

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (selanjutnya disingkat Penjasorkes) merupakan satu dari sepuluh mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (UURI No. 20 Tahun 2003 Pasal 37). Namun keberadaannya masih belum optimal membawa perubahan sesuai tujuan dari penjasorkes yang diamanatkan. Tujuan diadakannya mata pelajaran ini menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (selanjutnya disingkat Permendikbud) No. 64 tahun 2013 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, bertujuan meningkatkan dan mempertahankan kebugaran jasmani, mengoptimalkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak, memperkuat karakter moral, memenuhi kecukupan gerak dan terbentuknya pola hidup sehat. Sesuai dengan bidang kajian Penjasorkes, seluruh tujuan tersebut didapat melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih.

Kegiatan terpilih dari aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan tersebut dirinci menjadi ruang lingkup materi berupa aktivitas fisik dan permainan, gerak dasar olahraga, olahraga permainan, dan atletik (Permendikbud No. 64 tahun 2013). Ruang lingkup materi tersebut dilakukan melalui aktivitas senam, ritmik, dan aktivitas air, permainan bola kecil, dan permainan bola besar, aktivitas pengembangan, dan atletik. Adapun berbagai kegiatan tersebut merujuk kepada tujuan pendidikan jasmani, seperti dikemukakan oleh Hetherington dalam Abduljabar (2010, hlm. 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.

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

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, kerianggan, dan kesenangan.

Dengan aktivitas terpilih yang sarat dengan gerak tersebut penjasorkes masih belum mampu memenuhi kecukupan gerak siswa, disamping memang budaya hidup kurang gerak sangat melekat pada siswa. Menurut World Health Organization (WHO) fisik yang tidak aktif termasuk dalam empat faktor utama penyebab kematian di dunia (6% dari kematian di dunia). Selanjutnya, tekanan darah tinggi (13%), akibat tembakau (9%), dan tingginya gula darah (6%) (WHO, 2010, hlm. 10). Kematian akibat kelebihan berat badan dan obesitas sebesar 5%. Untuk itu, WHO merekomendasikan kepada anak usia 5 – 17 tahun, minimal bergerak secara aktif dengan intensitas moderat ke atas selama 60 menit dengan frekuensi minimal 3 kali dalam seminggu (WHO, 2010, hlm. 20). Hal tersebut dilakukan untuk memenuhi kecukupan kebutuhan gerak, sehingga kedepannya diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam mempertahankan status gizi yang ideal dan kebugaran jasmani.

Efektivitas pembelajaran penjasorkes sebagai tolak ukur kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan memperhatikan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Antusiasme siswa tinggi sehingga alokasi waktu pembelajaran lebih banyak dihabiskan untuk gerak aktif siswa sesuai dengan tugas gerak yang dipandu oleh guru. Hal ini juga dijelaskan oleh Lutan (2002: 10) bahwa keberhasilan penjasorkes dilihat dari empat hal yaitu: (1) jumlah waktu aktif belajar siswa tinggi; (2) waktu tunggu siswa rendah; (3) partisipasi siswa tinggi; (4) guru terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman di lapangan bahwa motorik anak sekolah dasar khususnya di Temasek International School dalam kondisi rendah. Hal ini disebabkan beberapa faktor, salah satu faktor motorik siswa rendah karena guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bisa merangsang perkembangan motorik siswa, selain itu masih ada beberapa faktor

yang krusial yaitu latar belakang anak dari perlakuan kedua orang tuanya dari sejak kecil, seperti anak tidak dibiarkan berjalan, berlari atau melakukan banyak hal yang merangsang gerak motorik anak menjadi aktif sehingga menjadikan anak pada saat pertumbuhannya mereka tidak bergerak aktif. Bahkan sering kita lihat pada masa sekarang, justru banyak anak yang lebih menghabiskan kegiatannya hanya dengan bermain gadget, game on line, play station, sehingga kegiatan tersebut hanya menuntut anak menghabiskan waktu dengan duduk duduk saja.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam pelaksanaannya proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan kegiatan belajar pada beberapa kajian mata pelajaran. Namun di samping itu semua sebagai langkah pengembangan dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan seluruh potensi pada diri individu, dewasa ini dilakukan dengan penerapan pembelajaran melalui olahraga permainan khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan yang ada di sekolah. Berpartisipasi secara aktif dalam berbagai aktivitas fisik tentunya akan memberikan keuntungan bagi pelakunya. Aktivitas fisik memiliki pengaruh jangka panjang yang positif terhadap penyakit-penyakit tertentu seperti obesitas, penyakit jantung koroner, diabetes melitus type 2, Alzheimer dan Dementia Reiner at al. (2013). Terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan seseorang terlibat aktif dalam aktivitas fisik, salah satunya adalah penguasaan keterampilan motorik kasar. Raudsepp and Pall (2006) dalam penelitiannya menemukan bahwa “peningkatan keterampilan motorik kasar pada siswa sekolah dasar berhubungan dengan penguasaan keterampilan spesifik dalam aktivitas fisik di luar sekolah.”

Perkembangan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa kelas bawah. Penguasaan keterampilan motorik ini wajib dimiliki oleh siswa sebagai dasar untuk menguasai keterampilan motorik selanjutnya yang lebih kompleks dan berguna untuk meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang (Stork and Sanders, 2008). Dengan kata lain, salah satu penentu kualitas hidup seseorang adalah dengan aktif bergerak dan berolahraga, sedangkan untuk dapat bergerak dan berolahraga seseorang harus menguasai keterampilan motorik yang kompleks, dan penguasaan keterampilan yang kompleks bisa didapatkan dengan menguasai keterampilan motorik kasar terlebih dahulu.

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

Perkembangan motorik kasar yang baik tidak hanya menyiapkan anak untuk keterampilan motorik yang lebih kompleks saja, tapi memberikan pengaruh juga terhadap perkembangan kognitif dan afektif. Anak dengan keterampilan motorik yang baik akan terhindar dari kesulitan belajar. Seperti yang dinyatakan oleh Sumarlis (2005) dalam penelitiannya bahwa aspek motorik merupakan salah satu faktor yang memberikan kontribusi terhadap risiko kesulitan belajar jika tidak dikelola dengan baik (Lutan, 2001). Selain itu, motorik kasar berhubungan dengan aspek afektif yakni terkait dengan rasa percaya diri dan pembentukan konsep diri (Endang Rini Sukamti, 2010). Selanjutnya dijelaskan bahwa ketidakmampuan anak melakukan kegiatan fisik akan membuat anak kurang percaya diri bahkan menimbulkan konsep diri negatif dalam kegiatan fisik. Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa motorik kasar merupakan aspek yang penting untuk dikuasai oleh siswa kelas bawah.

Cara pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan faktor penunjang bagaimana keterampilan motorik kasar anak bisa dikembangkan. Tuntutan program pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat merupakan kajian penting yang harus dilakukan. Salah satu strategi pembelajaran yang tepat adalah dengan bermain. Bermain akan mampu memfasilitasi keinginan anak untuk belajar motorik anak, karena dunia anak adalah dunia bermain (Gallahue 1996). Pembelajaran akan dengan cepat diserap oleh anak jika anak merasa senang dan tidak terbebani dengan pembelajaran. Lebih lanjutnya Gallahue (1996:29) menyatakan bahwa “Bermain bagi anak-anak merupakan sasaran utama dimana mereka belajar tentang tubuh dan kemampuan motorik mereka.” Selain itu, bermain juga dapat memberikan manfaat bagi kognitif, fisik, dan emosi anak, seperti yang diungkapkan oleh Stork and Sanders (2008:199) bahwa “*Play is important part of early childhood physical activity. It is essential to development because it contributes to the cognitive, physical, social, and emotional well-being of children and youth.*” Oleh karena itu, agar keterampilan motorik kasar anak meningkat secara efektif, program pembelajaran tersebut harus melalui permainan.

Olahraga permainan merupakan suatu kegiatan pembelajaran olahraga yang didalamnya banyak mengandung unsur permainan yang melibatkan banyak

aktivitas fisik, sehingga tanpa peserta didik sadari kegiatan tersebut secara langsung dapat melatih motorik siswa untuk bergerak aktif dan dituntut lincah, gesit dan tangkas dalam kegiatannya. Oleh karena itu di dalam olahraga permainan banyak menyertakan permainan yang bersifat menyenangkan, menuntun untuk bergerak aktif, dan menantang yang menuntut dirinya untuk bergerak lincah dan gesit.

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Berkaitan dengan hal ini Depdikbud (KBBI, 1998:544) mendefinisikan bahwa: “Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, dan sesuatu yang jadi tontonan, pertunjukan”.

Selanjutnya mengenai pengertian permainan Pellegrini dan Saracho, (1991:11) permainan memiliki sifat sebagai berikut: (1) Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan. (2) pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) ketimbang pada tujuannya. (3) Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral. (4) Permainan bersifat bebas dari aturan-aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan-aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya. (5) Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya.

Metode olahraga permainan pada dasarnya dilaksanakan dengan pembelajaran melalui permainan (*experiential learning*) yang disajikan dalam berbagai bentuk permainan. Peserta kegiatan akan merasakan langsung pelaksanaannya, sehingga mereka memperoleh pengalaman dari kegiatan olahraga permainan. Mengenai *experiential learning* Danuminarto dan Santosa (2007:11) mengatakan: “*Experiential learning* adalah suatu bentuk dukungan yang kongkret terhadap hubungan teori dengan praktek di dalam dunia nyata, yang mana peserta yang terlibat dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang terbaik”.

Olahraga permainan merupakan pendidikan agar individu dapat mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri dan memperhatikan individu yang lainnya serta dapat mengembangkan kesadaran diri walaupun dihadapkan kepada tantangan yang besar sekalipun. Oleh karena itu dalam kegiatannya olahraga permainan selalu menyertakan permainan yang bersifat menyenangkan, menuntun untuk berpikir, dan menantang yang membutuhkan keyakinan dirinya dan tidak ragu-ragu untuk melakukannya.

Munculnya olahraga permainan memberi inspirasi pelaksanaan belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa bergerak lebih aktif. Model ini relatif dapat masuk tiga area di atas dan dapat berfungsi dalam mengembangkan potensi kognitif siswa, selain itu olahraga permainan ini dipandang lebih baik karena dirasa cukup efektif untuk menyentuh ke tiga ranah area pembelajaran yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mengenai model, Metzler (2000, hlm. 2) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan, penerapan, dan prediksi pembelajaran yang akan menjadi jalan efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani masa sekarang. Sejalan dengan apa yang menjadi sebuah permasalahan dalam penelitian ini, bahwa salah satu upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan perkembangan motorik siswa adalah menggunakan sebuah model pembelajaran yang dirancang oleh seorang guru.

Model pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah model permainan taktis dan model pembelajaran kooperatif yang mana kedua model tersebut mempunyai karakteristik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diantaranya adalah guna meningkatkan perkembangan motorik para siswanya.

Model pembelajaran permainan taktis merupakan pendekatan pembelajaran yang sering diterapkan pada permainan olahraga dengan lebih menekankan kepada pemahaman taktik bermain (Griffin, Mitchel, dan Oslin, 1997 dan Metzler 2000). Sedangkan pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang berpusat-kelompok dan berpusat-siswa untuk pengajaran dan pembelajaran di kelas." Slavin (2005, hlm. 103), "pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan

tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda.” Pendapat Slavin diperkuat oleh Saputra (Juliantine, dkk. 2011. Hlm. 58) menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang berfungsi untuk menggali potensi dan membagi- bagi ide pada anak. Strategi pembelajaran ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerja dan sikap bertanggung jawab kepada teman dalam kelompoknya, dan juga sikap tanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Dengan pemaparan tersebut, maka penulis ingin mencoba menggunakan kedua model tersebut guna menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan perkembangan motoric para siswa di sekolah Temasek International School. Selanjutnya penulis merumuskan ke dalam judul “Pengaruh Model Permainan Taktis dan Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Temasek International School”. Adapun kegiatan olahraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang jenisnya permainan. Perkembangan motorik yang termasuk ke dalam ranah psikomotor seperti yang dibahas di atas memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia untuk dapat terus memajukan ilmu pengetahuan dan keterampilannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka perlu diungkapkan pentingnya pemecahan masalah. Perkembangan motorik di dapat dari sebuah proses pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi para siswanya. Di lingkup persekolahan, aktivitas fisik dan perkembangan motorik siswa terbimbing melalui mata pelajaran penjasorkes. Semakin aktif, lama, dan intensitas gerak siswa tinggi dalam pembelajaran penjas di sekolah maka semakin baik pula perkembangan motorik dan kondisi fisiknya. Meningkatkan perkembangan motorik siswa sangat mungkin terjadi apabila keikutsertaan siswa dalam pembelajaran penjasorkes tinggi, intensitas pembelajaran moderat ke atas, dan alokasi waktu penjasorkes lebih banyak dihabiskan untuk siswa aktif bergerak.

Hal di atas akan terpenuhi apabila guru mampu memanfaatkan alokasi waktu pembelajaran dengan optimal dan menerapkan model pembelajaran yang

tepat serta memodifikasi permainan agar partisipasi siswa tinggi. Pemanfaatan alokasi waktu yang optimal digunakan oleh siswa untuk bergerak aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga tidak ditemui lagi siswa yang dalam sebagian besar jumlah waktu pembelajaran hanya pasif. Partisipasi siswa dalam pembelajaran akan tinggi apabila siswa dalam mengikuti pembelajaran merasa senang dan menantang, tidak membosankan. Sarana dan prasarana menjadi faktor penting manakala jumlah siswa yang diajar besar. Hal ini akan diperparah jika guru belum mampu menggunakan model dan pendekatan pembelajaran yang mampu membuat siswa senang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Tidak ada cara lain untuk mengatasi hal di atas, guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang mengarah pada situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih memberikan kebebasan artinya kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Hal yang dilakukan sebagai alternatif solusi dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran permainan taktis dan kooperatif, yang mana diharapkan dapat menunjang terhadap peningkatan motorik para siswa.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah model permainan taktis memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School?
3. Manakah yang lebih besar pengaruhnya antara model permainan taktis dengan model pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sheila Dwi Loviani , 2015

PENGARUH MODEL PERMAINAN TAKTIS DAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA SD TEMASEK INTERNATIONAL SCHOOL

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

1. Untuk mengetahui pengaruh model permainan taktis terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School.
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruh antara model permainan taktis dengan pembelajaran kooperatif terhadap perkembangan motorik siswa SD Temasek International School.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan bagi berbagai pihak yang membutuhkan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya manfaat secara teoretis dan praktis. Adapun beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani sebagai wahana untuk meningkatkan pemahaman secara umum mengenai perkembangan motorik siswa khususnya kemampuan gerak yang dimiliki oleh siswa. Selain itu juga sebagai penambah keberhasilan literatur bagi perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah dasar(SD).

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Dinas Pendidikan; Sebagai bahan masukan dalam penyusunan kurikulum pendidikan jasmani Sekolah Dasar (SD).
- b. Bagi Sekolah; Dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai pentingnya memperhatikan pola pendidikan yang dijalankan agar pendidikan menjadi semakin baik.
- c. Bagi Guru; khususnya guru Pendidikan Jasmani Sebagai bahan masukan, bahwa perkembangan motorik itu penting untuk diperhatikan dan bisa ditingkatkan salah satunya melalui model permainan taktis dan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan motorik anak.

- d. Bagi Orang Tua Siswa; Memberikan suatu pembelajaran bahwa melalui permainan dalam olahraga penjas memberikan nilai positif baik bagi anak mereka dan merupakan hal yang positif.
- e. Bagi Penulis; Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai peneliti, serta menambah pengetahuan mengenai olahraga permainan.

F. Struktur Organisasi Tesis

Bagian ini memuat sistematika penulisan tesis dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh tesis. Struktur organisasi tesis ini terdiri atas :

1. BAB I : Pendahuluan meliputi Latar belakang penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Tesis.
2. BAB II : Landasan Teoritis meliputi penjelasan yang berisi tentang Model Permainan Taktis, TGfU (*Teaching Games for Understanding*), penjelasan mengenai Model Pembelajaran Kooperatif, Keunikan dari Model Pembelajaran Kooperatif, Tujuan Pembelajaran Kooperatif, 5 Elemen Penting dalam Pembelajaran Kooperatif, Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif, Kerangka berpikir, dan Hipotesis.
3. BAB III : Metode Penelitian meliputi Metode dan Desain Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Analisis Data.
4. BAB IV : Temuan dan Pembahasan yang meliputi Hasil Uji Normalitas, Hasil Uji Homogenitas, Hasil Uji Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian.
5. BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.