

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari di kalangan masyarakat Indonesia. Mulai anak kecil hingga orang tua menyenangi olahraga ini. Olahraga ini hampir setiap sore hari dimainkan di lapangan setiap pemukiman. Tidak jarang masyarakat sekarang ini menyewa lapangan untuk bermain sepak bola. Hal ini karena jumlah lapangan sudah berkurang dibandingkan dulu.

Sepak bola merupakan olahraga permainan invasi, yaitu olahraga permainan yang memainkannya dengan cara saling menyerang dan mempertahankan untuk mencapai tujuan permainan. Menurut Sucipto dkk. (1999: 7) menyatakan bahwa “Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dengan seorang penjaga gawang, yang dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya”.

Meskipun olahraga ini sangat digemari, tetapi tidak semua orang dapat memainkan olahraga ini dengan baik. Sepak bola tidak hanya mengandalkan kemampuan motorik saja, tetapi juga membutuhkan kemampuan-kemampuan yang lain, seperti kemampuan dalam mengambil keputusan, *supporting* terhadap teman satu tim, dan sebagainya. Hal ini lebih jelas dikatakan oleh , Griffin, et al (1997: 12) yang menyatakan bahwa “*not only does game play involve the execution of motor skills but also component such as decision making, marking or guarding, covering teammates, adjusting position as game play unfolds, ensuring adequate court or field coverage by a base position*”. Ini artinya bahwa bukan hanya melibatkan pelaksanaan keterampilan motorik, tetapi juga komponen seperti pengambilan keputusan, menjaga, melapisi rekan, menyesuaikan posisi, kemampuan mencakup lapangan berdasarkan posisi.

Pendidikan merupakan pembentuk dasar dari setiap perkembangan individu. Pendidikan juga sebagai motor dalam menentukan kemajuan bangsa. Karakter suatu bangsa sangat ditentukan oleh berhasil tidaknya pendidikan. Hal inilah yang harus kita sadari bahwa keberhasilan pendidikan sangat penting guna memajukan bangsa.

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh baik tidaknya program pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Menurut Robert Gagne (1967) yang dikutip oleh Ahmad, dkk (1988: 14) kurikulum adalah suatu rangkaian unit materi belajar yang disusun sedemikian rupa, Sehingga anak didik dapat mempelajarinya berdasarkan kemampuan awal yang dimiliki atau dikuasai sebelumnya.

Di dalam Salinan lampiran Permendikbud no. 65 tahun 2013 disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah mengadopsi taksonomi dalam bentuk rumusan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/*holistic*, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bias dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Perolehan tiga ranah yang sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, diperoleh melalui (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas *“menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”*. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas *“mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta*. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas *“mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji,*

dan mencipta". Karakteristik kompetensi beserta perbedaan lintasan perolehan turut serta mempengaruhi karakteristik standar proses. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Dalam Diklat Kurikulum 2013 dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses ilmiah. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya.

Para ahli yang meyakini bahwa melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian (Sudrajat, 2013). Peserta didik dilatih untuk mampu berpikir logis, runut, dan sistematis. Artinya, dalam proses pembelajaran, peserta didik dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak untuk membayangkan atau menghayal dalam melihat suatu fenomena. Peserta didik dilatih untuk mampu berfikir logis, runut dan sistematis, dengan menggunakan kapasitas berfikir tingkat tinggi (*High Order Thinking/HOT*).

Combie White (1997) dalam bukunya yang berjudul "*Curriculum Innovation; A Celebration of Classroom Practice*" mengingatkan tentang pentingnya membelajarkan peserta didik tentang fakta-fakta. Dalam ungkapan "Tidak ada yang lebih penting, selain fakta".

Dalam implementasinya, pendekatan saintifik atau ilmiah dalam pembelajaran menuntut adanya perubahan setting dan bentuk pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik atau ilmiah, antara lain model: (1) *Project Based Learning*; (2) *Discovery Learning*; (3) *Problem Based Learning*. Model-model ini berusaha membelajarkan peserta didik untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu masalah atau pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta-fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan jasmani. Supandi (1990:29) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani”. Pembelajaran penjas sangatlah diharapkan mampu menopang dan meningkatkan kualitas hidup setiap individu. Sesuai dengan harapan yang tercantum dalam ketetapan MPR No, II/MPR1988, yang berbunyi sebagai berikut:

Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan kepada peningkatan kesehatan jasmanidan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin, dan sportivitas, serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan olahraga di lingkungan sekolah, pengembangan olahraga prestasi, upaya memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat. (DITJENDDIKTIDEPDIKBUD, 1988: 152)

Hasil dari penelitian Kaylene dan Caroline C. Williams (Research in Higher Education Journal) menyatakan bahwa “*The five key ingredients impacting student motivation are: student, teacher, content, method/process, and environment*”. Hal ini berarti suatu pembelajaran yang baik dapat diperoleh dari

salah satu kuncinya yaitu metode atau proses pembelajaran. Metode atau proses yang baik akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik pula.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka masyarakat sekarang ini dapat dikatakan lebih memanjakan dirinya dengan fasilitas yang ada. Berbagai kemudahan bisa dirasakan masyarakat, dari mulai alat komunikasi, internet, sampai fasilitas kendaraan bermotor. Kemungkinan terbesarnya dari kemajuan teknologi ini adalah menjadikan manusia sekarang menjadi kurang gerak. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian hasil penelitian Ditjora (2006) terungkap bahwa, prosentase partisipasi masyarakat dalam olahraga dari tahun ke tahun relatif masih rendah, dan bahkan berkorelasi negatif dengan bertambahnya usia.

Hal ini juga dapat terjadi di sekolah. Siswa menjadi kurang gerak akibat dari seringnya penggunaan gadget yang hampir tidak pernah lepas dari genggam tangan. Akibat dari kurang gerak ini, siswa akan memiliki tingkat kebugaran yang rendah. Sesuai dengan SDI tahun 2005 bahwa tingkat kebugaran pelajar di Indonesia tidak ada yang masuk dalam kategori baik sekali dan hanya sebanyak 5,66% masuk kategori baik dan sisanya masuk kategori sedang, kurang, dan bahkan kurang sekali (Mutohir, 2011: slide 3; dan Maksum, 2011: slide 2). Tingkat kebugaran yang rendah ini akan berdampak pada kualitas hidup siswa. Salah satu contohnya adalah siswa yang memiliki tingkat kebugaran yang rendah akan rentan terhadap penyakit. Sesuai dengan yang dikatakan (Haris and Cole, 2010) bahwa aktivitas fisik dan kebugaran jasmani sangat penting karena dapat memberikan keuntungan bagi kesehatan.

Hal lain yang tidak diharapkan dari permasalahan yang telah dikemukakan di atas adalah menurunnya hasil belajar pendidikan jasmani. Hampir di semua sekolah memiliki permasalahan yang sama, yaitu minimnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang sangat rendah. Padahal Sallis at al. (1997) dan Verstraete at al. (2005) menyatakan bahwa sekolah merupakan tempat yang ideal untuk mempromosikan kebiasaan beraktivitas fisik melalui pendidikan jasmani.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas rendah, Hal ini dapat terjadi dari proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Proses pembelajaran yang kurang baik, karena metode pengajaran yang digunakan di sekolah masih menggunakan cara-cara tradisional. Hal ini juga akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di atas diharapkan dapat teratasi melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Problem Based Learning dan Discovery Learning merupakan proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksikan konsep, Hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan". Proses-proses dalam pembelajaran ini dirasa akan meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Justifikasi Penelitian

Rendahnya gaya hidup aktif sebagai akibat dari kemajuan teknologi menjadi sesuatu yang menakutkan di kehidupan yang akan datang. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ditjora (2006) yang menyatakan bahwa, prosentase partisipasi masyarakat dalam olahraga dari tahun ke tahun relatif masih rendah, dan bahkan berkorelasi negatif dengan bertambahnya usia. Rendahnya kebugaran jasmani menjadi salah satu dari permasalahan tersebut. Partisipasi yang rendah untuk berolahraga pun menjadi pemicu setiap orang menjadi hipokenetik atau penyakit kurang gerak.

Survei tahun 2005 menghasilkan bahwa tingkat kebugaran pelajar di Indonesia tidak ada yang masuk dalam kategori baik sekali dan hanya sebanyak 5,66% masuk kategori baik dan sisanya masuk kategori sedang, kurang, dan

bahkan kurang sekali (Mutohir, 2011: slide 3; dan Maksum, 2011: slide 2). Partisipasi siswa yang rendah untuk mengikuti pembelajaran penjas akan mempengaruhi pula kebugaran jasmani dan hasil belajar siswa. Jika hal ini dibiarkan maka akan menimbulkan permasalahan yang sangat merugikan bagi kehidupan setiap individu di masa yang akan datang. Penurunan kualitas sebagai akibat dari penurunan hasil belajar siswa sangat mungkin terjadi. Hal ini yang harus segera ditanggulangi, sebagai salah satu contohnya adalah memberikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk menjaga dirinya tetap senang dalam mengikuti pembelajaran penjas untuk meningkatkan hasil belajar setiap siswa.

Combie White (1997) dalam bukunya yang berjudul "Curriculum Innovation; A Celebration of Classroom Practice" mengingatkan tentang pentingnya membelajarkan peserta didik tentang fakta-fakta. Dalam ungkapan "Tidak ada yang lebih penting, selain fakta". Menurut Sudrajat (2013), menngemukakan bahwa melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian.

Pendekatan saintifik atau ilmiah dalam pembelajaran menuntut adanya perubahan setting dan bentuk pembelajaran yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik atau ilmiah, antara lain model: (1) *Project Based Learning*; (2) *Discovery Learning*; (3) *Problem Based Learning*. Sehingga untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui pembelajaran yang saintifik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*.

C. Identifikasi Variabel, Perumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian dan Tujuan Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Konsep penting dalam suatu penelitian adalah penentuan variable. Maka dalam penelitian ini pun dapat ditentukan bahwa yang menjadi variable X atau variable yang mempengaruhi adalah pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning*, sedangkan yang menjadi variable Y atau variable yang dipengaruhi adalah hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu rendahnya partisipasi belajar penjas siswa sebagai akibat dari pembelajaran yang monoton dan berakibat terhadap kebugaran jasmani dan hasil belajar siswa.

3. Pertanyaan Penelitian

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka munculah beberapa pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirumuskan dalam suatu pertanyaan penelitian, antara lain:

- a. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola?
- b. Apakah terdapat pengaruh tingkat kebugaran tinggi dan tingkat kebugaran rendah terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola?
- c. Adakah interaksi antara pendekatan saintifik dan kebugaran jasmani terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.

4. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya mempunyai tujuan. Maka penelitian ini mempunyai tujuan, yaitu:

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dan *discovery learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.
- b. Mengetahui pengaruh tingkat kebugaran tinggi dan tingkat kebugaran rendah terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.

- c. Mengetahui interaksi antara pendekatan saintifik dan kebugaran jasmani terhadap hasil belajar keterampilan bermain sepak bola.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para pelaku pendidikan mengenai pentingnya sebuah model pembelajaran yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang dapat dijadikan materi untuk mengungkapkan:

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang dapat dijadikan materi untuk mengungkapkan:

- a. Pengaruh pendekatan saintifik dan kebugaran jasmani terhadap hasil belajar keterampilan gerak dasar sepak bola.
- b. Memberikan rekomendasi kepada setiap pelaku pendidikan agar setiap pembelajaran dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang saintifik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Struktur Organisasi

Gambaran mengenai isi dari keseluruhan tesis ini dapat digambarkan dalam sstruktur organisasi. Berikut dijelaskan gambaran struktur organisasi secara jelas:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan penjelasan dari latar belakang penelitian yang di dalamnya dijelaskan alasan-alasan kenapa penelitian ini dilakukan. Di dalam bab ini juga dijelaskan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian.

2. Bab II Riviui Literatur

Bab ini menjelaskan tentang kajian teori-teori dan definisi dari pendekatan saintifik, model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*, hasil belajar, dan keterampilan bermain sepak bola. Kemudian bab ini juga menjelaskan tentang kerangka pikir dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini, dijelaskan tentang gambaran di mana penelitian ini dilaksanakan, populasi dan sampel penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan tentang metode penelitian, desain penelitian serta instrumen dan analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini.