

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial diperoleh individu melalui sebuah proses belajar yang selanjutnya digunakan untuk berhubungan dengan lingkungan disekitarnya.

Dalam upaya membentuk kepribadian siswa tersebut, lingkungan sekolah harus bisa menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa, agar dari dalam diri siswa tumbuh jiwa saling menghormati, saling menghargai dan saling tolong menolong antar sesama. Apabila hal itu dapat terlealisasikan maka sifat tersebut akan tumbuh dan berkembang luas ketika siswa terjun ke dalam lingkungan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Suherman (2009, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa “Pendidikan formal membentuk siswa tidak hanya cerdas secara akal tetapi cerdas secara emosi dan hati serta berkembang secara holistik, karena siswa merupakan kesatuan dari beberapa komponen yakni jasmani dan rohani.”

Dari penjelasan tersebut, seharusnya pendidikan menjadi fase penting dalam perkembangan siswa, karena pendidikan merupakan awal sebuah proses yang diharapkan dapat membentuk karakter siswa sehingga menghasilkan individu-individu yang bertanggung jawab, saling menghargai, menghormati dan peduli akan sesama, sehingga nilai-nilai sosial yang terkandung dalam tujuan pendidikan dapat diterapkan oleh siswa ketika mereka berada ditengah-tengah lingkungan masyarakat.

Namun dalam kenyataannya, masih maraknya aksi tawuran antar pelajar yang terjadi belakangan ini, khususnya yang terjadi pada kalangan pelajar. Data yang dihimpun Komisi Nasional Perlindungan Anak (dalam KOMPAS.com) mencatat, sebanyak 82 pelajar tewas sepanjang 2012. Komnas PA mencatat 147 kasus tawuran. Dari 147 kasus tersebut, sudah memakan korban jiwa sebanyak 82 anak. Hasil lainnya menyatakan bahwa jumlah kasus tawuran antar pelajar pada semester pertama tahun 2012 meningkat dibandingkan

dengan kurun waktu yang sama tahun sebelumnya. Direktorat Reserse Narkoba Polda Metro Jaya menginformasikan bahwa selama tahun 2012 kasus narkoba yang menimpa kalangan pelajar meningkat dibandingkan tahun sebelumnya.

Pergaulan remaja yang dimudahkan oleh berbagai akses seperti kemajuan teknologi sering kali disalahgunakan sehingga mengakibatkan pergaulan remaja yang cenderung bebas. Pergaulan bebas di kalangan remaja kerap kali menimbulkan berbagai masalah seperti seks bebas, aborsi dan HIV AIDS. Dari penelitian yang dilakukan oleh BKKBN diketahui bahwa separuh aborsi yang terjadi dilakukan oleh remaja berusia 15-25 tahun. Mengutip hasil penelitian Komnas Anak tahun 2011 diketahui bahwa terdapat 2 juta tindakan aborsi yang dilakukan pada tahun 2008 dan 62 % dari jumlah tersebut dilakukan oleh remaja (Maulana, 2012). Pada penelitian bersama antara Australian National University dan Universitas Indonesia diketahui bahwa dari 3600 responden penelitian sebanyak 20,9% remaja telah hamil di luar nikah. Angka tersebut menggambarkan banyaknya remaja yang melakukan pernikahan dini yang disebabkan kehamilan yang tidak diinginkan yang sebagian besar dikarenakan kegiatan seks bebas di kalangan remaja dan mahasiswa. Begitu pun kasus AIDS yang periode Januari hingga September 2011 sebanyak 1805 kasus (Alimoeso, 2012).

Berbagai permasalahan yang timbul dikalangan pelajar menunjukan indikasi moral pelajar sudah mulai mengacu pada berbagai perilaku yang menyimpang terhadap tatanan hukum, agama dan sosial masyarakat. Banyak pelajar saat ini yang tidak menunjukan rasa hormat terhadap orang tua, guru, bahkan cenderung membentuk sebuah kelompok sehingga menciptakan suatu komunitas yang kurang produktif. Hal ini apabila terus dibiarkan tentu saja akan berdampak negatif bagi generasi penerus bangsa, sehingga harus segera dicari solusi atau cara penyelesaian untuk menghentikan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dilingkungan masyarakat, khususnya pada tingkat pelajar.

Dampak pendidikan jasmani terhadap fisik merupakan dampak yang paling populer dan diposisikan sebagai kontribusi unik dari pendidikan jasmani yang meliputi kebugaran jasmani, keterampilan gerak, dan pengetahuan

tentang kebugaran jasmani dan keterampilan gerak yang berujung pada pemahaman gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat (Suherman, 2013, hlm. 4). Pendidikan jasmani yang berisikan berbagai macam aktivitas fisik bisa meningkatkan pencapaian prestasi akademik anak. *“Learning, memory, concentration, and mood all have a significant bearing on a student’s academic performance, and there is increasing evidence that physical activity enhances each”* (Sattelmair & Ratey, 2009, hlm. 365). Senada dengan pernyataan dari Hollingsworth (2009) yang menemukan hubungan antara tingkat partisipasi anak dalam aktivitas fisik dengan gabungan kebugaran, sosial, fisik dan kebugaran keseluruhan dengan prestasi akademik.

Pendidikan jasmani sebagai bagian dari program pendidikan secara utuh yang memberikan kontribusi melalui pengalaman gerak terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Pangrazi, 2007, hlm. 5) memiliki potensi untuk bisa mengatasi masalah sosial yang sekarang semakin tumbuh dan berkembang. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memberikan kontribusi untuk perkembangan dan kesejahteraan individu secara optimal dengan meningkatkan keterampilan, kebugaran, pengetahuan dan sikap (Bucher & Wuest, 1999). Pendidikan jasmani dapat membantu anak untuk memahami dirinya sebagai sebuah kesatuan antara pikiran dan tubuh, mengembangkan rasa hormat terhadap tubuh mereka dan orang lain, memberikan pemahaman terhadap peranan aktivitas fisik terhadap perkembangan kognitif dan pencapaian mereka dalam bidang akademik (Talbot, 2001, hlm. 39-50). Kekhasan pendidikan jasmani yang bisa mencakup semua aspek perkembangan anak yakni dalam domain kognitif, psikomotor dan afektif, menjadi keunggulan yang tidak dimiliki oleh mata pelajaran lainnya. Lebih luasnya, pendidikan jasmani memberikan keuntungan dalam 5 domain perkembangan anak yakni perkembangan fisik, perkembangan gaya hidup, perkembangan afektif, perkembangan sosial dan perkembangan kognitif (Bailey, 2006, hlm. 397).

Banyak penelitian telah membahas mengenai peranan pendidikan jasmani terhadap keterampilan sosial. Karakter pendidikan jasmani yang menimbulkan rasa dan kesadaran untuk menguasai emosi pribadi, mandiri,

penyesuaian diri sebagai dasar bagi terbentuknya mental sehat dan kebiasaan hidup sehat di lingkungan masyarakat di mana pun siswa berada, termasuk mendapatkan pengakuan diri sebagai anggota masyarakat yang baik karena kemampuan bersosialisasinya atau keterampilan sosialnya berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang (Budiman, 2009, hlm. 11). Keterampilan sosial merupakan esensi dari penampilan sukses di bidang akademik dan dalam kehidupan (Eldar & Ayvazo, 2009, hlm. 1) dan anak dengan keterampilan sosial yang baik akan bisa menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya dan mampu cepat beradaptasi dengan keadaan serta tidak tergantung pada orang-orang sekitarnya (Jureviciene dkk, 2012, hlm. 42-52). Oleh karena itu keterampilan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan seorang anak. Dengan memiliki keterampilan sosial yang baik, maka diduga akan berpengaruh terhadap penguasaan keterampilan bermain dan teknik dasar olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran penjas.

Dalam penelitian ini penulis memilih materi bolabasket karena dalam pembelajaran bolabasket terdapat aspek-aspek keterampilan sosial seperti kerja sama, pengambilan sikap, empati terhadap orang lain, serta pengendalian diri selama melaksanakan permainan. Untuk memperoleh kemampuan teknik yang baik, seorang siswa harus melakukan latihan atau pembelajaran,. Salah satu alat untuk membantu guru untuk dapat mencapai proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model. Seperti yang dijelaskan Sagala (2012, hlm . 175) bahwa "Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model-model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik." Sejalan dengan itu, Bruce dan Marsha (dalam Suherman 2009, hlm. 1) menguraikan bahwa "model pembelajaran adalah belajar sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar". Berdasarkan penjelasan tersebut, seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengenali kondisi lingkungan mengajarnya. Dengan pemahaman yang baik tentang kondisi

lingkungan dan kondisi siswa yang diajarnya guru akan dapat memikirkan, memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai.

Dari penjelasan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model ini merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain. Matzler (2000) menjelaskan model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah “Sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan.” *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memfokuskan pembelajaran pada permainan olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran, tidak dominan dalam memberikan contoh. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, pada pembelajaran ini guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan teknis bermain siswa. Tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai bentuk-bentuk permainan. Sebagai pembelajaran taktikal, maka guru harus mampu memancing siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain, sedangkan siswa sangat penting untuk mengenal posisi bermain dilapangan secara benar.

Menurut Mitchell, dkk (2003, hlm. 7) *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang memberikan rasa kesenangan berbeda pada pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk jenis permainan, yaitu :

1. *Target games* (permainan target)
2. *Net/wall games* (permainan net)
3. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari)
4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi)

Pembelajaran bolabasket termasuk kedalam empat kelompok tersebut. Dalam pembelajaran bolabasket, jika siswa menemukan permasalahan taktik, maka guru hendaknya mampu memecahkan permasalahan tersebut dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran model *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *TGfU* adalah :

1. *Game or game-from*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
2. *Question (class discussion)*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara melakukan.
3. *Practice (teacher directed)*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik, melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Dengan tahapan pembelajaran model *TGfU* ini, peneliti menduga bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* akan mempengaruhi keterampilan sosial siswa, karena dalam pembelajaran model *TGfU* siswa diharuskan untuk bekerja sama, saling berkomunikasi dan berinteraksi sehingga secara tidak langsung akan membuat keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket akan meningkat.

Pada kenyataan di lapangan, sering ditemukannya siswa mengalami kesulitan pemahaman bermain dalam permainan bolabasket, sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran dalam materi bolabasket. Hal ini diperparah dengan adanya pengelompokan dari masing-masing siswa sehingga membentuk suatu kelompok yang apabila dibiarkan maka kelompok tersebut akan sulit untuk menerima siswa lainnya untuk masuk kedalam kelompoknya.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* apakah dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa dan keterampilan bermain bola basket. Karena diharapkan dengan model pembelajaran *Teaching Games for*

Understanding (TGfU) lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterampilan sosial siswa untuk lebih memahami konsep-konsep materi yang diajarkan, serta bisa meminimalisir kesulitan-kesulitan belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dan yang dimaksud hasil belajar pada penelitian ini adalah keterampilan bermain bolabasket.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan sosial ?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan bermain bolabasket?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolabasket. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan sosial siswa.
2. Mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan bermain bolabasket.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti berharap akan mendapatkan hasil yang akan bermanfaat baik untuk kepentingan peneliti pribadi maupun untuk kepentingan masyarakat luas. Peneliti merumuskan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a) Sebagai landasan pengembangan model *TGfU* dalam mengembangkan tujuan pendidikan jasmani.
 - b) Rujukan dalam penerapan model pembelajaran pendidikan jasmani yang mengimplementasikan model *TGfU* pada tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

Sebagai referensi bagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran yang mengembangkan aspek keterampilan sosial dan keterampilan bermain siswa.

E. Struktur Organisasi Tesis

Bab 1 pendahuluan yang membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Bab 2 kajian pustaka, penelitian yang relevan dan posisi teoritis penelitian. Bab 3 metode penelitian yang membahas mengenai lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, analisis data dan skenario penelitian. Bab 4 hasil penelitian dan pembahasan yang membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Bab 5 membahas mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.