

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik, pembiasaan hidup sehat, dan pengintegrasian karakter yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menghasilkan perubahan secara holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah antara kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta dan mampu menyesuaikan dengan lingkungannya. Dengan demikian diharapkan tujuan pendidikan jasmani bukan hanya sekedar pencapaian yang bersifat fisik semata, akan tetapi pendidikan jasmani memiliki tujuan ideal yaitu untuk mengembangkan kepribadian secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, mental, emosional, intelektual, sosial, moral dan estetika. Selain itu pengaruh positif dari pendidikan jasmani diharapkan mampu untuk menunjang perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik bagi siswa secara ideal.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia, hingga saat ini, ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan juga masih terlihat di sekolah dasar. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani, seperti sarana dan prasarana, serta alat dan media pendukung untuk mengajar pendidikan jasmani anak. (cf. Cholik Mutohir, 1990a; 1990b, 1993: Soediyarto, 1992, 1993).

Kualitas guru pendidikan jasmani yang ada di sekolah dasar pada umumnya kurang memadai. Mereka kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara kompeten. Mereka belum berhasil melaksanakan tanggung

jawabnya untuk mendidik siswa secara sistematis melalui pendidikan jasmani. Hal ini terlihat dari kebanyakan guru pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah bukan guru khusus yang secara normal mempunyai kompetensi dan pengalaman dalam bidang pendidikan jasmani. Mereka kebanyakan adalah guru kelas yang harus mampu mengajar berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah pendidikan jasmani. Situasi semacam itulah yang dialami di SD Negeri Canden 1 dan 2 kecamatan Sambu, kabupaten Boyolali Jawa Tengah.

Dari kondisi yang sudah disebutkan di atas otomatis metode dan gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktik pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran yang dilaksanakan guru adalah metode-metode praktik yang dipusatkan pada guru (*Teacher Centered*) dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (*Student Centered*). Pada pendekatan ini, guru menentukan tugas-tugas ajarnya kepada siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti melatih salah satu cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran pendidikan jasmani sebagai medium pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi anak seutuhnya.

Indonesia sebentar lagi akan menerima bonus demografi, ledakan penduduk di usia produktif akan terjadi. Untuk itu pemerintah perlu sejak dini menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi persaingan global pada masa yang akan datang. Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya diawali dari dalam kelas. Revolusi mental yang digaungkan oleh pemerintah tidak akan pernah terwujud jika mutu pendidikan khususnya pendidikan dasar masih dalam kondisi yang tidak ideal. Menurut Sekretaris Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2010-2014 kasus kekerasan oleh anak terdapat peningkatan yang cukup mengkhawatirkan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) per April 2015, mencatat, terjadi 6006 kasus kekerasan anak di Indonesia. Angka ini meningkat signifikan dari tahun 2010 yang hanya 171 kasus. Sementara pada tahun 2011,

tercatat sebanyak 2179 kasus, 2012 sebanyak 3512 kasus, 2013 sebanyak 4311, dan 2014 sebanyak 5066 kasus. Dari 6006 kasus, sebanyak 1764 kasus kekerasan terhadap anak terkait pendidikan. Maraknya sikap-sikap menyimpang dan kekerasan yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari adalah wujud dari rendahnya sikap bertanggung jawab. Sikap tanggung jawab adalah sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban sebagaimana yang seharusnya dilakukan, baik terhadap diri sendiri, teman maupun guru.

TPSR adalah Model Pendidikan Karakter yang sudah ada dalam Pendidikan jasmani. Program TPSR menggunakan tanggung jawab sebagai “tema” untuk mengajar berbagai kegiatan fisik/jasmani. Peserta program diajarkan untuk mengambil tanggung jawab pribadi sebagai usaha dan tujuannya untuk melaksanakan tanggung jawab sosial, menghormati hak orang lain, agar mereka menjadi peka terhadap kebutuhan orang lain, dan untuk kesejahteraan kelompok. Strategi pembelajaran meliputi kesadaran tanggung jawab, pengalaman yang digunakan sebagai refleksi sikap bertanggung jawab, dalam individu dan kelompok didalam pengambilan keputusan (pemberdayaan). Proses pembentukan karakternya melalui pemahaman dan pembiasaan didalam dan diluar kegiatan pembelajaran penjas.

Sebagai satu kesatuan mental-psikologi dengan fisik-biologis fenomena kejiwaan seseorang, terpadu dalam dirinya sebagai kepribadian (karakter). Pada kesatuan kepribadian ini, seseorang dapat mengamati dan menelaah hubungan antara faktor dalam diri seseorang (potensi mental psikologis dan fisik biologis) dengan faktor luar yang disebut lingkungan (sosial, budaya, alam). Keunikan kepribadian seseorang yang terpancar pada perilakunya, merupakan hasil perpaduan kerja sama antara potensi dari dalam diri dengan rangsangan dari lingkungan (hukum konvergensi). Agar mampu secara utuh mengembangkan aspek psikomotorik, afektif, kognitif pada siswa dengan pendidikan jasmani, diperlukan suatu usaha untuk menciptakan lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani yang edukatif dan menarik, serta

diperlukan suatu aplikasi pembelajaran yang mampu untuk mengoptimalkan minat belajar siswa dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat beberapa aplikasi model pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Model Pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengajar pendidikan jasmani diantaranya adalah *Cooperative Learning Type* : TGT, STAD, GI. Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengaplikasikan teori konstruktivistik TGfU, SEM. Spektrum gaya mengajarnya Moston, Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan pendekatan *Scientific* yaitu : *Problem Base Learning, Project Base Learning, Discovery Learning, Inquiry Learning*, dan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis tanggung jawab TPSR.

Dari beberapa model pembelajaran penjas yang ada model pembelajaran yang mengimplementasikan “*Game*” sebagai pendekatan dan sarannya, dirasa sangat tepat untuk membentuk sikap anak, termasuk di dalamnya adalah sikap tanggung jawab. Hal ini dikuatkan oleh hasil penelitian Shane Pill (2011) yang berjudul: “*Teacher engagement with teaching games for understanding - game sense in physical education*”, ia menyajikan temuan survei terhadap guru pendidikan jasmani dalam satu negara bagian Australia dan tingkat keterlibatan dengan desain kurikulum TGfU-GS. Analisis menunjukkan bahwa TGfU- GS dianggap paling berlaku untuk anak usia (11-12 tahun) dalam pendidikan jasmani. Pendapat serupa juga di sampaikan Salamudin at. all (2011) melakukan penelitian dengan judul: “*The Effect Of The Intervention Program In Physical Education Classes On Students' Personal And Social Development*”. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa ada pengaruh dari intervensi program pendidikan jasmani pada pengembangan kepribadian dan sosial siswa yang dilaksanakan di Malaysia, intervensi disini mengaplikasikan model games dalam pembelajaran, sebuah uji perbedaan antara kelompok dalam pengembangan sosial, masalah olahraga dan masalah kehidupan (non-olahraga) kesimpulannya menunjukkan perbedaan yang signifikan untuk ketiga faktor, yaitu, pengembangan pribadi dan sosial yang berhubungan dengan dilema

Sri Santoso Sabarini, 2017

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS “GAMES” TERHADAP TANGGUNG JAWAB SISWA BERDASARKAN GENDER DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kehidupan dan dilema berolahraga antara kelompok kontrol dan kelompok penelitian. Jenis model pembelajaran berbasis “Games” yang lain juga diteliti oleh Marios Goudas and Evmorfia Magotsiou (2006), penelitiannya berjudul : “*The Effects of a Cooperative Physical Education Program on Students’ Social Skills*”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat kenaikan kelas eksperimen pada keterampilan sosial dan preferensi untuk kerja kelompok.

“*Game*” atau permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Hetherington dan Parker (1979), menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu: Fungsi Kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya. Fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa. Fungsi Emosi Permainan dapat meningkatkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin. Sementara itu, para pakar teori kognitif mengidentifikasi 4 macam permainan yang berkembang sejalan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif (Seifert & Hoffnung, 1994). Keempat permainan itu adalah: (1). Permainan fungsional (*functional play*). (2). Permainan konstruktif (*constructive play*) (3). Permainan dramatik (*dramatic play*) (4). Permainan dengan aturan (*games with play*).

Teaching Games for Understanding Model (TGfUM) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan TGfUM adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. TGfUM merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan

pembelajaran. TGfUM juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani khususnya dalam membentuk karakter sosial dan kognitif anak khususnya aspek tanggung jawab, kerjasama, keberanian dan kreativitas.

Cooperative Learning adalah suatu gambaran pembelajaran dengan mengedepankan kerjasama antara individu yang satu dengan lainnya dalam suatu ikatan tertentu. Ikatan–ikatan tersebut yang menyebabkan antara satu dengan yang lainnya merasa berada dalam satu tempat dengan tujuan–tujuan yang secara bersama–sama diharapkan oleh setiap orang yang berada dalam suatu kelompok. Banyak model pembelajaran kooperatif yang ada sekarang ini, salah satunya adalah Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dalam studi terdahulu penelitian ini mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Alison, S., & Thorpe, R. (1997). dengan judul : “ *A comparison of the effectiveness of two approaches to teaching games within physical education. (A skills approach versus a games for understanding approach)* Perbandingan efektivitas dua pendekatan untuk mengajar permainan dalam pendidikan jasmani. (Sebuah pendekatan keterampilan dibandingkan dengan sebuah permainan dengan pendekatan pemahaman) hasil penelitian menunjukkan bahwa metode yang menggunakan “*Game for Understanding* ” lebih efektif dalam hal pengembangan taktis dan tehnik dibanding pembelajaran berbasis keterampilan (*skill-based*). Penelitian yang lain yang dapat mendasari riset ini adalah penelitian dari Asri Nur, Prihatin (2010) yang berjudul “*Hubungan Antara Kecerdasan Intelektual Dan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Kimia Siswa*”. Sampel dalam penelitian ini diambil 5 kelas secara cluster random sampling dengan jumlah siswa 175. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes

Sri Santoso Sabarini, 2017

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS “GAMES” TERHADAP TANGGUNG JAWAB SISWA BERDASARKAN GENDER DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kecerdasan intelektual yang telah dilakukan oleh Biro Konsultasi Lembaga Psikologi Psikoanalisa Yogyakarta yang bekerja sama dengan pihak sekolah SMA Negeri 3 Tegal. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang positif dan bermakna antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional dengan prestasi belajar kimia.

Istilah gender secara awam dimaksudkan sebagai tingkah laku dan sikap yang diasosiasikan dengan laki-laki atau perempuan. Dari sisi genetis, ada perbedaan kromosom antara laki-laki dan perempuan yang akan membawa karakteristik tertentu dan membuat kedua jenis kelamin mengembangkan strategi-strategi tertentu untuk menjalani kehidupannya. Perkembangan gender pada masa awal anak-anak dapat dilihat dari permainan dan aktivitas yang dilakukannya. Mereka menghubungkan gender dengan mainan, seperti permainan mobil-mobilan adalah “untuk anak laki-laki” dan boneka “untuk anak perempuan”. Pada saat yang sama mereka mengasosiasikan jenis pakaian (rok untuk perempuan dan celana panjang untuk laki-laki). Baru pada usia kira-kira 5 tahun anak-anak mulai mengetahui gender mana yang dianggap menjadi agresif, keras, dan kuat serta gender mana yang dianggap lembut, tenang dan lemah. Pengetahuan semacam ini terus berkembang sepanjang masa anak-anak hingga remaja. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa gender secara genetikal memiliki karakteristik bawaan yang berbeda dalam hal psikososial anak.

Penelitian ini berusaha menjawab secara empiris tentang unsur pendidikan karakter Tanggung jawab anak sekolah dasar yang bisa diajarkan melalui model pembelajaran penjas dengan mengadopsi Model Pembelajaran *Cooperative Learning type TGT* dan Model Pembelajaran dengan *Theory Constructivistic TGfU*. Peneliti berasumsi model pembelajaran *Cooperative Learning type TGT* dan TGfU memiliki kontribusi secara psikososial dalam membentuk tanggung jawab anak. Ditinjau dari karakteristiknya kedua model pembelajaran tersebut dimungkinkan memiliki kecocokan dari sisi spesifikasi karakteristik gender dari sisi psikososial.

Selain itu, selama ini pengaruh gender masih diabaikan oleh para guru penjas di sekolah dasar dalam menerapkan model pembelajaran untuk

membentuk sikap tanggung jawab anak, juga belum ada penelitian yang melibatkan pengaruh gender dalam pemilihan model pembelajaran penjas untuk membentuk perilaku tanggung jawab anak di sekolah dasar. Untuk itulah maka Perlu diadakan penelitian agar guru penjas lebih tepat memberikan layanan pembelajaran untuk membentuk sikap tanggung jawab siswa.

1.2 Identifikasi Masalah:

1. Krisis karakter merupakan masalah bangsa yang harus segera dicarikan jalan keluar untuk memecahkannya, maka dari itu Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar diharuskan dapat membentuk nilai-nilai karakter anak melalui materi yang diajarkan.
2. Model Pendidikan Karakter untuk membentuk tanggung jawab dalam Penjas yang dibuat Hellison (TPSR) selama ini pelaksanaannya belum diintegrasikan dengan pembelajaran penjas berbasis “Games” yang ada yaitu *Teams Games Tournament*, dan *Teaching Games for Understanding*. Penelitian ini akan menjawab ada tidaknya pengaruh jika kedua model tersebut diintegrasikan untuk mendidik karakter Tanggung jawab anak Sekolah Dasar.
3. Gender memiliki pengaruh terhadap perkembangan psikososial anak Sekolah Dasar, kenyataannya para guru PJOK belum memperhatikan pemilihan model pembelajaran karakter berbasis *games* yang tepat, yang dapat mengoptimalkan tanggung jawab anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut ada tiga rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Adakah perbedaan pengaruh Model Pendidikan Karakter Berbasis “Games” terhadap tanggung jawab siswa kelas IV SD?
2. Adakah perbedaan pengaruh gender terhadap tanggung jawab siswa kelas IV SD?
3. Adakah interaksi antara Model Pendidikan Karakter Berbasis “Games” dengan gender terhadap tanggung jawab siswa kelas IV SD?

Sri Santoso Sabarini, 2017

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS “GAMES” TERHADAP TANGGUNG JAWAB SISWA BERDASARKAN GENDER DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui fakta empirik tentang perbedaan yang signifikan antara Model Pendidikan Karakter Berbasis “*Games*” terhadap tanggung jawab siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui fakta empirik tentang perbedaan yang signifikan antara gender pada anak laki-laki dan perempuan kelas IV SD dalam melaksanakan tanggung jawab.
3. Untuk mengetahui fakta empirik interaksi antara gender yang diajar menggunakan Model Pendidikan Karakter Berbasis “*Games*” terhadap tanggung jawab.

1.5 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini penting untuk mengantisipasi datangnya bonus demografi usia produktif di Indonesia. Pemerintah perlu sejak dini menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Fenomena maraknya sikap-sikap menyimpang dan kekerasan yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari adalah wujud dari rendahnya sikap bertanggung jawab. Tujuan utama pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang sehat, trampil, kreatif, berdaya cipta dan mampu menyesuaikan dengan lingkungannya. Dengan demikian diharapkan pendidikan jasmani bukan hanya sekedar pencapaian yang bersifat fisik semata. Dari beberapa model pembelajaran penjas yang ada, model pembelajaran yang mengimplementasikan “*Games*”, dirasa sangat tepat untuk membentuk sikap tanggung jawab anak. “*Game*” atau permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Model pembelajaran penjas berbasis karakter tanggung jawab dengan menggunakan pendekatan “*Games*” dapat dikonstruksi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan taktis (TGfU). Pengemasan kedua model pembelajaran tersebut juga dimungkinkan memiliki spesifikasi

Sri Santoso Sabarini, 2017

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS “GAMES” TERHADAP TANGGUNG JAWAB SISWA BERDASARKAN GENDER DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penggunaannya terhadap perbedaan gender secara psikososial. Untuk itu pada akhirnya hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada dunia pendidikan jasmani dalam mengatasi masalah bangsa yaitu krisis karakter pada anak-anak.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dalam mengembangkan konsep pengajaran pendidikan jasmani khususnya untuk membentuk karakter bertanggung jawab anak di Sekolah Dasar berdasarkan perbedaan gender.

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi para pihak, antara lain:

1. Pengembang kurikulum, dosen, dan praktisi pendidikan jasmani, hasil penelitian ini diharapkan mengembangkan konsep pengajaran pendidikan jasmani ditinjau dari perkembangan psikososial anak untuk membentuk karakter bertanggung jawab.
2. Para mahasiswa, pemerhati penjas, dan guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan wawasan keilmuan yang berorientasi pada hasil pembelajaran penjas non fisik.
3. Pemerintah sebagai pengambil kebijakan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi dalam menyelesaikan masalah bangsa khususnya krisis karakter yang melanda anak bangsa di masyarakat.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar guru pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya untuk memilih model pembelajaran dalam mengajar pendidikan jasmani dengan pendekatan “Game” yang tepat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ditinjau dari perbedaan gender yang merupakan sifat bawaan dalam perkembangan psikososial anak khususnya untuk pembentukan sikap tanggung jawab.