BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Hampir seluruh mata terpusat apabila sedang diadakan pertandingan mulai dari pertandingan yang berskala nasional sampai internasional. Saat ini, sepakbola tidak hanya sebatas menjadi olahraga prestasi saja, tetapi telah menjadi komoditi paling potensial dalam meraup keuntungan bagi para pelakunya. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, jaman telah merubah sepakbola menjadi sesuatu yang menjanjikan di masa mendatang.

Permainan sepakbola adalah jenis permainan yang menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang dan semakin menjadikannya olahraga paling populer di dunia. Adapun pengertian sepakbola itu sendiri menurut Sucipto dkk (2000, hlm. 7) adalah :

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan anggota tubuh, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Kedudukan permainan sepakbola dalam kurikulum di sekolah masuk ke dalam permainan bola besar. Permainan bola besar terdiri dari permainan bola basket, permainan bola voli dan permainan sepakbola. Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, selain penekanan kepada keterampilan bermain, permainan sepakbola juga memunculkan aspek lain juga terlibat dalam pengembangan permainan sepakbola ini sendiri yaitu aspek kerjasama.

Kerjasama menurut Pamudji (1985, hlm. 12-13) menjelaskan bahwa “Kerjasama pada hakekatnya mengindikasikan adanya dua pihak atau lebih yang berinteraksi secara dinamis untuk mencapai suatu tujuan bersama”. Dalam pengertian itu terkandung tiga unsur pokok yang melekat pada suatu kerangka

kerjasama, yaitu unsur dua pihak atau lebih, unsur interaksi dan unsur tujuan bersama.

Demikian halnya dengan permainan sepakbola yang menekankan pada kerjasama individu karena dalam satu tim harus terjalin pola kerjasama yang baik antar anggota kelompok untuk mencapai keberhasilan dalam permainan. Mengenai hal tersebut, Nurjana dan Mulyana (2010, hlm. 162) menjelaskan bahwa:

Kerjasama sangat erat kaitannya dengan aktivitas pendidikan jasmani khususnya kegiatan yang didominasi oleh olahraga dalam bentuk permainan. Dalam permainan, kerjasama memiliki peran yang sangat penting. Untuk itu perlu diajarkan dan dibina sejak dini.

Kebiasaan kerjasama yang dikembangkan melalui aktivitas jasmani dalam hal ini pembelajaran permainan sepakbola akan memberikan dampak positif bagi siswa di kehidupan sosialnya. Siswa yang terbiasa bekerjasama selama pembelajaran diharapkan akan membawa kebiasaannya tersebut ke dalam kehidupan di masyarakat, sehingga siswa akan memiliki kepedulian yang tinggi kepada lingkungan sekitar.

Tetapi dalam pelaksanaannya, sering muncul masalah-masalah dalam pembelajaran penjas secara umum. Pusat kurikulum dalam Suherman (2007, hlm.11) melakukan observasi tentang kecenderungan model pembelajaran pendidikan jasmani yang hasilnya antara lain sebagai berikut :

- Kecenderungan guru lebih mengerjakan aspek fisik sehingga kurang menekankan pada aspek afektif, misalnya : sportifitas, disiplin, kerjasama.
- Lebih mementingkan pencapaian kemampuan cabang olahraga dibanding dengan keterampilan gerak.
- Lebih menekankan pada gerakan anak yang harus benar dibandingkan dengan anak bereksplorasi untuk menemukan sendiri cara yang terbaik untuk masing-masing anak.

Berdasarkan hal tersebut, kecenderungan-kecenderungan pembelajaran penjas yang diungkap harus mulai memperhatikan salah satunya bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif (pengetahuan/pemahaman), afektif (sikap sosial), dan psikomotor (keterampilan) sesuai dengan prinsip DAP.

Grehaigne & Godbout, (1995) dalam Samodra (2015, hlm. 98) memaparkan tentang pemahaman konsep bermain yaitu *in a team sport, performance is a result of the interaction of strategi, tactics, perceptual skill and motor skills.*

Pendapat serupa menyatakan *therefore, the emphasis on skills, knowledge. Or performance (or any combination of these) will impact the selection of the appropriate tools. The members of a given team are interdependent ; and it is possible to assess individual participants within the play of the team* (Richard, Godbout, Tousignant, & Grehaigne, 1999) dalam Samodra (2015, hlm. 98).

Apabila diartikan pendapat diatas menjelaskan kedudukan keterampilan bermain terdiri dari beberapa aspek yang tidak terpisah, diantaranya interaksi yang terjadi dalam pengembangan strategi bermain, taktik, pemahaman tentang keterampilan bermain dan keterampilan motorik. Selanjutnya, pendapat serupa menyatakan, penekanannya terdapat pada aspek pemahaman keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas terdapat beberapa komponen dalam memahami konsep bermain 1) pengetahuan, 2) keterampilan gerak, 3) persepsi terhadap berbagai keterampilan, 4) taktik dan strategi, 5). Terjadi interaksi antar pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dalam permainan.

Dikaitkan dengan pembelajaran sepakbola, peragaan dari teknik dan taktik permainan tersebut selama ini kurang dipahami oleh siswa, kebanyakan dari siswa yang sudah merasa mampu melakukan teknik dasar ketika terlibat dalam situasi permainan, ketika mereka tidak paham taktik dan kerjasama akan bersikap egois, seperti kebingungan saat akan mengoper akhirnya tidak mau mengoper kepada rekan satu tim dan menguasai bola terlalu lama. Masalah-masalah tersebut sebaiknya harus dipersempit dengan cara memberikan pemahaman dan pengetahuan yang tepat dari guru penjas.

Lebih khusus, (Sucipto, 2004, hlm. 2) mengungkapkan masalah-masalah yang berkenaan dengan penerapan permainan sepakbola di sekolah, yaitu:

Penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran. Suasana yang kurang menyenangkan dan

menggembirakan tersebut akan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di sekolah atau di luar sekolah.

Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang dapat menarik minat serta gairah siswa dalam menjalankan proses pembelajaran masuk dalam kategori pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan. Jika diamati seringkali guru menyajikan pembelajaran dengan hanya bermain tanpa ada proses belajar pada siswa atau dengan cara melatih teknik dasar secara kecabangan olahraga sehingga mengakibatkan minimnya usaha pengembangan kemampuan potensi siswa secara optimal sekaligus upaya dalam memahami suatu keterampilan melalui rekayasa model ataupun media pembelajaran yang telah banyak berkembang saat ini.

Banyak faktor yang mempengaruhi untuk menunjang kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola di dalam penjas, salah satu subjek utama yang memegang peranan penting adalah guru dan siswa itu sendiri. Dari faktor guru yaitu bagaimana seorang guru harus pintar memilih model dan strategi pembelajaran dikaitkan dengan tujuan dan karakteristik siswa. Sedangkan dari faktor siswa, yaitu ketertarikan dan keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang efektif.

Dari beberapa literatur yang penulis pelajari, pendekatan bermain merupakan pendekatan yang tepat karena sesuai dengan karakteristik anak. Tatanan konsep ini, dikaitkan dengan pemahaman bahwa anak merupakan sebagai makhluk bermain (*homo luden*). Dengan dasar itulah, pendekatan aktivitas bermain anak ini terinspirasi untuk dilaksanakan. Selain itu, Turner (1995: hlm 151) menyatakan bahwa “pembelajaran bermain olahraga melalui pendekatan aktivitas bermain dapat membantu siswa dalam pengambilan keputusan ketika melakukan bermain”. Artinya aktivitas bermain ini dapat digunakan untuk merangsang kemampuan motorik, dilakukan dengan menggunakan alat maupun tanpa alat yang menuntut adanya kerjasama.

Dengan memanfaatkan esensi dari pendekatan bermain tersebut dan era globalisasi sekarang ini, seorang guru harus dapat mencari solusi dengan mengkombinasikan antara pendekatan bermain dan pemanfaatan teknologi

semaksimal mungkin untuk memfasilitasi tingginya minat siswa terhadap teknologi dianggapnya baru, seperti adanya *media internet, handphone, tablet*, dan *video games*. Sekolah sebagai tempat anak belajar, dapat memfasilitasi hal-hal yang berkaitan dengan SDM dan sarana prasarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa sekolah harus memulai memperkenalkan perangkat teknologi kepada siswa dalam setiap pembelajaran.

Salah satu isu terhangat era globalisasi terhadap perangkat teknologi di sekolah adalah penggunaan sistem komputerisasi dalam Ujian Nasional (UN) yang diselenggarakan oleh pemerintah atau yang dikenal dengan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK). Data dari Penyelenggaraan UNBK diambil dari laman resmi kemdikbud mengungkapkan hasil penyelenggaraan UNBK tahun 2014 yang cukup menggembirakan dan semakin mendorong untuk meningkatkan literasi siswa terhadap TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) (kemdikbud.go.id.).

Dibutuhkan sebuah solusi pembelajaran termasuk didalamnya mata pelajaran penjas yang mau tidak mau harus melibatkan unsur teknologi di dalam sebuah proses pembelajaran. Tanpa menghilangkan hakekat dari pembelajaran penjas itu sendiri, penggunaan teknologi dalam pembelajaran penjas tidak dipandang sebagai hal yang akan mengurangi peran guru di kelas. Penelitian yang dilakukan Attewell, Suazo-Garcia, and Battle (2003) dalam Maja & Paul Pivec, 2008, hlm. 8 berpendapat bahwa:

Attewell et al. concluded that modest use of computers by children was significantly beneficial, both socially and academically. They highlighted that the majority of the children's computer usage was for playing video games.

Berdasarkan pendapat di atas penggunaan media teknologi pada anak-anak akan menguntungkan secara signifikan, baik secara sosial dan akademis. Mereka menyoroti bahwa mayoritas penggunaan komputer pada anak-anak adalah untuk bermain *video games*. Penggunaan media komputer di sekolah juga akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran khususnya pendidikan jasmani, ditambah lagi dengan adanya unsur *game* dalam setiap pembelajarannya. (Joiner *et al.* 2010 dalam Noviami, 2012), mengungkapkan beberapa alasan yaitu ada

beberapa alasan penting menggunakan perangkat teknologi (penggunaan media *game*) dalam pembelajaran yang pertama adalah remaja bermain *game* secara teratur, dan yang kedua adalah *game* yang dirancang dengan baik akan menimbulkan lingkungan belajar yang kuat.

Dibutuhkan SDM dalam hal ini seorang guru yang mampu mencetak individu-individu yang unggul melalui pembelajaran penjas yang serasi, selaras dan seimbang seiring perkembangan jaman. Guru saat ini harus lebih melek akan teknologi sekalipun itu guru penjas. Dalam hal ini, penggunaan *game* dalam pembelajaran, pertanyaan muncul yaitu bagaimana seorang guru dapat memanfaatkan media yang ada menjadi sesuatu yang efektif sebagai alat pendidikan. Squire (2005, hlm. 1) menjelaskan ;

Stated that e-learning educators, in particular, spend a significant amount of time building learning environments from games. The question is not whether educators should use games to support learning, but how educators can use games more effectively as educational tools.

Pendapat di atas dapat diartikan bahwa pendidik, khususnya, menghabiskan banyak waktu dalam lingkungan belajarnya dari sebuah permainan. Pertanyaannya bukan pada ‘apakah pendidik harus menggunakan permainan untuk mendukung pembelajaran?, tapi bagaimana pendidik dapat menggunakan permainan lebih efektif sebagai alat pendidikan. Pendapat tersebut menjelaskan bagaimana seorang guru harus dapat menggunakan pembelajaran permainan lebih efektif untuk pembelajaran. Lebih lanjut, Margono (2012, hlm. 1) menjelaskan bahwa :

‘menciptakan manusia yang unggul, merupakan satu tantang dan keharusan menghadapi era globalisasi. Upaya tersebut, salah satunya dapat dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani (penjas). Penjas merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang’.

Dapat dimaknai kehadiran teknologi dan dampak globalisasi dapat dijadikan solusi pada siswa dalam pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa yaitu dengan mengintegrasikan unsur permainan digital dalam pembelajaran penjas di

sekolah, salah satunya yaitu Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL).

Dengan sebuah pendekatan bermain diharapkan siswa akan lebih termotivasi terlebih dengan adanya *game digital* (DGBL) didalamnya maka diharapkan siswa akan lebih menjiwai pembelajaran pendidikan jasmani secara menyeluruh. Dalam pengembangan pendekatan bermain berbasis DGBL ini, khususnya penjas berbasis komputer, perlu diimbangi oleh domain afektif yang menitikberatkan pada interaksi sosial dengan orang lain karena pendekatan bermain juga mengembangkan domain afektif dalam pembelajarannya.

Hal ini perlu dilakukan agar terjadi sinkronisasi pembelajaran secara utuh mengingat pembelajaran berbasis komputer mempunyai prinsip berorientasi pada pembelajaran individual (Rusman, 2013, hlm. 159). Bin-Shyan Jong (2013) mengungkapkan hasil penelitiannya tentang pengembangan *game* dengan menitikberatkan pada unsur kerjasama, yang menyatakan bahwa :

For this study, an online game was developed to enable students to learn cooperatively. The findings indicate that students' desire to win the game motivates them to learn from online course materials before they play, which in turn can enable them to achieve better learning outcomes.

Pendapat diatas menjelaskan bahwa, dalam pelaksanaan pembelajaran, seorang guru dapat menerapkan kerjasama kelompok yang hasilnya selain menjalin interaksi antar siswa melalui komunikasi yang terjalin, juga memungkinkan siswa mendapat hasil belajar dalam hal ini keterampilan bermain sepakbola yang lebih baik. Pendekatan bermain erat kaitannya dengan interaksi dan komunikasi yang terjadi sedangkan DGBL menawarkan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran permainan digital yang keduanya berdampak pada meningkatnya kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa.

DGBL adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan *game* diungkap oleh (Brom et al. 2009) dalam Shahry (2014, hlm. 594). DGBL itu sendiri merupakan pendekatan pendidikan yang berpusat pada peserta didik berdasarkan pada prinsip-prinsip teori konstruktivis (Becker, 2007; Prensky, 2001, 2005 dalam Hirumi 2014, hlm.

192). Penggunaan teknologi di kelas dipandang sebagai alat penting untuk membantu proses pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan.

Selanjutnya (Prensky, 2001; Van Eck, 2006 dalam Hirumi 2014, hlm. 192) menjelaskan :

... Guru penjas dapat menanamkan pembelajaran berbasis *game digital* (*Digital Game Based Learning-DGBL*) ke dalam pedagogi mereka untuk meningkatkan kegembiraan dan minat siswa terhadap aktifitas fisik. DGBL telah diidentifikasi sebagai metode pengajaran yang memfasilitasi pembelajaran siswa. Lebih banyak *video game* dengan konten pendidikan dirancang dengan tujuan praktis yang melibatkan peserta didik, melalui peningkatan motivasi dan kondisi keterlibatan psikologis selama kegiatannya.

Artinya, siswa akan merasakan perasaan gembira dan senang dalam melakukan Pendekatan Bermain Berbasis Berbasis DGBL ini, karena siswa sendiri yang akan mengeksplorasi konten-konten pembelajaran yang disediakan oleh media DGBL dan mempraktekkannya melalui pendekatan bermain berdasarkan pemahaman siswa saat pembelajaran sebelumnya. Hal ini akan memicu interaksi antar siswa baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran. (Suherman 2009, hlm.118) menambahkan menjelaskan bahwa :

Untuk meningkatkan minat dan hasrat peserta didik dalam pembelajaran penjas melalui penayangan *videotapes*, *slides* dan film. *Videotapes* yang digunakan bisa berasal dari sumber baku dari perusahaan atau buatan sendiri. Yang harus diperhatikan adalah kesesuaian antara pokok bahasan dengan tingkat kemampuan siswa.

Teori di atas menjelaskan bahwa peran guru dalam memilih dan memilah media serta konten/materi yang terdapat di dalam media tersebut menjadi faktor penentu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penyesuaian media dengan materi yang dibelajarkan di sekolah dan penyesuaian konten dengan karakteristik siswa.

Dari pemaparan di atas, dengan menggunakan Pendekatan Bermain Berbasis DGBL diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa. Selain itu, penelitian ini akan mampu memberikan warna tersendiri dalam memberikan manfaat menyeluruh bagi siswa dan guru dari segi kognitif,

psikomotor, afektif dan sosial, bahwa Pendekatan Bermain Berbasis DGBL dapat dimasukkan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan paparan diatas, penulis berminat untuk meneliti tentang Pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Games Based Learning* (DGBL) Terhadap Peningkatan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain Sepakbola.

B. Rumusan Masalah

Berikut dirumuskan masalah melalui pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah seberapa jauh pengaruh Pendekatan bermain berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap Peningkatan Kerjasama dan Keterampilan Bermain Sepakbola? Secara lebih spesifik pertanyaan tersebut adalah

1. Apakah Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama siswa?
2. Apakah Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh Pendekatan Bermain berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah dengan rincian sebagai berikut :

1. Pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap peningkatan kerjasama siswa.
2. Pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah tentang Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL),

khususnya tentang pengaruh Pendekatan Bermain Berbasis *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap Peningkatan Kerjasama Dan Keterampilan Bermain Sepakbola.

2. Secara Praktik

Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar dalam hal ini permainan sepakbola dapat dilakukan dengan berbagai variasi dan modifikasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dinamis tanpa melupakan esensi dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

E. Struktur Organisasi Tesis

Pada bagian ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam tesis. Berikut rinciannya :

Bab I meliputi :

- Latar belakang Penelitian
- Identifikasi Masalah Penelitian
- Rumusan Masalah Penelitian
- Tujuan penelitian.
- Manfaat Penelitian.
- Struktur organisasi tesis.

Bab II terdiri dari :

- a. Kajian pustaka; b. Kerangka berpikir, c. Hipotesis penelitian.

Bab III, Metode Penelitian terdiri dari :

- Lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian.
- Metode dan Desain penelitian.
- Definisi operasional.
- Instrumen penelitian.
- Teknik pengumpulan data.
- Analisis data.

Bab IV, Temuan dan Pembahasan Penelitian terdiri dari :

- Temuan Hasil Penelitian.
- Uji Hipotesis.

- Pembahasan Temuan Penelitian

Bab V, Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

- a. Simpulan; b. Implikasi dan Rekomendasi