

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah merupakan sebuah institusi yang didirikan dalam meningkatkan pendidikan karakter. Melalui sekolah, siswa banyak belajar berbagai macam hal.

Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhiran di dapatkan keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Dalam proses hasil belajar tercermin dalam prestasi belajarnya. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang maksimal di butuhkan proses belajar. Menurut UU Nomor.20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pada pasal 51 ayat (1) yang berisi: “Pengelolaan satuan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah dilaksanakan berdasarkan standar pelayanan minimal dengan prinsip manajemen berbasis Sekolah/Madrasah. Dalam melaksanakan prinsip-prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sama dengan tujuan pendidikan nasionalnya yaitu: untuk memperluas kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban sebuah bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi seseorang yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, kreatif, berilmu, mandiri, cakap, dan menjadi warga Negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pendidikan di Indonesia terdapat berbagai macam mata pelajaran yang mana masing-masing dari mata pelajaran tersebut memberikan peran penting terhadap kehidupan. Salah satunya yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi yang disebut sebagai mata pelajaran yang berlangsung seumur hidup atau selama-lamanya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengidentifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu pembinaan manusia yang berlangsung

seumur hidup. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, berolahraga dan bermain yang dilakukan secara sistematis terarah dan terlaksana. Pembekalan belajar melalui proses pembelajaran penjas dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kerjasama, kejujuran, dan lain-lain).

Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di perlukan pendekatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan, ada beberapa pendekatan dalam pembelajaran penjas salah satunya yaitu pendekatan TGFU. Menurut Griffin dkk (dlm Febrianta & Sukoco, 2013, hlm 188) *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif.

Salah satu jenis model pendekatan TGfU yaitu permainan net, permainan invasi, permainan target, permainan striking/fielding untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa di pilih pendekatan TGfU model permainan target, senada dengan pendapat Mitchell, dkk. (dml Ngadino, 2013, hlm 31) menjelaskan “*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*”. Permainan target yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain jenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju target maka semakin baik. Peneliti menggunakan pendekatan bermain target diharapkan adanya transfer *off skill* permainan target ke permainan invasi. Karna permainan target adalah dasar dari pendekatan TGfU dimana transfer yang dimaksud merupakan kesanggupan seseorang untuk menggunakan kecakapan, keterampilan, dan pengetahuan lainnya, yang di peroleh dari pengalaman dan latihan ke dalam situasi yang baru. Transfer kemampuan yang di peroleh pada permainan target ini dapat juga di terapkan pada permainan lainnya, seperti: permainan net (smash ke area yang kosong), permainan *striking* atau *fielding* (melempar bola ke teman), dan permainan invasi (memasukan bola ke dalam ring atau sasaran lainnya). Dalam permainan target ini sasaran dapat di modifikasi

dengan sedemikian rupa agar siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dsb. Aktivitas jasmani untuk pendidikan jasmani ini dapat melalui olahraga atau non olahraga.

Menurut Jesse Feiring Williams (dlm Abduljabar, 2001, hlm.80) “Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.” Pendidikan jasmani sebagai bagian utuh dari pendidikan akan membantu para siswa untuk dapat melaksanakan proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik motorik, mental dan sosial. Hakikat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui gerak insani yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Kaitan pendidikan jasmani sebagai *human movement*, maka pendidikan gerak (*movement education*) di pandang sebagai pendekatan belajar pendidikan jasmani yang sangat cocok karna terkait dengan pendidikan jasmani sebagai *life skill*. Dalam SK Mendikbud nomor 413/U/1987 menyebutkan bahwa “pendidikan jasmani adalah bagian yang integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara *organic, neuromuscular*, intelektual, dan emosional” (Utama, 2011, hlm.3 ). Pendidikan jasmani, sangat memungkinkan untuk sepadan dengan istilah gerak insani, karena menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat untuk mendapatkan perkembangan yang menyeluruh dalam hal kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang.

Kecerdasan emosional sangat penting dimiliki oleh siswa agar siswa dapat mengatur emosinya dengan baik. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Goleman (dlm Wahyuningsih, 2004, hlm.28) bahwa,

kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan intelegensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapkannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan

kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Dalam permainan target diperlukan pengendalian diri agar siswa dapat mengendalikan kecerdasan emosinya. Pentingnya kecerdasan emosi dalam permainan target yaitu agar siswa mampu melakukan lemparan dengan baik dalam mengatur emosinya, karena dalam permainan target diperlukan beberapa komponen seperti kesabaran, fokus, juga teknik yang baik. Pada saat ini banyak kita ketahui pada saat pembelajaran penjas guru menggunakan permainan target, tetapi ketika melakukan permainan target guru hanya melihat keberhasilan sasaran, teknik, atau lemparannya saja. Seharusnya guru dapat memberi arahan pengendalian emosi agar siswa bisa melakukan permainan target dengan baik. Dengan pembelajaran berkualitas sangat dimungkinkan akan menghasilkan siswa yang memiliki karakter yang tanggung, mampu menggunakan emosinya untuk menghadapi segala sesuai yang berhubungan dengan manusia dan objek (memiliki kecerdasan emosional yang tinggi).

Salah satu peran pendidikan di sekolah dasar yaitu untuk membentuk karakter anak, maka penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan model konstruk pembangun kecerdasan emosional siswa SD, yaitu dengan melibatkan ubahan eksogen pola asuh orang tua, dan kompetensi guru, serta ubahan endogen dari kompetensi guru yaitu kualitas pembelajaran. Menurut Salovey (dlm Sumarno, 2017, hlm.27) “kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menerima dan mengekspresikan emosi, memahami dan menggunakannya, dan mengatur untuk membantu perkembangan diri”. Selanjutnya juga diutarakan bahwa kecerdasan emosional adalah kecerdasan menerima, menilai, dan mengekspresikan emosi secara tepat; kemampuan untuk mengakses dan membangkitkan perasaan untuk memfasilitasi aktivitas kognitif; kemampuan untuk memahami informasi yang diterimanya dan menggunakan emosi berkenaan dengan ilmu pengetahuan; dan kemampuan untuk mengatur emosi diri sendiri dan emosi orang lain untuk mendorong pertumbuhan emosional dan intelektual.

Dari penelitian sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang hubungan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar siswa, dalam penelitian itu

hanya membahas tentang belajar siswa dengan kecerdasan emosional, oleh sebab itu peneliti ingin meneliti tentang variabel terikat yang serupa tetapi dengan variabel bebas yang berbeda, dan penelitian ini belum ada yang melakukannya. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan pada penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut bahwa ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar pada siswa kelas II SMU Lab School Jakarta Timur. Melalui uji statistik yang dilakukan pada dasarnya hasil penelitian sesuai dengan landasan teori yang digunakan pada penelitian. Diketahui bahwa setinggi-setingginya IQ menyumbang sekitar 20% bagi kesuksesan seseorang dan yang 80% sisanya diisi oleh kekuatan lain yang menurut Daniel Goleman salah satunya adalah kecerdasan emosional seseorang.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mencoba menerapkan permainan target yang diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa, karena dapat diyakini bahwa melalui permainan target terdapat nilai-nilai yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Maka peneliti mengambil sebuah judul "*Pengaruh Permainan Target Terhadap Kecerdasan Emosional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka muncul suatu rumusan masalah yang akan diteliti serta dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh permainan target terhadap kecerdasan emosional?
2. Seberapa besar pengaruh permainan target terhadap kecerdasan emosional?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan target terhadap kecerdasan emosional dalam pembelajaran penjas"

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan target terhadap kecerdasan emosional siswa.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

##### **1.4.1 Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi pendidikan dan memperluas hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai hubungan kecerdasan emosional dengan permainan target.

##### **1.4.2 Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

- 1) Dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.
- 2) Dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Dapat mengendalikan emosi diri dalam kehidupan sehari-hari.

###### **b. Bagi guru**

- 1) Memberi guru pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan.
- 3) Membantu guru menangani masalah karakter pada siswa.
- 4) Meningkatkan serta memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar pada siswa.

###### **c. Bagi sekolah**

- 1) Sebagai bahan evaluasi serta tolak ukur dalam pencapaian tujuan mengajar di sekolah.
- 2) Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
- 3) Membantu tercapainya kompetensi dasar dan program yang sudah dibuat oleh sekolah.

- 4) Sebagai peran yang dapat membantu sekolah dalam menggunakan model pembelajaran terbatu dalam pengembangan pendidikan.
- d. Bagi lembaga
- 1) Menjadi bahan referensi untuk mahasiswa.
  - 2) Mengenalkan nama universitas ke pendidik di lingkungan sekolah.
  - 3) Memperluas mitra kampus dalam proses penelitian mahasiswa.
  - 4) Membantu proses status akreditasi
- e. Bagi peneliti
- 1) Peneliti dapat mengetahui pengaruh kecerdasan emosional siswa terhadap permainan target dalam pembelajaran penjas.
  - 2) Sebagai pijakan untuk penelitian selanjutnya

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi merupakan suatu gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan dalam bentuk struktur organisasi, struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian yang berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### **1.5.2 BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian**

Bab ini berisi tentang kajian teori yang terdiri dari definisi motivasi belajar, definisi kecerdasan emosional, permainan target dan macam-macam permainan target, kerangka pemikiran, beserta hipotesis penelitian.

### **1.5.3 BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, desain penelitian, deskripsi mengenai populasi dan sampel, instrument

penelitian, prosedur penelitian, proses pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### 1.5.4 BAB IV Temuan Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang temuan penelitian yang telah dicapai, meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

#### 1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian , implikasi dan rekomendasi penulis sebagai pemaknaan dari hasil analisis temuan penelitian.