

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bukan segala-galanya, tapi segala-galanya berawal dari pendidikan. Untuk itu pendidikan merupakan cara yang paling penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Hal ini dikarenakan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, pendidikan juga membina dan mengembangkan kematangan berpikir, sehingga peserta didik memiliki kesehatan jasmani, rohani, maupun spritual, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Secara arti luas menurut Abin Syamsudin (2007. hlm. 22) mengungkapkan:

Pendidikan dapat mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, nonformal, maupun informal dalam rangka mewujudkan dirinya sesuai dengan tahapan tugas perkembangannya secara optimal sehingga ia mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu.

Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas fisik yang di lakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam Abduljabar (2011.hlm. 83) mengungkapkan bahwa “pemahaman yang harus di tangkap adalah pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang.” Meskipun dalam pelaksanaan pendidikan jasmani sering menggunakan tubuh dengan mengaktifkan otot-otot besar, tetapi keuntungan lain yang bisa di ambil adalah untuk perkembangan intelektual, sosial, sikap, dll.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan

secara sistematis, terarah dan terencana. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Abduljabar (2010.hlm. 22) menerangkan bahwa “pendidikan jasmani dapat berkontribusi pada perkembangan keterampilan berpikir kritis, termasuk baik keterampilan berpikir tingkat rendah maupun keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Pendidikan jasmani di sekolah bukan sekedar mendidik jasmani dan mendidik melalui aktivitas jasmani yang mengibaratkan tubuh sebagai mesin. Pendidikan jasmani lebih menekankan pada konsep tentang gerak siswa, mengajar siswa untuk bergerak, dan memecahkan masalah situasi gerak. Hal ini sesuai dengan misi pendidikan jasmani yang ingin memperkenalkan para generasi muda makna gerak dan mengantarkan siswa menjadi terbiasa dalam situasi gerak

Situasi gerak yang di maksud adalah bagaimana siswa mampu untuk berpikir menyelesaikan tugas gerak yang di berikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama dalam bentuk olahraga permainan yang sudah di modifikasi pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam buku Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual dalam Pendidikan Jasmani bagian “keterhubungan” Abduljabar (2010.hlm.41) menjelaskan bahwa :

Pada jenis olahraga permainan atau aktivitas yang menggunakan alat, para siswa tidak dengan sendirinya bergerak dalam ruang yang di miliknya. Mereka bergerak dengan seseorang, lawan, mengatasi rintangan, atau menggunakan alat-alat tertentu.

Sesuai dengan pendapat diatas pada olahraga permainan tujuan untuk mendapatkan hasil yang akan dicapai, tidak bisa dilakukan oleh seorang pemain perlu adanya kerjasama diantara pemain untuk mengatasi permasalahan dalam permainan. Dalam hal ini penguasaan keterampilan sangat penting,karena tugas gerak dalam olahraga permainan cenderung kompleks selain itu seorang pemain di tuntutan untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam menyelesaikan tugas geraknya.

Dalam olahraga permainan banyak sekali masalah-masalah yang dihadapi oleh seorang pemain untuk menyelesaikan tugas gerak. misalnya, ketika seorang pemain membawa bola dan mendapatkan penjagaan yang ketat dari lawan, pemain tersebut harus bisa memutuskan tugas gerak apa yang harus dilakukan apakah bola tersebut harus dibawa dengan cara *dribbel*, ataukah bola tersebut harus di umpan ke pemain lain. Kemudian ketika seorang pemain menghadapi permasalahan tidak bisa menciptakan poin maka pemain tersebut harus mampu saling bekerja sama memanfaatkan ruang dan menggunakan alat agar tujuan dari permainan itu bisa di selesaikan, mereka bisa berdiskusi terlebih dahulu menentukan posisi tempat mereka berdiri yang nantinya memiliki tugas gerak masing-masing. Sebagai contoh pemain yang bertugas memberi umpan (*assist*) kepada pemain yang bertugas sebagai pencetak angka untuk mencetak angka, dan pemain lain bisa membantu dengan berlari-lari mengelabui lawan agar posisi pertahanan lawan terbuka dan membuka peluang kepada timnya untuk mencetak angka/poin. Menurut Albertus Aditya (2015) dalam *Wikipedia.org* mengungkapkan bahwa:

Penyelesaian atau memecahkan masalah adalah bagian dari proses berpikir. Sering dianggap merupakan proses paling kompleks di antara semua fungsi kecerdasan, memecahkan masalah telah didefinisikan sebagai proses kognitif tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari keterampilan-keterampilan rutin atau dasar. Proses ini terjadi jika suatu organisme atau sistem kecerdasan buatan tidak mengetahui bagaimana untuk bergerak dari suatu kondisi awal menuju kondisi yang dituju.

Dengan demikian apabila pembelajaran olahraga permainan akan dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku yang pada akhirnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya penerapan pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani, yang menerapkan konsep pembelajaran dengan mengembangkan gerak terkait sisi kognitif untuk merangsang siswa agar mampu berpikir kritis. salah satunya dengan menerapkan pendekatan saintifik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (kemendikbud 2013) menjelaskan bahwa Pendekatan saintifik adalah “suatu

cara atau mekanisme pembelajaran untuk memfasilitasi siswa agar mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan prosedur yang didasarkan pada suatu metode ilmiah.” Pendapat lain menurut Hidayat (2015) dalam *wikipedia.org* mengungkapkan bahwa “Pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang diusung oleh Kurikulum 2013. Langkah-langkah pada pendekatan saintifik merupakan bentuk adaptasi dari langkah-langkah ilmiah pada sains.”

Dikatakan ilmiah karena pada proses pembelajarannya harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Untuk itu, kesempatan perlu di berikan kepada siswa agar mampu memahami mengapa dan bagaimana tubuh mereka ketika menampilkan suatu penguasaan gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian siswa di beri kebebasan untuk mengembangkan sisi kognitif dengan cara memecahkan masalah yang di tugaskan oleh guru.

Namun dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani cenderung pasif, hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang selalu didominasi oleh guru. Siswa cenderung di tuntut untuk bisa melakukan keterampilan gerak dasar yang di ajarkan oleh guru tanpa memahami apa makna dari pembelajaran tersebut. Dalam penyampaian materi, bisaanya guru menggunakan metode ceramah ataupun demonstrasi yang dalam pelaksanaannya siswa hanya mencatat, dan mendengarkan, melakukan situasi gerak yang diintruksikan oleh guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi dalam memecahkan permasalahan situasi gerak pendidikan jasmani terutama dalam bentuk permainan invasi.

Kemudian proses belajar mengajar pendidikan jasmani dengan menggunakan model konvensional belum mampu menginspirasi siswa berpikir secara kritis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah gerak, dan mengaplikasikannya terhadap materi pembelajaran yang di berikan oleh guru. Disamping itu proses pembelajaran pendidikan jasmani belum mampu memahami menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon

penyampaian materi yang di berikan oleh guru, terlebih lagi motivasi dan rasa ingin tau peserta didik masih rendah, hal ini di karenakan pendekatan pembelajaran yang di gunakan oleh guru belum konfrehensip.

Masalah lain sering kita lihat pada pembelajaran penjas terutama dalam permainan invasi. Pertama, siswa belum mampu memanfaatkan teman satu tim untuk bisa bekerja sama dalam bermain sehingga menjadi berkerumun mengejar satu bola dengan semua pemain. Kedua, siswa belum bisa memposisikan diri dan memanfaatkan ruang yang ada dalam permainan. Ketiga, ketika permainan sedang berlangsung sering terjadi salah komuikasi sehingga sering menyulitkan teman satu tim dalam pergerakannya. Keempat, siswa belum pandai dalam menganalisis efisiensi dan efektifitas tampilan dalam bermain sehingga tenaga yang mereka gunakan belum termanfaatkan dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan pendekatan saintifik terutama dalam memecahkan masalah situasi gerak, karena dalam pelaksanaannya pembelajaran saintifik telah memiliki prosedur yang telah di tetapkan yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, membuat jejaring atau dikenal dengan 5 M. Dengan menggunakan pendekatan saintifik di harapkan dapat membantu siswa belajar dalam memecahkan masalah situasi gerak yang di berikan oleh guru. Siswa mampu mengidentifikasi masalah, menjelaskan, mencari cara atau strategi, melakukan aksi, dan dapat mengevaluasi kembali memecahkan masalah situasi gerak tersebut terutama dalam permainan invasi.

Menurut Bahagia (2010. hlm. 8) mengungkapkan bahwa :

Hakikat permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (passing) atau membawa (dribbling), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal.

Dari uraian diatas, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan invasi salah satunya dengan menerapkan pendekatan sintifik dalam pembelajaran. Karena dalam pembelajaran sintifik siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah secara

sistematis. Berdasarkan permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi dalam pengajaran pendidikan jasmani di SMAN 1 Nagreg Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dikemukakan diatas, peneliti akan menggunakan pendekatan pembelajaran yang di dalam kegiatannya menyajikan sebuah masalah yang di selesaikan secara sistematis. yaitu pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik adalah suatu metode pembelajaran yang berbasis ilmiah. Dalam pembelajarannya siswa di berikan banyak pengalaman dengan pemberian tugas yang harus di selesaikan secara sistematis dengan mencari informasi dari berbagai sumber untuk solusi atas tugas yang di berikan oleh guru.

Dengan demikian pendekatan saintifik di harapkan mampu membantu siswa dalam kemampuan memecahkan masalah situasi gerak, yang diantaranya: Pertama, Siswa belum mampu memanfaatkan teman satu tim untuk bisa bekerja sama dalam bermain sehingga menjadi berkerumun mengejar satu bola dengan semua pemain. Kedua, siswa belum bisa memposisikan diri dan memanfaatkan ruang yang ada dalam permainan. Ketiga, ketika permainan sedang berlangsung sering terjadi salah komunikasi sehingga sering menyulitkan teman satu tim dalam pergerakannya. Keempat, siswa belum pandai dalam menganalisis efisiensi dan efektifitas tampilan dalam bermain sehingga tenaga yang mereka gunakan belum bermanfaat dengan baik.

Dengan menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran penjas siswa mampu bekerja sama dengan teman satu tim, siswa mampu memposisikan diri dan memanfaatkan ruang, siswa mampu saling berkomunikasi agar tidak menyulitkan pergerakan temannya, dan siswa mampu menganalisis efisiensi dan efektifitas dalam tampilan bermain. Untuk

mengetahui kemampuan siswa dalam memecahkan masalah situasi gerak maka alat ukur memakai lembar observasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta di lapangan dalam identifikasi masalah diatas di duga masalah tersebut muncul karena kelemahan siswa dalam pemanfaatan kognisinya terkait tugas gerak. Sebuah pendekatan pembelajaran bisa di terapkan untuk mengembangkan cara berpikir siswa dalam kegiatan masalah situasi gerak, yaitu dengan menggunakan pendekatan saintifik. Untuk lebih memfokuskan masalah yang akan diteliti, penulis membuat rumusan masalah dari kajian diatas yaitu:

1. Apakah ada pengaruh pada kelompok yang di berikan pembelajaran dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas?
2. Apakah ada pengaruh dari kelompok yang tidak di berikan pembelajaran dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas?
3. Apakah ada pengaruh antara kelompok yang di berikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan kelompok yang tidak di berikan pembelajaran pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pada kelompok yang di berikan pembelajaran dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari kelompok yang tidak di berikan pembelajaran dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan

memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas.

3. Untuk mengetahui pengaruh antara kelompok yang di berikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan kelompok yang tidak di berikan pembelajaran pendekatan saintifik terhadap kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi pada pembelajaran penjas.

4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun mafaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran disekolah.
- b. Bagi sekolah/lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran penjas.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar penjas dan memberikan pembelajaran penjas yang inovatif.