

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan termasuk di dalamnya pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. “Pendidikan Jasmani sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup” (Munasifah, 2008, hlm. 1). Pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah diintegrasikan untuk membuat anak senang bergerak dan bermain. Dengan pembelajaran berbagai aktivitas pendidikan jasmani, diharapkan kemampuan motorik, kognitif dan afektif siswa semakin berkualitas. Harapan tersebut sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh pusat kurikulum Depdiknas (2003, hlm. 1) yaitu “pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang”.

Kita ketahui bersama bahwa disetiap sekolah khususnya guru pendidikan jasmani dalam proses penyampaian materi pendidikan jasmani itu sangat beragam, terutama dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Dalam hal ini model suatu pembelajaran merupakan komponen yang amat penting bagi seorang guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi terhadap siswanya. Karena itu proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah harus menggunakan model-model pembelajaran yang mampu merangsang semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk jenjang SMP/MTs adalah sebagai berikut: a) permainan dan olahraga, b) aktivitas pengembangan (komponen kebugaran jasmani), c) aktivitas senam, d) aktivitas ritmik, e) aktivitas air, f) aktivitas di luar kelas (*outdoor activity*), dan g) kesehatan.

Apabila dilihat dari ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah permainan dan olahraga dan permainan sepakbola merupakan salah satu permainan yang banyak diminati siswa di sekolah. Di setiap sekolah permainan yang sangat ditunggu-gunggu adalah permainan sepakbola. Permainan sepakbola adalah permainan bola besar yang dimainkan secara beregu, satu regu berjumlah sebelas orang. Sepakbola dimainkan di lapangan rumput dengan dua gawang, pada dua sisi lebarnya dijaga masing-masing oleh seorang penjaga gawang. Kedua regu selain menjaga gawang, saling berebut bola untuk dimasukkan ke dalam gawang lawannya. Sukatamsi (2003, hlm. 1.3) mendefinisikan secara jelas sebagai berikut: “sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penaga gawang”. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir semua permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengan kaki maupun tangannya. Pada proses pembelajaran di lapangan, setiap siswa tentunya memiliki kemampuan bermain sepakbola yang berbeda-beda. Ada yang memiliki keterampilan bermain sepakbola baik, ada juga yang belum bisa melakukan permainan sepakbola. Dengan kata lain perbedaan ini dapat diistilahkan sebagai perbedaan kemampuan motorik yang dimiliki oleh siswa.

Perbedaan kemampuan motorik ini disebabkan pengalaman belajar yang dialami siswa berbeda-beda. Ada siswa yang sudah bermain sepakbola sejak sekolah dasar dan ada juga yang baru saja bermain sepakbola ketika materi pembelajaran penjas disekolah, atau bisa juga siswa yang memiliki keterampilan bermain sepakbola tinggi karena siswa tersebut sering bermain sepakbola diluar jam sekolah, sehingga kamampuannya diatas rata-rata siswa lain. Perbedaan

kemampuan ini tentunya tidak akan sama perlakuannya. Karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani setiap siswa memiliki perkembangan yang berbeda yang disebabkan oleh kemampuan awal yang berbeda pula. Bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa itu sendiri, begitu pula dengan siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuannya. Perbedaan kemampuan ini tidaklah salah, karena siswa dalam kelas pendidikan jasmani merupakan siswa yang heterogen yang memiliki minat atau ketertarikan pada permainan yang berbeda-beda. Namun untuk mensiasati perbedaan tersebut perlu adanya pendekatan pembelajaran yang mampu menjawab kedua permasalahan diatas.

Siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dengan siswa yang kemampuan motorik rendah idealnya tidak disamakan penanganannya. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan motorik tinggi mungkin dapat melakukan proses pembelajaran tanpa mengalami kesulitan yang berarti dalam belajar permainan sepakbola. Tapi bagi siswa yang memiliki motorik rendah, biasanya siswa akan banyak diam dan merasa tidak percaya diri. Sehingga jika proses pembelajaran tetap disama ratakan, ada kemungkinan perkembangannya tidak merata. Untuk dapat menjawab permasalahan tersebut, penulis mencoba menerapkan pembelajaran pada kedua siswa yang memiliki perbedaan kemampuan tersebut. Adapun pembelajaran yang akan penulis coba terapkan adalah pembelajaran *teacing game for understanding* (TGfU) dan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran TGfU dalam penjas memfokuskan pada mengajar pemahaman taktis siswa sebelum berhubungan dengan kinerja keterampilan, dengan demikian TGfU ini menawarkan pendekatan taktis untuk mengajar kinerja game, menekankan game sebelum pertunjukan keterampilan Griffin, Mitchell, dan Oslin, (1997); Werner (1989) (dalam Hopper dan Darren Kruisselbrink (2002). Mengajar game yang efektif dari perspektif TGfU adalah tentang penggabungan ajaran pemahaman taktis dengan pengembangan keterampilan, dari pada berfokus

pada satu aspek saja. Ide ini menyiratkan pengalaman bermain game untuk pendekatan mengajar permainan taktik – keterampilan. Griffin dkk, (1997) (dalam Hopper dan Darren, 2002). Menurut Butler (2005, p.1) “*Teaching Games for Understanding (TGFU) is a learner and game centered approach to sport-related game learning with strong ties to a constructivist aproach to learning*”. Pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. TGFU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Pembelajaran Pendekatan Taktik sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penjelasan lainnya yang dikemukakan Metzler (2000, hlm. 340) yaitu “model permainan taktis menggunakan minat siswa dalam struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk kinerja game yang kompeten”. Dalam unit permainan, guru merencanakan perkembangan yang berlangsung dari latihan dasar untuk keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan aturan dan memainkan versi permainan penuh. Dalam permainan taktis, guru merencanakan urutan tugas-tugas belajar dalam permainan seperti konteks untuk mengembangkan keterampilan siswa dan taktik, yang mengarah ke versi yang dimodifikasi atau dengan permainan penuh. Penekanannya adalah pada pengembangan pengetahuan taktis yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam versi yang lebih kecil dari permainan sehingga siswa dapat menerapkan pembelajaran dalam versi lengkap ketika saatnya tiba. Dalam arti, siswa selalu "bermain," tetapi bekerja pada keterampilan penting dan taktik dalam urutan sesuai dengan tahapan perkembangan. Beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*. Thrope dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam

seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan. Permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Pelaksanaannya dengan memberikan penjelasan mengenai permainan yang akan diberikan dengan mengklasifikasikan cara permainannya terlebih dahulu. Setelah itu, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan. Selain pola permainan, pembelajaran TGfU juga menggunakan pola *drill*, yaitu proses perbaikan teknik dasar melalui latihan, baik kelompok maupun individu, sehingga dengan pola *drill* tersebut, siswa yang banyak melakukan kesalahan teknik dasar dalam permainan, dapat memperbaiki teknik dasar yang dia miliki melalui proses *drill*, sehingga setelah melakukan proses *drill* tersebut dapat mengeliminir kesalahan siswa pada saat melakukan *game*.

Mengembangkan kesadaran taktis siswa dengan memperlihatkan masalah taktis utama dalam sebuah permainan. Selanjutnya, menggunakan aktivitas yang menyerupai permainan agar siswa mengetahui kapan dan bagaimana mengaplikasikan pengetahuan taktis dalam permainan tersebut. Dilanjutkan dengan menggabungkan taktis dengan melihat kemampuannya dalam aktivitas permainan dan setelah mengetahui kemampuannya, maka dilakukan langkah selanjutnya mengembangkan kemampuan penampilan siswa yang diperlukan berdasarkan pada kombinasi pengetahuan taktis dan skillnya. TGfU yang dilakukan dalam penerapan pola pemahaman permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani cenderung lebih menekankan pada model pendekatan taktis. Ma'mun dan Subroto (2001, hlm. 18) menjelaskan bahwa "Melalui pendekatan latihan yang mirip dengan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkat". Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa agar ia mampu menjaga keseimbangan keberhasilan pelaksanaan keterampilan gerak teknik yang sudah dimilikinya. Memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mengalihkan pemahaman secara lebih efektif dari penampilan dalam suatu permainan ke dalam permainan lainnya. Pendekatan TGfU merupakan suatu permainan ke dalam permainan lainnya. Pendekatan TGfU merupakan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus

mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan bermain.

Sedangkan pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan masing-masing individu. Pembelajaran kooperatif juga memfokuskan pada kegiatan siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Menurut Juliantne (2011, hlm. 52) model pembelajaran kooperatif beranjak dari dasar pemikiran “*getting better together*” yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial bagi kehidupannya di masyarakat. “Menurut Eggen dan Kauchak Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama” (Julaintine, 2011, hlm. 52).

Selain pembelajaran TGfU sepakbola juga dapat menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran konstektual. Sistem pengajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok menurut Jonson (Juliantine, 2011, hlm. 52), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok. Penelitian Snider 1986 (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011, hlm 13) menemukan bahwa, “penggunaan model *cooperative learning* sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa hingga perbedaan hampir 25% dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajar menggunakan sistem kompetisi”. Selain itu, Slavin (2005, hlm. 11) menyatakan bahwa, “*Cooperative learning model by using the concept of team awards and individual responsibility, can improve the performance of basic capabilities*”. Model pembelajaran kooperatif dengan memakai konsep penghargaan tim dan tanggung jawab individu, dapat meningkatkan prestasi kemampuan dasar.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu dari tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar” (Slavin, 2008, hlm. 163). Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan teknik dasar sepakbola, pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan agar siswa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan memberi kesempatan kepada mereka untuk membangun pengetahuannya secara aktif serta menerapkan ide dan strategi mereka sendiri dalam belajar. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide. Siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komperhensif dalam kelompoknya. Ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang diberikan pada kelompoknya dengan sendirinya akan mendorong potensi mereka untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada tingkat berpikir yang lebih tinggi sehingga pada akhirnya membentuk intelegensi siswa. Terbentuknya intelegensi siswa akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat dalam bermain sepakbola. Dalam penelitian ini, penulis memilih mdoel kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas games dan tournamen ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan siswa terhadap permainan tersebut. Sehingga dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar *passing* dan *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola. Dengan adanya proses pembelajaran kelompok ini siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara maksimal.

Latar belakang yang telah dipaparkan diatas, mendorong penulis untuk melakukan suatu penelitian pengaruh pembelajaran dan kemampuan motorik terhadap hasil belajar. Maka dari itu penulis mengambil judul penelitian **“Pengaruh Pembelajaran TGFU Dan Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Sepakbola Dengan Kemampuan Motorik Tinggi Dan Kemampuan Motorik Rendah”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan dasar sepakbola antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan motorik?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola pada siswa dengan kemampuan motorik tinggi?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola pada siswa dengan kemampuan motorik rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan motorik terhadap keterampilan dasar sepakbola?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah:

1. Ingin menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan dasar sepakbola antara penerapan model pembelajaran dengan kemampuan motorik.
2. Ingin menguji apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola pada siswa dengan kemampuan motorik tinggi.

3. Ingin menguji apakah terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola pada siswa dengan kemampuan motorik rendah.
4. Ingin menguji apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan motorik terhadap hasil belajar keterampilan dasar sepakbola.

D. Manfaat Penelitian

Setiap sesuatu yang penulis buat, tentunya ingin bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, umumnya bagi para pembaca sekalian demi upaya meningkatkan kualitas penjas disekolah-sekolah. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Bilamana hasil penelitian ternyata sesuai dengan apa yang diharapkan, maka guru atau pengajar akan dapat memanfaatkan model pembelajaran dan pertimbangan kemampuan motorik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam hal meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola.
 - b. Sebagai bahan rujukan bagi para guru dalam usaha meningkatkan kualitas SDM pada kegiatan KBM.
2. Manfaat praktis:
 - a. Menyumbangkan pemikiran pada pengajar yang berada di lingkungan sekolah tentang manfaat model pembelajaran dan kemampuan motorik.
 - b. Dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani dalam menentukan program belajar permainan sepakbola.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1: pendahuluan yang didalamnya berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

2. BAB II : kajian pustaka yang didalamnya berisikan model pembelajaran, kemampuan motorik, permainan sepakbola, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.
3. BAB III: metode penelitian yang didalamnya berisikan tentang lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen dan analisis data.
4. BAB IV : pada pembahasan ini peneliti menampilkan deskripsi data hasil penelitian, pengolahan dan analisis data juga diskusi temuan.
5. BAB V : penutup yang didalamnya berisikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.