

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dikembangkan melalui proses pendidikan, hal ini sesuai dengan amanat Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003, hlm. 4) yang menjelaskan fungsi pendidikan secara nasional, yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Amanat undang-undang untuk mengembangkan siswa untuk kreatif sudah seharusnya diimplementasikan secara nyata dalam proses pendidikan, tidak terkecuali pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian integral dari proses pendidikan dapat memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh dan salah satunya adalah kreativitas. Suherman (2009, hlm. 5) memaparkan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktivitas fisik atau dalam bahasa aslinya adalah *physical education is education of and through movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*through and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan keeratan hubungan yang dinyatakan dengan hubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movement*), merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Siedentop (1990, hlm. 253) juga memaparkan bahwa *“Modern physical education through with its emphasis upon education through the physical is based upon the biologic unity of mind and body. This view sees life as a totality”*. Paparan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan jasmani melalui fisik merupakan proses pendidikan secara menyeluruh yang meliputi pikiran

dan tubuh. Hal serupa diungkapkan oleh Wall dan Murray (dalam Suherman, 2009, hlm. 6):

*Children are complex beings whose thoughts, feeling, and actions are constantly in a state of flux. Because of the dynamic nature of children as they grow and mature, change in one element often affects the others. Thus is a 'whole' child whom we must educate, not merely the physical or bodily aspect of the child.*

Paparan tersebut menjelaskan bahwa siswa merupakan makhluk yang kompleks dan secara terus-menerus mengalami perubahan pikiran, perasaan dan tindakan sehingga proses pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh dan tidak terbatas hanya pada aspek fisik dan tubuhnya saja. Hal tersebut berlaku pula untuk kreativitas, yaitu dalam upaya menyiapkan siswa untuk menghadapi kehidupan, siswa perlu beradaptasi terus-menerus dalam menjalani kehidupan khususnya terkait dengan tantangan dan situasi yang rumit, sehingga diperlukan pemikiran dan tindakan dengan berbagai cara dalam menghadapinya.

Peran penting Pendidikan jasmani dalam perkembangan individu secara menyeluruh tidak terlepas dari berbagai tujuan yang harus dicapai, Bucher (dalam Suherman, 2009, hlm. 7) mengklasifikasikan tujuan pendidikan jasmani ke dalam empat kategori, yaitu:

- a) Perkembangan fisik, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang terlibat kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (Physical Fitness);
- b) Perkembangan gerak, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, indah, halus, sempurna;
- c) Perkembangan mental, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa;
- d) Perkembangan sosial, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Di luar pengertian dan tujuan pendidikan jasmani itu, banyak isu yang muncul terkait ketidakjelasan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh, mulai dari ketidakserasian pencapaian ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang ditandai dengan dominasi ranah psikomotor dalam setiap proses pendidikan jasmani yang

diterapkan sehingga kemampuan siswa dalam ranah kognitif dan afektif kurang begitu tersentuh secara mendalam.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah, proses pembelajaran penjas yang masih bersifat tradisional menyebabkan siswa hanya menerima dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh gurunya, hal ini tidak mendukung terhadap upaya pengembangan kreativitas siswa dalam proses pendidikan. Kekurangan guru dalam memfasilitasi siswa untuk mengoptimalkan proses berpikir kreatif dengan mencoba untuk mencari berbagai cara dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran juga menjadi lemahnya kreativitas siswa.

Proses pendidikan juga menemukan banyaknya kendala dalam pengembangan kreativitas siswa, seperti yang dipaparkan oleh Munandar (2009, hlm. 7) yang menjelaskan bahwa “...kebanyakan hanya meliputi tugas-tugas yang harus dicari satu jawaban yang benar (berpikir kovergen)” sehingga hal ini menjadi kendala dalam pengembangan kreativitas.

Lemahnya proses belajar yang menuntut siswa berfikir, berkreasi dan mencoba untuk memecahkan masalah dengan banyak cara menyebabkan siswa kurang kreatif. Kurangnya daya kreativitas,

Kurangnya penelitian mengenai kreativitas diungkap Munandar (2009, hlm. 7) yang mengungkapkan bahwa “Betapa penelitian dalam bidang kreativitas sangat kurang, dan kreativitas masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal.” Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian kreativitas dalam bidang pendidikan perlu untuk dilakukan.

Pengembangan kreativitas sangat penting dilakukan untuk membantu siswa dalam menghadapi permasalahan dalam proses belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pentingnya pengembangan kreativitas masih terbentur dengan kurangnya perhatian guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan pokok pikiran tersebut, proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan dengan berbagai media, pendekatan, materi, dan sumber belajar yang dapat memfasilitasi siswa dalam penguasaan dan peningkatan

kemampuan siswa untuk berfikir dan berkreasi pada beberapa kajian materi pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dengan menggunakan model *TGfU* memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui permainan berdasarkan permasalahan taktis yang terkandung di dalamnya. Melalui konsep *TGfU* dengan membangun kesadaran taktis (*tactical awareness*) terkait masalah yang terjadi dalam permainan bola basket mendorong siswa untuk memecahkan masalah untuk dapat membuat keputusan yang akurat mengenai apa yang harus dilakukan (*what to do?*) dan bagaimana cara melakukannya (*how to do?*). Pemahaman mengenai permasalahan dalam permainan terbangun melalui proses berpikir dengan berbagai alternatif pemecahan masalah (*divergent thinking*) yang mendukung terhadap kresebagai jawaban pemecahan masalah dalam permainan tersebut. Penerapan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan produk nyata dari hasil pemikiran dan alternatif pemecahan masalah yang ada.

Peran guru pada proses pembelajaran sebagai fasilitator yang menyajikan permasalahan gerak, permainan, maupun peraturan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat bermanfaat bagi siswa. Melalui proses pembelajaran seperti ini, siswa berperan penting dalam proses pengembangan pemahaman serta berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang menunjukkan ciri-ciri munculnya kreativitas.

Terkait dengan perkembangan pendidikan saat ini yang menganjurkan penerapan *indirect teaching* dimana pembelajaran tersebut berpusat pada siswa atau *student-centered*. Perlu adanya penelitian yang menguji efektivitas penerapan pengajaran *indirect teaching* atau dalam penelitian ini model *TGfU* terhadap pengembangan kreativitas siswa. Kemudian hasil penelitian ini diharapkan akan mampu mengubah paradigma proses pembelajaran pendidikan jasmani dari *teacher-centered* menjadi pengajaran *student-centered* yang dapat memberikan manfaat secara menyeluruh bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh *TGfU* dan *Direct Instruction* dalam Permainan Bolabasket Terhadap Kreativitas Siswa.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka perlu diadakan perumusan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan sebaik-baiknya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan *TGfU* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan *Direct Instruction* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan *TGfU* dan *Direct Instruction* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menguji pengaruh yang signifikan *TGfU* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa
2. Mengetahui dan menguji pengaruh yang signifikan *Direct Instruction* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa
3. Mengetahui dan menguji perbedaan pengaruh yang signifikan *TGfU* dan *Direct Instruction* dalam permainan bolabasket terhadap kreativitas siswa

### **D. Manfaat Penelitian**

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 kreativitas siswa.

### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Secara keseluruhan, sistematika penelitian ini adalah: BAB I mengemukakan tentang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terkait dengan kreativitas siswa. Latar belakang penelitian yang peneliti kemukakan adalah bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang kompleks dan seharusnya menjadi suatu kebutuhan yang penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang salah satu diantaranya adalah membentuk pribadi yang kreatif. Peneliti mengemukakan tentang bagaimana pemahaman guru terhadap siswa, bagaimana guru bisa mengembangkan proses pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, bagaimana masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang pada pelaksanaannya kadang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

BAB II membahas tentang konsep kreativitas siswa dan bagaimana teknik meningkatkannya dengan menerapkan model *TGfU* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penelitian terdahulu mendukung terhadap variabel bebas maupun variabel terikat, serta mengemukakan tentang kerangka berpikir per variabel.

BAB III berisi tentang lokasi penelitian yaitu di SMPN 1 Batujajar Kab. Bandung Barat, populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Batujajar Kab. Bandung Barat, pengundian sampel menggunakan *cluster random sampling* dengan menggunakan desain penelitian *randomized pretest-posttest group design*, langkah penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket kreativitas, program perlakuan, prosedur penelitian, analisis data, dan limitasi penelitian.

BAB IV berisi tentang hasil analisis data hasil temuan dan pembahasan di lapangan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB V berisi kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan teknik meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan model *TGfU* sehingga diharapkan dimasa yang akan datang akan ada penelitian yang merevisi atau lebih memperbaiki penelitian ini.