013 belum siap digunakan di seluruh Indonesia. Pemberlakuan kembali Kurikulum 2006 di sekolah yang belum satu tahun menerapkan Kurikulum 2013 mengindikasikan adanya keraguan pelaksanaan Kurikulum 2013 baik perencanaan, proses maupun evaluasi pembelajaran di seluruh mata pelajaran termasuk penjas.

Jika kita ingin membandingkan dengan pelaksanaan program penjas di sekolah di luar negeri telah banyak diterapkan aktivitas-aktivitas berdasarkan tujuan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Beberapa sekolah di Australia menerapkan Program *Sport Education* (Alexander dkk., 1996, hlm. 23). Program ini terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran penjas (Perlman, D., 2011, 2012). Beberapa sekolah di Amerika juga menerapkan program *Health-Related Program* (Sallis dkk., 1997) yang memfokuskan pada peningkatan aktivitas fisik dan kesehatan siswa. Berdasarkan program-program di atas tujuan penjas secara spesifik akan lebih terarah. Namun di Indonesia, sangat jarang guru penjas menggunakan program khusus yang tepat untuk mencapai tujuan spesifik siswa berdasarkan kondisi nyata di sekolah mereka. Kebijakan kurikulum yang ada belum memberikan peluang bagi guru untuk bisa membuat program yang cocok bagi kondisi siswa di sekolahnya. Hal lain yang memicu kelangkaan program penjas di Indonesia adalah kurangnya pengetahuan mengenai program-program alternatif yang sering digunakan oleh guru-guru di luar negeri. Penggunaan program-program penjas yang ada tentunya melalui berbagai validasi penelitian yang komprehensif. Berbeda halnya di Indonesia, penelitian mengenai program-program penjas dan dampaknya bagi efektifitas hasil belajar masih sangat minim. Padahal secara jelas Rink (1993, hlm. 4) mengatakan bahwa sangat penting bagi guru untuk memilih program yang cocok untuk digunakan dalam mencapai tujuan siswanya.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti ingin mencoba mengetahui pengaruh program *Sport Education* dalam konteks pembelajaran penjas di Indonesia yang merujuk pada salah satu tujuan spesifik siswa yaitu kerjasama serta sebagai upaya untuk membantu mencapai kompetensi (hasil belajar) yang diharapkan oleh kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Salah satu tujuan utama program pendidikan jasmani yang berkualitas adalah untuk mendidik semua siswa serta memperkuat mereka dengan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menikmati manfaat aktivitas fisik di sepanjang kehidupan mereka (Pangrazi dalam Alderman dkk., 2006, hlm. 41). Dengan pemberlakuan kurikulum 2013 yang memiliki ruang lingkup kegiatan yang banyak akan memberikan permasalahan seperti penguasaan materi yang terlalu banyak, tuntutan rumitnya penilaian bagi guru serta kurangnya sarana prasarana yang tersedia di masing-masing sekolah.

Program-program yang ada dalam penjas hendaknya didorong untuk kepentingan keseluruhan perkembangan siswa, mulai dari aspek kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial. Program yang telah dibuat diharapkan menjadikan siswa benar-benar memahami pentingnya penjas bagi kelangsungan kehidupan siswa.

Program *Sport Education* (SE) merupakan kurikulum maupun model pengajaran yang didesain untuk menyediakan pengalaman olahraga yang alami serta mendidik untuk laki-laki maupun perempuan dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah (Siedentop, 2002, hlm. 409). SE memiliki enam fitur utama yang menjadi ciri khasnya yaitu *season*, *affiliation*, *formal competition*, *culminating event*, *record keeping* dan *festivity* (Siedentop, dkk., 2011, hlm. 1).

Penerapan *Sport Education*, baik sebagai model maupun kurikulum sudah masif digunakan oleh guru-guru di luar negeri sebagai upaya untuk meningkatkan segala komponen kapasitas belajar siswa. Namun hingga saat ini masih sedikit upaya penggunaan *Sport Education* di sekolah di Indonesia. Hal ini tentu saja dikarenakan minimnya penelitian yang dilakukan mengenai program *sport education* di Indonesia khususnya di tingkat persekolahan.

C. Rumusan Masalah

Sport Education (SE) merupakan variabel bebas (*independent*). Lebih rinci diterapkan melalui permainan *net games*. Dalam penelitian ini, permainan *net games* menggunakan permainan bola voli. Sikap kerjasama dan hasil belajar merupakan variabel terikat yang menjadi konsep yang dipengaruhi oleh program pembelajaran SE.

Banyaknya hasil penelitian di luar negeri mengenai keberhasilan SE ternyata belum banyak diteliti dan diterapkan di sekolah di Indonesia. Penelitian yang sudah ada masih sebatas dilakukan di tingkat perguruan tinggi (Purwanto dkk, 2014). Sedangkan artikel lain hanya masih berupa telaah teoritis yang belum disertai fakta empiris di lapangan (Samodra, 2010). Hal lain yang menjadi permasalahan adalah guru penjas di sekolah masih kesulitan menerapkan penilaian hasil belajar setiap aktivitas-aktivitas yang ada dalam kurikulum 2013.

Untuk itu peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penerapan *Sport Education* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas?
2. Apakah ada pengaruh penerapan *Sport Education* terhadap hasil belajar keseluruhan pada materi permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas?
3. Apakah ada pengaruh penerapan *Sport Education* terhadap kompetensi sikap pada materi permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas?
4. Apakah ada pengaruh penerapan *Sport Education* terhadap kompetensi pengetahuan pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas?
5. Apakah ada pengaruh penerapan *Sport Education* terhadap kompetensi keterampilan pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan program *Sport Education* terhadap sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan program *Sport Education* terhadap hasil belajar keseluruhan pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan program *Sport Education* terhadap pencapaian kompetensi sikap pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.
4. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan program *Sport Education* terhadap pencapaian kompetensi pengetahuan pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.
5. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan program *Sport Education* terhadap pencapaian kompetensi keterampilan pada permainan *net games* dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Teoritis
Penelitian ini diharapkan akan melengkapi hasil penelitian-penelitian sebelumnya mengenai efektifitas program *Sport Education* dalam meningkatkan sikap kerjasama yang dimiliki siswa dan hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah.
2. Praktis
Penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi efektifitas *Sport Education* dalam mencapai tujuan belajar penjas. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan rujukan atau alternatif program pembelajaran bagi guru pendidikan jasmani di sekolah. Melalui

Penelitian ini diharapkan pula mampu memberikan gambaran bagi *stake holder* untuk menentukan perencanaan kurikulum penjas di sekolah.

F. Struktur Organisasi Tesis

Dalam penyusunannya, tesis ini memuat beberapa bagian bab mulai dari bab pertama hingga bab terakhir. Lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian pertama berupa pendahuluan yang berisi tentang landasan dasar permasalahan dan ketertarikan peneliti dalam mengkaji penelitian ini. Dalam bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi tesis.
2. Bagian kedua berupa uraian mengenai kajian teori dari hakekat pendidikan jasmani, konsep *Sport Education* (SE), permainan *net games* dan hasil belajar. Dalam bab ini juga dikaji mengenai simpulan dari berbagai hasil penelitian yang relevan dengan penerapan SE dalam penjas. Kemudian kerangka berpikir disajikan guna memunculkan hipotesis penelitian.
3. Bagian ketiga berupa metode penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai bagian dari upaya menemukan jawaban penelitian. Pada bagian ini diuraikan mengenai beberapa poin penting seperti:
 - a. Lokasi Penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan teknik *sampling*.
 - b. Desain penelitian.
 - c. Metode penelitian.
 - d. Definisi operasional
 - e. Instrumen penelitian.
 - f. Proses pengembangan instrumen.
 - g. Teknik pengumpulan data.
 - h. Analisis data.
4. Bagian keempat berisi tentang hasil penelitian berupa data-data dan hasil uji hipotesis yang selanjutnya dielaborasi dalam sebuah pembahasan menyeluruh mengenai temuan-temuan penelitian.
5. Bagian kelima berisi simpulan hasil penelitian. Pada bagian ini juga diuraikan kebermanfaatan temuan penelitian bagi perkembangan penjas dan

pendidikan secara umum. Sebagai penutup, penulis menguraikan beberapa limitasi penelitian yang ada serta diikuti dengan rekomendasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji SE di masa mendatang.