

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan Indonesia diarahkan kepada pengembangan sumber daya manusia yang bermutu tinggi, guna memenuhi kebutuhan dan tantangan hidup di masa depan. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang bersifat potensi diaktualisasikan menjadi kompetensi yang optimal, sehingga dikemudian hari peserta didik mampu mencapai prestasi yang bermakna dalam kehidupannya. Melalui pendidikan manusia akan dapat lebih cerdas dan memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dalam bermasyarakat dan bernegara. Dalam undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Giriwijoyo (2012) menjelaskan pendidikan adalah proses mengembangkan :

Domain kognitif, yaitu kemampuan penalaran, pengayaan, pengetahuan atau keilmuan dan keluasan wawasan, khususnya yang yang dapat dicapai melalui penyajian olahraga intrakurikuler. Domain kognitif adalah pola sikap siswa yang terdiri dari sikap rohaniah meliputi aspek mental, intelektual, dan spiritual. Sikap sosial yang sesuai dengan pengetahuan baru yang telah diperolehnya, yang sesuai dengan norma sosial kehidupan masyarakat, yang diperoleh melalui pendidikan jasmani. Domain Psikomotor, yaitu pola perilaku siswa sehari-hari yang sesuai dengan pengetahuan baru dan pola sikap baru yang telah diperolehnya melalui pengalaman dan peran sertanya dalam proses pendidikan jasmani dan olahraga (hlm.73-74).

Pendidikan berlangsung dalam pergaulan antara orang dewasa (pendidik) dengan anak atau orang yang belum dewasa (anak didik) di dalam suatu lingkungan. Pendidikan merupakan suatu upaya yang disengaja, maka pendidikan tentunya harus sudah memiliki tujuan pendidikan. Adapun untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pendidikan disampaikan menggunakan cara-cara atau metode dan menggunakan alat pendidikan tertentu pula. Menurut Dimiyati dan Mudjion (2009, hlm. 12) “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam

desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi.

Mengajar adalah perbuatan yang kompleks. Perbuatan yang kompleks dapat diterjemahkan sebagai penggunaan sejumlah komponen secara integratif yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan dengan semakin kompleksnya kompetensi yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani, maka tuntunan terhadap pendekatan pembelajaran yang digunakanya pun harus canggih pula. “Dalam sejarah pembelajaran pendidikan jasmani dikenal banyak istilah seperti strategi, metode, pendekatan, juga model-model pembelajaran “Metzler(2000, Hlm. 34).

Salah satu alat atau disiplin ilmu yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani menyediakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang tidak dimiliki oleh disiplin ilmu lainnya dalam rangka pembinaan dan pengembangan potensi anak didik. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional dan pembentukan watak.

Menurut Jones.L Robyn dan Armour.M Kathleen (2002) menambahkan peranan pendidikan jasmani sebagai berikut :

In physical education the emphasis is on learning in a mainly physical context. The purpose of the learning is to develop specific knowledge, skills and understanding and to promote physical development and competence. The learning promotes participation in sport (hlm.84)

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga permainan merupakan salah satu materi ajar yang diberikan kepada peserta didik. Salah satunya permainan bola besar yaitu permainan bolabasket. Permainan bolabasket adalah salah satu kegiatan olahraga yang memiliki efek positif bagi siswa dalam aspek fisik, mental dan sosial sebagai akibat dari itu memperoleh perhatian luas secara lokal dan di seluruh dunia. Oleh karna itu berbagai konsep dan keterampilan sebagai persyaratan dasar untuk belajar. “Permainan bolabasket membutuhkan adaptasi para pemain di lapangan, dan aturan adalah bagian dari permainan yang

memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi apa yang terjadi kemudian reaksi hal ini” (Ahmed, 2012, hlm. 428).

Dengan permainan bolabasket siswa berlatih keterampilan gerak dan menciptakan serta melakukan urutan gerakan dalam permainan bolabasket. Mereka mengembangkan strategi dan taktik praktek untuk meningkatkan kemampuan sendiri dan tim mereka dalam memperoleh dan mempertahankan penguasaan bola dan mencetak angka. “Selain itu pengetahuan juga sangat berperan penting dalam permainan bolabasket. Dalam permainan bolabasket itu termasuk pengetahuan tentang aturan, tujuan dan sub tujuan dari permainan, French dan Thomas” dalam (Martinek dan Turner, 2013. hlm 287). Artinya Dalam bermain siswa mampu memahami aturan-aturan dasar dan permasalahan lainnya dalam permainan .

Permainan bolabasket adalah jenis permainan yang kompleks di mana keberhasilan tergantung dari banyak faktor termasuk karakteristik psikologis tertentu dan kemampuan (Karalejić & Jakovljevic 2001; Pavlovic, 1977; Sandeford & Shoefeld 2001) dalam (Karalejic, & Jakovljevic 2008, Hlm.117). Keberhasilan dalam permainan bolabasket tergantung sebagian besar dari tingkat kemampuan motorik tertentu, dan juga kemampuan pemain untuk menggunakan keterampilannya selama pertandingan. “Berdasarkan kemampuan berpikir taktis merupakan tindakan kognitif tertentu dengan kata lain, kemampuan pemain untuk menyelesaikan masalah dalam situasi permainan berdasarkan persepsi kemampuan kognitif dan pengetahuan taktis dalam permainan bolabasket” Pavlovic (1977) dalam (Karalejic, & Jakovljevic, 2008, hlm. 117)

Kurangnya pengetahuan kognitif tercermin oleh ketidakmampuan untuk mengartikulasikan aturan atau memahami tujuan dari permainan. Kurangnya pengetahuan prosedural anak, biasanya tercermin oleh ketidak mampuan mereka untuk membuat keputusan yang baik selama bermain. Menurut Bunker & Thorpe dalam (Martinek dan Turner, 2013, hlm.287) “menunjukkan bahwa mengekspos anak-anak untuk bermain seperti pengalaman awal dalam proses belajar-mengajar membantu mereka memperoleh pengetahuan substantif deklaratif dan prosedural, sehingga memudahkan pengambilan keputusan taktis saat bermain”.

Pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak Piaget (1952) dalam (Hergenhahn, & Olson, 2010. Hlm. 318). Perkembangan kognitif merupakan sesuatu yang penting dikembangkan sejak masa kanak-kanak, dalam (Yudha M Saputra & Rudiyanto, 2005, hlm 45). Selain itu juga, menurut Samsudin (2005, hlm. 29) mengungkapkan bahwa “Perkembangan kognitif dan perkembangan motorik secara konstan berinteraksi, perkembangan kognitif lebih kuat bergantung pada kemampuan intelektual proses interaksi”. Seperti penelitian yang dilakukan oleh French dan Thomas (1986), yaitu menguji hubungan pengetahuan terhadap pengembangan keterampilan anak dalam permainan bolabasket pada usia 8-10 dan 11-12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan berbasis pengetahuan olahraga memainkan peran penting dalam keterampilan anak dalam permainan bolabasket.

Berdasarkan uraian di atas dan berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan serta hasil penelitian terdahulu khususnya di SMP, fokus permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini berawal dari kurangnya pengetahuan anak, tercermin oleh ketidakmampuan untuk mengartikulasikan aturan atau memahami tujuan dari permainan dan juga belum maksimalnya proses pembelajaran permainan bolabasket yang dilaksanakan di sekolah terkait dengan kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model-model pembelajaran. Guru penjas dalam mengajar menerapkan suatu pembelajaran sesuai dengan apa yang mereka dapatkan pada saat mereka kuliah di S1 dengan menggunakan pembelajaran *drill*, yang mengakibatkan lemahnya kemampuan anak dalam melakukan permainan atau *game* dalam olahraga bolabasket.

Selain itu juga pada proses pembelajaran guru penjas biasanya hanya menekankan pada kemampuan penguasaan teknik dasar saja tanpa memberikan pengetahuan tentang aturan-aturan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif anak yang nantinya akan berpengaruh terhadap keterampilan bermain anak. Komponen pengetahuan mencakup pengetahuan deklaratif dan prosedural. Menurut Anderson et.al Pengetahuan deklaratif adalah informasi faktual dalam (Martinek, 2013, Hlm.286). “Dalam olahraga, itu termasuk pengetahuan tentang aturan, tujuan dan sub tujuan dari permainan”, French dan Thomas, dalam

(Martinek dan Turner, 2013, hlm.287). “Sedangkan pengetahuan prosedural menurut Mc Pherson dan French jika pernyataan untuk menyelesaikan urutan tindakan dan olahraga dengan strategi tinggi yang melibatkan pemilihan suatu keputusan atau tindakan yang tepat dalam suatu permainan,” (Martinek dan Turner, 2013, hlm.286).

Adapun cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman atau kognitif anak dan meningkatkan keterampilan anak dalam suatu permainan baiknya guru menggunakan suatu prototipe dari suatu teori atau model. Disebut model karena hanya merupakan garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang situasional. Dalam studi pengembangan pembelajaran, model mendapat perhatian khusus. Secara umum istilah model diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Fred Percipal dalam (Titte Julianti d.k.k, 2013, hlm. 4) menyatakan bahwa “*Model Is a physical or conceptual representation of an object or system incorporating certain specific features of the original*”. Maksud dari pernyataan tersebut, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan atau menyatakan bagian-bagian khusus tertentu dari obyek aslinya.

Jadi suatu model bukan merupakan bentuk asli, tetapi berupa rancangan yang terdiri dari banyak reproduksi. Salain itu Briggs 1995, dalam (Titte dkk, 2013, Hlm. 5) menjelaskan bahwa “ model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi.”

Dalam perkembangannya, ternyata dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali berkembang model-model pembelajaran. Perkembangan tersebut tentu harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya, sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang kurang memahaminya. Padahal dengan menerapkan banyak model pembelajaran maka akan sangat mendukung terhadap terbentuknya pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif juga

menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Penggunaan metode atau model pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan khususnya dalam matapelajaran Penjaskes. Seorang guru yang baik harus mempelajari dan memahami berbagai metode pengajaran tradisional dan modern serta karakteristik masing-masing metode dan cara penerapannya untuk memahami dan untuk memilih metode terbaik untuk mencapai tujuan dari proses pendidikan .

Dewasa ini banyak sekali model-model pembelajaran yang berkembang, yang tujuannya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan hasil belajar yang ingin dicapai. Blom dalam taksonominya terhadap hasil belajar (taksonomi Bloom) mengkategorikan hasil belajar pada tiga ranah atau kawasan yaitu (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif, (3) dan ranah psikomotor, (Uno 2014, hlm. 210).

Saat ini berkembang suatu model pembelajaran yang berhubungan dengan permasalahan kognitif dan keterampilan dalam permainan yaitu model pembelajaran taktis dan *direct instruction*. “Model permainan taktis merupakan model pengajaran yang melibatkan interaksi antara kemampuan kognitif dengan psikomotor dimana guru meminta kepada siswa untuk menyelesaikan permasalahan taktis dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang berbentuk deduktif, kemudian menerapkannya dalam bentuk keterampilan taktis dalam permainan” Metzler (1999, hlm.357) .

Permasalahan pokok dalam penelitian ini kaitannya dengan model pembelajaran adalah sebuah keyakinan yang menyatakan model pembelajaran taktis lebih baik dibandingkan model pembelajaran *direct instruction* dalam mengajarkan kemampuan kognitif (pemahaman) dan bermain fsiswa. Menurut Metzler (1999, hlm. 343) “Model pembelajaran taktis didasarkan pada urutan permainan sesuai dengan tahapan perkembangan dan sebagai kegiatan pembelajaran (bentuk yang disebut *game*) yang berfokus pada masalah taktis dari siswa untuk memecahkan pertama kognitif dan kemudian pelaksanaan keterampilan”.

Menurut Griffin e.all (2013, hlm. 4) “Pendekatan taktis bertujuan untuk meningkatkan kinerja bermain siswa dengan mengkombinasikan kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilan. Keterampilan teknik atau pembelajaran *game* yang disampaikan secara langsung memberikan solusi akan mengerdikan perkembangan kognitif siswa”. Keyakinan dari aliran yang dikritisi bahwa untuk dapat bermain dibutuhkan kematangan teknik terlebih dahulu baru kemudian diaplikasikan dalam permainan.

Pada model *direct instructional* diyakini bahwa untuk mencapai sukses dalam permainan dibutuhkan kemampuan teknik yang benar. Light (2004); dalam (samodra, 2015, hlm. 303) mengemukakan bahwa “*The traditional approach is based on analysing skills and technique seen as being fundamental fo successfullplay. Thise tehniques are practised and developed until they are performed well enough to enable the game to be played.*” Dua keyakinan ini saling berseberangan dan mendorong orang untuk melakukan pembuktian termasuk dalam penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan hal ini diantaranya dipaparkan berikut ini. Turner, dkk. (1999) telah melakukan rewieu terhadap penelitian yang membandingkan kedua model TGfU dan *Direct* ternyata hasilnya masih bervariasi sebagai berikut: Studi yang dilakukan oleh Mitchell dkk (2004) and Turner and Martinek (Turner dkk, 1999). Juga tidak ada perbedaan yang signifikan antara pendekatan taktik dengan teknik pada olahraga badminton French dkk (1996), *3-week study* (French dkk, 1996) *6-week study*. Olahraga hockey (Turner, 1999) pada olahraga sepakbola pada olahraga bola voli (Griffin dkk, 2001). Penelitian- penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang sama antara kedua model pembelajaran. Penelitian berikutnya menyatakan hasil yang berbeda.

Beberapa penelitan yang telah dilakukan pada umumnya membandingkan antara TGfU dengan pendekatan teknik (*drill*) masih sedikit yang membandingkan dengan model *direct instructional*. Beberapa tahun kemudian hasil tersebut masih menunjukkan hasil yang kurang lebih sama dapat dilihat dalam penelitian Memmert & Roth (2007), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efek latihan antara kelompok yang latihan bebas dengan kelompok yang mendapat perlakuan dengan TGfU terhadap pengembangan kreativitas taktik olahraga

handball, sepak bola dan hokey. Hasilnya tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kedua pendekatan ini sampelnya.

Dengan adanya beberapa hasil riset yang dilakukan oleh para ahli penjas terhadap penerapan model pembelajaran dalam penjas, terungkap bahwa untuk pembelajaran keterampilan permainan olahraga khususnya permainan olahraga bolabasket dalam pembelajaran penjas, model pembelajaran taktis memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan pemahaman atau kognitif dalam penguasaan suatu keterampilan olahraga permainan. Melalui model pembelajaran taktis kesadaran siswa akan konsep bermain akan lebih bisa ditingkatkan, walaupun dalam penerapannya dibutuhkan teknik yang tepat dengan masalah atau situasi dalam permainan. Melalui model pembelajaran taktis ini diharapkan terjadi proses transfer pemahaman dan keterampilan teknik dasar terhadap keterampilan bermain yang sesungguhnya, yang format pembelajarannya menurut Griffin, Mitchell, & Oslin (2013, hlm. 74) meliputi “*game-question-practice-game sequence*”. *urutan game-pertanyaan-praktek-game*”. Penampilan bermainnya dilaksanakan secara kritis yaitu siswa diarahkan kepada kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang muncul selama dalam permainan, dan sekaligus dapat memilih respon yang tepat untuk memecahkannya. Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, minat, motivasi siswa dalam suatu cabang permainan bolabasket yaitu model pembelajaran taktis sedangkan untuk meningkatkan kemampuan teknik dalam permainan bolabasket yaitu model pembelajaran *direct intruction*.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan siswa, maka Perlu adanya penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor anak dengan penerapan suatu model pembelajaran. Dalam hal ini kemampuan pemahaman dan penguasaan keterampilan anak dalam permainan dengan judul pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan bermain bolabasket di SMP 1 Koba.

Terkait dengan permasalahan saat ini, berdasarkan kurikulum 2013 bahwa penilaian hasil belajar siswa terdiri dari 3 aspek diantaranya kemampuan kognitif

dan psikomotor.. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat memberikan manfaat secara menyeluruh bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka didapatkan permasalahan yang dapat dirumuskan secara umum yaitu apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan kognitif dan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran *direct instruction*?

Lebih khusus, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi lima pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran taktis terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran taktis terhadap peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *direct instructioan* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa?
4. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *direct instructioan* terhadap peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa?
5. Apakah terdapat perbedaan skor kemampuan kognitif dan keterampilan bermain bolabsaket siswa antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran *direct instruction*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh model pembelajaran taktis terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.
2. Pengaruh model pembelajaran taktis terhadap peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa.
3. Pengaruh model pembelajaran *direct instructioan* terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa.

4. Pengaruh model pembelajaran *direct instructioan* terhadap peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa.
5. Perbedaan skor kemampuan kognitif dan keterampilan bermain bolabsaket siswa antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran *direct instruction*.

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap manfaat dari penelitian ini nantinya akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Semua informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini nantinya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dalam menggunakan model pembelajaran yang akan dipergunakan, khususnya dalam menyampaikan materi permainan bolabasket dengan menerapkan pola pemahaman model pembelajaran taktis.

E. Struktur Organisasi

Sistematika dalam penulisan tesis ini mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah yang dikeluarkan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) pada tahun 2015. Bab I berupa pendahuluan yang berisikan, Latar belakang, rumusan masalah, tujuan Penelitian dan manfaat Penelitian

Struktur organisasi Bab II berisikan kajian Pustaka, penelitian yang relevan, kerangka berfikir bab ini menguraikan tentang kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yaitu tinjauan mengenai model pembelajaran taktis dan *Direct Instruction*. Hal ini dimaksudkan

untuk memberikan penjelasan secara teoritik terhadap permasalahan yang disajikan. Bab III memaparkan tentang bagaimana penelitian dilakukan yang meliputi, Metode dan Desain Penelitian, partisipan, pupolasi dan sampel penelitian, definisi oprasional, instumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Sementara untuk bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini dipaparkan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran *direct isntruction* dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan bermain siswa, dan terakhir bab V berisikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi penelitian.