

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia membutuhkan pendidikan yang bermutu agar kehidupan berjalan dengan baik. Pendidikan merupakan upaya manusia untuk meningkatkan daya pikir yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan bersifat formal dan nonformal yang diselenggarakan oleh negara atau swasta dalam persekolahan maupun di luar persekolahan. Individu, masyarakat dan pemerintah melakukan segala upaya untuk menyediakan dan memperoleh pendidikan yang layak. Negara sebagai lembaga penyedia dan penyelenggara pendidikan, merumuskannya pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Para ahli memiliki pengertian yang beragam tentang pendidikan karena mereka mempunyai sudut pandang yang berbeda-beda. Menurut *Dewey* (dalam Susanto, 2015, hml 1) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan “suatu proses pengalaman karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan adalah proses penyesuaian pada setiap fase dan menambah kecakapan dalam perkembangan seseorang melalui pendidikan.” Menurut *Langeveld* (dalam Susanto, 2015, hml 1), pendidikan merupakan “upaya dalam membimbing manusia yang belum dewasa kearah kedewasaan. Pendidikan adalah suatu usaha dalam menolong anak untuk melakukan tugas-tugas hidupnya, agar mandiri dan bertanggung jawab secara susila. Pendidikan juga diartikan sebagai usaha untuk mencapai penentuan diri dan tanggung jawab. Menurut Yunus (dalam Susanto, 2015, hml 1) pendidikan ialah “suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan

ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya.” Menurut *Horne* (dalam Susanto, 2015, hml 1) pendidikan adalah “suatu proses dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional dan kemauan dari manusia. Menurut *Good* (dalam Susanto, 2015, hml 1) pendidikan sebagai “suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat. Proses dimana seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang dipimpin khususnya didalam lingkungan sekolah sehingga dapat mencapai kecakapan sosial dan dapat mengembangkan kepribadiannya.

Pendidikan di Indonesia memasuki abad ke-21 mengalami perubahan dan penyempurnaan dalam berbagai bidang. Menurut Adelin (2015, hlm 1) Perjalanan kurikulum pendidikan mengalami beberapa perubahan yaitu: Kurikulum 1947 (Rentjana Pelajaran 1947), Kurikulum 1952 (Rentjana Pelajaran 1952), Kurikulum 1964 (Rentjana Pendidikan 1964), Kurikulum 1968 (Rencana Pendidikan 1968), Kurikulum 1975, Kurikulum 1984 (Kurikulum CBSA), Kurikulum 1994, Kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), Kurikulum 2006 (KTSP Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan Kurikulum 2013. Perubahan dan penyempurnaan ditandai dengan pergantian Undang-Undang dan Kurikulum Pendidikan dalam satu dekade terakhir. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional berubah dari Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 menjadi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003. Kurikulum mengalami perubahan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan disempurnakan menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 disempurnakan kembali dengan Kurikulum Nasional pada tahun 2019. Perubahan dan penyempurnaan Undang-Undang dan Kurikulum pendidikan ini harus diikuti, ditanggapi dan disiasati secara bijak dan seksama oleh kalangan pendidik, masyarakat dan negara agar bermanfaat bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Kurikulum 2013 mengalami dinamika di masyarakat. Kurikulum 2013

secara teori dan konsep sangat bagus namun tidak dibarengi dengan implementasi di lapangan. Kurikulum 2013 menyebabkan perbedaan cara pandang yang menimbulkan polemik di masyarakat antara lain; perbedaan pola pikir antara pemerintah, masyarakat dan pendidik, pelaksanaan tidak menyeluruh hanya di beberapa sekolah percontohan yang dianggap layak, penghapusan dan penambahan beberapa mata pelajaran, pengurangan dan penambahan jam pelajaran, kualitas dan mutu guru masih rendah terutama dalam pendekatan dan evaluasi pembelajaran, dan pendistribusian dokumen dan bahan ajar yang belum merata karena kendala geografis.

Kurikulum 2013 dirumuskan dan dikembangkan oleh para ahli dengan mengedepankan beberapa prinsip yaitu: Standar Kompetensi Lulusan diturunkan dari kebutuhan. Standar Isi diturunkan dari Standar Kompetensi Lulusan melalui kompetensi yang bebas mata pelajaran. Semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan sikap, keterampilan dan pengetahuan. Mata pelajaran diturunkan dari kompetensi yang ingin dicapai. Semua mata pelajaran diikat oleh kompetensi inti. Keselarasan tuntutan antara kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran dan penilaian. Untuk melihat hasil dan pencapaian pembelajaran, pemerintah membuat Standar Kompetensi Lulusan yang setiap jenjang berbeda-beda. Standar Kompetensi Lulusan untuk jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas dan sederajat diatur dalam dokumen Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.54 Tahun 2013 yaitu:

1. Dimensi sikap, kualifikasi kemampuannya memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cermin bangsa dalam pergaulan dunia,
2. Dimensi pengetahuan, kualifikasi kemampuannya memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab serta dampak fenomena dan kejadian,
3. Dimensi keterampilan, kualifikasinya memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri.

Standar Kompetensi Lulusan kemudian dijabarkan dalam Kompetensi Inti dengan rumusan Kompetensi Inti-1 untuk sikap spiritual, Kompetensi Inti-2 untuk sikap sosial, Kompetensi Inti-3 untuk pengetahuan, dan Kompetensi Inti-4 untuk keterampilan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum, kompetensi pada jenjang Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah untuk disusun kompetensi inti sebagai berikut:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Pemerintah melakukan berbagai upaya agar Standar Kompetensi Lulusan dapat tercapai sesuai target yang diinginkan. Pemerintah melalui Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2014) melakukan penyempurnaan pola pikir pendidik dan peserta didik yang terdiri dari:

1. Pola pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik.
2. Peserta didik harus memiliki pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama.
3. Pola pembelajaran satu arah (interaksi Pendidik-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif pendidik-peserta didik-masyarakat lingkungan alam, sumber/media lainnya).
4. Pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet).

5. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran peserta didik aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains).
6. Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim). Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.
7. Pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik.
8. Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak.
9. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Perubahan pola pikir tersebut berpengaruh pula terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi. Perannya sangat sentral dalam membangun manusia Indonesia yang sehat jasmani, rohani dan sosial. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan harus mampu mengikuti perubahan dan perkembangan pola pikir yang diinginkan oleh pemerintah.

Para ahli memiliki pengertian yang beragam tentang pendidikan jasmani. Siedentop (dalam Abduljabar, tt, hlm 1) berpendapat bahwa "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani". Pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model "pendidikan melalui aktivitas jasmani" yang penekanannya pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan dan perkembangan sosial. Menurut Freeman (dalam Abduljabar, tt, hlm 1), pendidikan jasmani memiliki pengertian sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Barrow (dalam Abduljabar, tt, hlm 1) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan, senam, dan latihan jasmani (*exercise*). Rink (dalam Abduljabar, tt, hlm 1) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisik", kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang

kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani. Badan kesehatan dunia (WHO) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang diselenggarakan untuk menjadi media bagi kegiatan pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan yang merupakan proses untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rohaniah yang meliputi aspek mental, intelektual dan spiritual. Pendidikan Jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera rohani melalui kegiatan jasmani. Menurut Widodo (dalam Rahayu 2013, hlm 7), pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai

bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial dan emosional melalui kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran, konten atau isi dikembangkan oleh Pusat Kurikulum dan dilengkapi dengan konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah, pola penerapannya sesuai dengan kurikulum SMA atau dapat menambahkan kompetensi dasar sendiri. Alokasi waktu dalam struktur kurikulum mata pelajaran adalah 2 dan atau 3 jam setiap minggu. Bahan kajian PJOK dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Materi pembelajaran dalam PJOK di Sekolah Menengah Atas terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Permainan dan olahraga meliputi permainan bola besar dan kecil, atletik, beladiri, kebugaran jasmani,

senam, renang, dan kesehatan. Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, atletik, permainan bola besar dan kecil, dan beladiri. Aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani dan bentuk postur tubuh. Aktivitas senam meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa dan dengan alat, dan senam lantai. Aktivitas ritmik meliputi gerak bebas, senam pagi, senam kesegaran jasmani dan senam aerobik. Aktivitas air meliputi permainan di air, keselamatan di air, keterampilan bergerak di air dan renang. Pendidikan luar kelas meliputi piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung. Kesehatan meliputi pembiasaan pola hidup sehat, perawatan tubuh dan lingkungan, memilih makanan dan minuman yang sehat, pencegahan cedera dan pemanfaatan waktu luang. Berdasarkan pengalaman penulis, materi permainan dan olahraga merupakan materi yang paling digemari oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan jasmani memiliki fungsi organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Fungsi pendidikan jasmani terhadap aspek kognitif (Rahayu, 2013, hlm 21) diantaranya;

1. Mengembangkan kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan.
2. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan dan etika.
3. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas yang terorganisasi.
4. Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani.
5. Menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.
6. Meningkatkan pemahaman tentang memecahkan problem-problem perkembangan melalui gerakan.

Guru dituntut untuk jeli dalam memilih dan memilih materi yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, menggunakan pendekatan ilmiah yaitu: mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan, menggunakan dan menyesuaikan sarana dan prasarana yang ada di sekolah, memperhatikan keamanan dan keselamatan dan melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dari mulai perencanaan sampai dengan penilaian.

Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang mengajar di sekolah hendaknya memberikan motivasi dan mendorong peserta didik secara aktif untuk mencari sumber dan contoh-contoh konkrit dari lingkungan sekitar. Pendidik harus mengkondisikan situasi belajar yang memungkinkan peserta didik melakukan observasi dan refleksi. Observasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya membaca buku dengan kritis, menganalisis dan mengevaluasi sumber-sumber belajar seperti tv, radio dan internet. Peserta didik harus dirangsang untuk berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengajukan pertanyaan di setiap pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan secara perorangan, berpasangan, dan berkelompok, dengan formasi berbanjar atau lingkaran. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya dilakukan dengan frekuensi pengulangan gerak yang cukup untuk setiap peserta didik. (Kemendikbud, 2014b).

Pendidik dituntut untuk memahami manfaat pendidikan jasmani bagi peserta didik. Menurut Suherman (2012, hlm 7) pendidikan jasmani berdampak pada aspek fisik yaitu; kebugaran jasmani, kemampuan gerak dan gaya hidup aktif. Berdampak pada aspek sosial yaitu: kerjasama, kepemimpinan, dan empati. Berdampak pada aspek afektif yaitu: kesehatan mental, harga diri, mengatasi masalah, motivasi, kebebasan, moral, karakter, percaya diri, emosi, kesenangan, pilihan dan perasaan, keyakinan, aspirasi, sikap dan apresiasi. Dan berdampak pada aspek kognitif yaitu: hasil akademik, menyimpan memori, koneksi antar neuron, struktur otak dan efisiensi persyarafan. Manfaat Penjasorkes ini akan lebih terasa apabila guru memanfaatkan media dan alat pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran melalui teknologi informasi di kalangan pelajar menjadi sesuatu yang menjadi keharusan. Perkembangan teknologi informasi berjalan dengan cepat dan dalam akses dalam gengaman tangan. Teknologi ini sudah memasuki ruang dan waktu kita. Pemanfaatan televisi, telepon, komputer dan alat komunikasi lainnya berguna untuk membantu manusia dalam mencari informasi dan hiburan. Namun Peserta didik belum bijak memanfaatkannya dan hanya digunakan untuk hiburan semata. Mereka terkadang melupakan waktu untuk kegiatan hiburan dan mengganggu aktivitas belajar di rumah dan sekolah. Tantangan dan perkembangan ini harus diimbangi oleh

penguasaan teknologi agar berguna bagi proses pembelajaran. Pada kenyataannya pendidik sering tertinggal dibanding dengan peserta didik. Diantaranya penggunaan komputer, laptop, tablet, permainan (*games*) dan penggunaan media sosial seperti *facebook, twitter, youtube, instagram, path, line, whatsapp* dan lain sebagainya. Peran pendidik, orang tua dan masyarakat menjadi penyaring atau filter arus informasi yang diterima oleh peserta didik agar bermanfaat bagi dirinya. Akibat dari pemanfaatan teknologi seperti handphone, tablet, games mengakibatkan peserta didik menurun pemahaman dan kemampuan sikap dan motivasinya dalam belajar. Mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain internet dan game dibanding belajar, bermain dan bersosialisasi dengan rekan atau teman sebayanya.

Berdasarkan penelaah penulis di lapangan, hal lain yang mengemuka berkaitan dengan pembelajaran PJOK di sekolah diantaranya: kompetensi pendidik yang belum sesuai dengan harapan dilihat dari hasil ujian kompetensi Pendidik yang berada di bawah minimal. Keterbatasan sarana, prasarana dan media pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar dan mengajar yang rendah karena materi dan gaya mengajar yang monoton. Tingkat kebugaran jasmani dan kesehatan yang rendah terlihat dari angka kehadiran dan partisipasi peserta didik di sekolah. Kurang kesadaran dari warga sekolah tentang gaya hidup aktif. Kondisi geografis sekolah yang berada di dataran tinggi mengakibatkan peserta didik sering mengalami penyakit infeksi saluran pernafasan atas. Anggapan dari pengelola dan pendidik bahwa PJOK merupakan mata pelajaran yang kurang penting dibanding mata pelajaran lain terutama yang di ujian nasionalkan. Kurikulum yang berubah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta rendahnya pemanfaatan teknologi informasi bagi pembelajaran. Kompetensi dan hasil belajar PJOK yang rendah khusus dalam ranah kognitif (pengetahuan) terlihat dari nilai yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Untuk menanggulangi berbagai persoalan di atas tentunya perlu langkah nyata yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, model serta media pembelajaran yang tepat. Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau

sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum. Didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatar belakangi metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Strategi pembelajaran merupakan konsep untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran menekankan pada cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun untuk bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran lebih mengarah pada implementasi metode secara spesifik dan teknis. Taktik pembelajaran lebih mengarah pada gaya mengajar seorang guru yang bersifat personal disini bertemu antara ilmu dan seni mengajar. Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi.

Model pembelajaran untuk penjas banyak macamnya diantaranya adalah gaya/metode komando, tugas, resiprokal, mandiri terstruktur, diskvori terbimbing, pemecahan masalah. Selain model tersebut ada model lain yang sering digunakan dalam pembelajaran penjas (Metzler: 2000) seperti “*..direct instruction, personalized system for instruction, cooperative learning, sport education model, peer teaching model, inquiry teaching, dan tactical games model...*”. Model lain yang berkembang dan belum banyak digunakan oleh para pendidik adalah pembelajaran berbasis permainan digital (Digital Game-Based Learning). Pembelajaran berbasis permainan digital adalah pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dengan mempelajari sesuatu dengan bermain komputer atau video game dan pendidik memanfaatkan permainan digital itu untuk membantu dan meningkatkan pembelajaran secara formal maupun informal. (Rolf Krestchmann, 2010, hlm 1).

Model yang berbasis permainan merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer atau konsol yang bertujuan menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui permainan yang mendidik. Dalam permainan tersebut ada tujuan, aturan, kompetisi, tantangan, khayalan, keamanan dan hiburan. Model ini direkomendasi dengan mempertimbangkan beberapa hal diantaranya generasi yang berubah ke generasi millenium yang banyak menggunakan media sebagai

sumber belajar. Games dianggap merupakan solusi dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan interest siswa terhadap proses pembelajaran. Teknologi dan media pembelajaran yang terus berubah. Pendidik dan peserta didik sudah mulai meninggalkan buku dan papan tulis dan berubah menjadi *tablet* dan *projector*. Perubahan ini lambat diikuti oleh sekolah sebagai agen perubahan. Seringkali sekolah tertinggal dalam pemanfaatan teknologi informasi yang membantu proses pembelajaran. Perlu suatu upaya nyata yang dilakukan pendidikan untuk mengintegrasikan permainan elektronik ke dalam kurikulum pendidikan.

Game mempunyai manfaat yang direkomendasikan oleh para ahli diantaranya; (1) meningkatkan motivasi karena game membuat peserta didik merasa senang dan terpujau, cenderung menemukan pengalaman belajar yang penuh arti dan meninggalkan kesan yang mendalam, (2) pemahaman yang kompleks karena hubungan antar sistem dengan komponen sistem dapat direlefsikan dengan baik dalam permainan, (3) pembelajaran memberikan refeltif, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen di dalam ruang bermain yang aman dan untuk merefleksikan hasil-hasil keputusan yang mereka buat, (4) adanya umpan balik dan pengaturan diri melalui pelaksanaan eksperimen, peserta didik dapat melakukan perbaikan pilihan mereka dan dapat mengendalikan aksi dan tindakannya dalam ruang bermain.

Beberapa rekomendasi diantaranya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital bermanfaat untuk: membangun keterampilan sosial (Mcfarlane, Sparrowhawk & Heald, 2002; Dondi, Edvinsson & Moretti, 2004), pencapaian prestasi di sekolah, kemampuan kognitif dan motivasi belajar (Rosas, Et Al., 2003), atensi dan konsentrasi, berpikir kompleks dan rencana strategis (Kirriemuir, 2005), kesalahan informasi dan keterampilan multi-disiplin (Mitchel & Savill-Smith, 2004), berpikir logis dan kritis serta keterampilan memecahkan masalah (Inkpen, Mcgrener, Booth & Klawe, 1997; Higgins, 2001; Rieber, 1996; Whitebread, 1997), kolaborasi dengan orang lain (Williamson & Facer, 2003), keterampilan metakognitif dan keterampilan strategi memecahkan masalah (Bonk & Dennen, 2005), keterampilan koordinasi tangan dan mata (Dondi, Et Al., 2004), komunikasi, keterampilan membangun tim dan berpikir strategis (Dondi, Et Al.,

2004), keterampilan spatial (Calvert, 2005; Gunter, 2005), pembelajaran tentang suara (Gee, 2003), keterampilan motorik kasar dan halus (Becker, 2007), keterampilan mengingat dan aturan-aturan (Juul, 2005). Menurut Suherman (2009, hlm 118) “untuk meningkatkan minat dan hasrat peserta didik dalam pembelajaran penjas melalui penayangan videotapes, slides dan film. Video tape yang digunakan bisa berasal dari sumber baku dari perusahaan atau buatan sendiri. Yang harus diperhatikan adalah kesesuaian antara pokok bahasan dengan dan tingkat kemampuan siswa.”

Beberapa jenis games populer yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran diantaranya yaitu: *Pro Evolution Soccer, FIFA, Football Manager, PGA Tour, Moto GP, NBA, NFL, Dance-Dance Revolution, Baseball Heroes, International Track & Field*. Games ini dapat digunakan sebagai media / alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu contohnya adalah Pro Evolution Soccer, FIFA dan Football Manager yang didalamnya merupakan games sepakbola yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memahami dan menguasai keterampilan dasar, teknik, taktik dan strategi serta kemampuan psikologis dalam managerial dalam permainan sepakbola. Game ini dapat dimainkan di smartphone, tablet, personal computer dan konsol game seperti Play Station, Nitendo dan Xbox.

Materi sepakbola merupakan materi permainan yang digemari oleh para peserta didik dan digemari oleh masyarakat di seluruh dunia. Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Ada pun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Menurut Muhajir (dalam Rahayu, 2014, hlm 1), “Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Menurut Luxbacher (dalam Rahayu, 2014, hlm 1)

menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan. Materi ini diberikan oleh pendidik (guru) dengan tujuan mengembangkan kebugaran dan keragaman gerak peserta didik. Menurut Sucipto (2004, hlm 17) keterampilan dasar dalam sepakbola terdiri atas tiga macam keterampilan, meliputi:

1. Keterampilan Lokomotor dalam bermain sepakbola adalah gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat, melompat dan meluncur.
2. Keterampilan Non Lokomotor dalam bermain sepakbola adalah gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk.
3. Keterampilan Manipulatif dalam bermain sepakbola adalah gerakan-gerakan seperti menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, melempar bola dan menangkap bola bagi penjaga gawang.

Dalam pembelajaran sepakbola para peserta didik dapat mempelajari jenis-jenis bola, seragam bertanding, tipe stadion, strategi bermain, jenis kompetisi, susunan, posisi, formasi, instruksi dan penjagaan, gaya penyerangan dan gaya pertahanan. Peserta didik diberikan pemahaman tentang pola-pola bermain sepakbola sesuai dengan tingkatan dari mulai pemula sampai dengan profesional. Peserta didik perlu waktu untuk mempelajari game ini ditambah dengan menu interface yang berbahasa Inggris. Peserta didik memerlukan kemampuan kognitif untuk mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisa, mengevaluasi dan mengkreasi permainan ini.

Penulis melakukan evaluasi pembelajaran permainan sepakbola dengan tes sumatif maupun formatif, peserta didik sering mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai, kemampuan pengetahuan kognitif peserta didik yang bervariasi, penggunaan media dan alat pembelajaran yang kurang menarik, motivasi peserta didik yang rendah dan kemampuan berkomunikasi serta menyampaikan materi pembelajaran yang tidak tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan teori, asumsi, empiris dan temuan masalah penulis berminat untuk melakukan untuk meneliti tentang bagaimana “*Pengaruh Pendekatan*

*Pembelajaran dan Kemampuan Kognitif Terhadap Pemahaman Pola-Pola Bermain Sepakbola dan Berpikir Kritis.”*

## **B. Identifikasi Masalah**

Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan kurikulum dari kurikulum tingkat satuan Pendidikan ke Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mengalami beberapa penyempurnaan dalam dasar hukum, konsep dan implementasinya. Pendidik dan peserta didik harus menyesuaikan dengan perubahan dan penyempurnaan tersebut. Salah satunya adalah perubahan pola pikir di mana pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Komunikasi pembelajaran yang satu arah menjadi komunikasi yang interaktif antara guru-siswa, siswa-guru dan antar siswa. Pembelajaran yang pasif bersifat khayalan yang menjelaskan konsep dan teori menjadi pembelajaran yang bersifat nyata dalam bentuk praktek dan aktif menyelidiki dengan pendekatan ilmiah. Media pembelajaran yang menggunakan alat tunggal seperti papan tulis dan gambar menjadi alat multi media (audio visual) yang membuat peserta didik lebih memahami konsep dan teori yang diberikan.

Pendidik dituntut untuk melakukan pembelajaran dengan pendekatan, strategi, metode dan model yang menuntut peserta didik untuk berpikir ilmiah. Pendekatan yang tepat dengan pendekatan ilmiah dengan model *project* dan *problem based learning* serta *discovery learning*. Dengan harapan standar kompetensi lulusan yang awalnya memiliki kemampuan berpikir tingkat rendah (pengetahuan, pemahaman dan penerapan) menjadi kemampuan berpikir tingkat tinggi (analisa, sintesis dan evaluasi). Salah satu model yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah dengan model pembelajaran *Digital Games Based Learning (DGBL)*. Games atau permainan digital selama ini di pandang masyarakat umum sebagai hal yang menghambat pendidikan. Peserta didik banyak meluangkan waktunya dengan bermain games dibanding mengerjakan tugas sekolah. Ini menarik bagi penulis untuk menjadikan games sebagai alat dan media pembelajaran yang mendidik khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan pengalaman empiris di lapangan, peserta didik sering merasa bosan dan jenuh

ketika penulis memberikan penjelasan mengenai konsep pemahaman pola-pola bermain sepakbola. Dengan penggunaan *Digital Games Based Learning* diharapkan oleh guru bahwa peserta didik memperoleh pengalaman dan pemahaman yang berarti tentang pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis dalam proses belajar mengajar di sekolah.

### C. Rumusan Masalah Penelitian

Bertolak dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah secara keseluruhan terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *Digital Games Based Learning* dengan *Audio Visual*?
2. Apakah terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kemampuan kognitif terhadap pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis?
3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *Digital Games Based Learning* dengan *Audio Visual* bagi siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *DGBL* dengan *Audio Visual* bagi siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah?

### D. Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran dan kemampuan kognitif terhadap pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis. Berikut merupakan tujuan khusus dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *DGBL* dengan *Audio Visual*.

2. Untuk mengetahui interaksi antara pendekatan pembelajaran (*DGBL* dan Audio Visual) dan kemampuan kognitif (tinggi dan rendah) terhadap pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis.
3. Untuk mengetahui apakah siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *DGBL* dengan Audio Visual.
4. Untuk mengetahui apakah siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah, terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran *DGBL* dengan Audio Visual.

#### **E. Manfaat / Signifikansi Penelitian**

Manfaat penelitian yang penulis harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis.
  - a. Bahan informasi bagi Pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam upaya mengoptimalkan pendekatan pembelajaran dan kemampuan kognitif terhadap pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis.
  - b. Sumbangan keilmuan bagi didaktik metodik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada umumnya.
2. Kegunaan praktis
  - a. Sebagai pedoman dan analisa pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya permainan sepakbola.
  - b. Sebagai bahan masukan bagi Pendidik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam menciptakan proses pembelajaran.

#### **F. Struktur Organisasi Tesis**

Struktur dan sistematika penulisan tesis ini terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian tesis dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel

dan daftar lampiran. Tesis ini terdiri dari lima bab, yaitu bab I tentang pendahuluan, bab II tentang kajian pustaka / landasan teori, bab III tentang metode penelitian, bab IV tentang temuan dan pembahasan dan bab V tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi. Dalam bab I dibahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi tesis. Bab II membahas tentang konsep, teori, dalil, model dan rumus utama dan turunnya tentang pembelajaran berbasis permainan digital dan hasil belajar kognitif peserta didik. Pada bab II terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, termasuk prosedur, subjek dan temuannya. Pada bab II terdapat pula posisi teoritis penulis yang berkenaan dengan masalah yang diteliti yakni pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar.

Pada bab III tentang metode penelitian terdapat desain, partisipan, populasi dan sampel, instrumen, prosedur dan analisis data. Bab IV tentang temuan dan pembahasan berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai bentuk sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Bab V berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat diambil dan dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.