

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu, baik secara langsung atau tidak langsung dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan zaman yang serba teknologi. Pendidikan mempunyai arti sebagai proses usaha dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan, sehingga menjadi seorang yang terdidik. Manusia dididik menjadi orang yang berguna bagi Negara, Nusa, dan Bangsa. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.

Dalam era globalisasi, manusia dihadapkan pada perubahan-perubahan yang tidak menentu. Salah satunya adalah perubahan yang terjadi pada sistem pendidikan di Indonesia, baik perubahan pada kurikulum pendidikan, media atau sarana pendidikan, maupun metode pengajaran. Perubahan kurikulum dari tahun ke tahun merupakan kebijakan yang diambil pemerintah. Alasan pemerintah melakukan perubahan kurikulum pendidikan yang baru adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Akan tetapi tujuan dari pemerintah tidak selalu sejalan dengan kenyataan di lapangan. Dampak dari perubahan kurikulum pendidikan sebenarnya memberikan dampak positif terhadap prestasi siswa tetapi disisi tidak sejalan pada tujuan atau visi sebuah sekolah akibat dari perubahan tersebut. bila sebuah sekolah memiliki satu tujuan atau satu visi tentu sekolah tersebut akan berusaha untuk mencapai tujuannya, dan untuk memenuhi sebuah visi tentu membutuhkan waktu yang tidak singkat, ketika sekolah telah memfokuskan diri pada visi yang telah di susun secara tiba tiba kurikulum diganti tentu sekolah tersebut harus

mengganti tujuan yang ingin dicapai, pemerintah beranggapan bahwa perubahan kurikulum dapat memberi perubahan yang lebih baik pada mutu pendidikan, tapi nyatanya tidak demikian. Sejalan dengan pendapat Rustam, (2015. hlm.37) menjelaskan:

Pergantian kurikulum pendidikan di Indonesia seringkali dikritik oleh para pelaku pendidikan. Kritikan mereka tujukan pada argumen yang mendasari perumusan dan pemberlakuan kurikulum. Kurikulum sebenarnya bukan satu-satunya penentu untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tetapi fungsi kurikulum dalam dunia pendidikan dan pembelajaran akan dapat mengangkat mutu dan kualitas peserta didik apabila didukung kecakapan para pendidik (guru atau dosen), ketercakupan substansi kurikulum dalam buku ajar, tersedianya sarana dan prasarana belajar dan kepemimpinan pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum tersebut.

Jika kondisi seperti itu, seharusnya kurikulum baru yang tidak efektif atau kurang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa secara keseluruhan mengapa pemerintah masih saja suka untuk mengganti kurikulum dalam pendidikan. Mengapa tidak mengadaptasikan penguatan kurikulum yang lama secara serius sampai dapat di terima oleh dunia pendidikan bukan dengan cara tidak cocok, langsung ganti seperti demikian. Padahal belum tentu juga kalau yang baru akan sesuai dan dapat beradaptasi cepat dengan siswa serta dapat di terima sebagai tujuan pendidikan yang tepat dan dapat meningkatkan mutu pendidikan saat ini.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan sejalan dengan proses belajar mengajar tersebut, harus memuat berbagai unsur-unsur yakni materi pelajaran, kurikulum, metode pengajaran, sarana dan prasarana yang tersedia, dan tenaga pendidik yang professional, guna meningkatkan potensi siswa yang optimal. Dalam prosesnya pendidikan yang dilakukan pada semua jenjang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dari berbagai aspek, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga akhir, tidak hanya menekankan pada pembelajaran yang bersifat teoritis saja, artinya yang hanya menggunakan kemampuan kognitif, seperti mata pelajaran matematika, bahasa indonesia, bahasa inggris, pendidikan agama islam, pendidikan kewarganegaraan, akan tetapi, ada juga pembelajaran yang mengharuskan

siswa untuk menggunakan kemampuan fisik atau psikomotornya, afektif, dan kognitif secara bersamaan, yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Bafirman, (2016, hlm.161) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah:

Suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian.

Dari pengertian diatas pendidikan jasmani merupakan aspek dari proses pendidikan secara keseluruhan, melalui kegiatan jasmani yang dirancang cermat, yang dilakukan secara sadar dan terprogram dalam usaha meningkatkan kemampuan, keterampilan jasmani dan sosial serta perkembangan kecerdasan. Pelaksanaan belajar mengajar pendidikan jasmani mampu mengembangkan semua dimensi dan potensi peserta didik. Artinya cakupan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja, melainkan juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani dalam Kurikulum 2013 adalah bagaimana membuat siswa dan guru lebih aktif dalam pembelajaran. Selain murid harus aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru juga harus aktif dan kreatif dalam memancing dan memotivasi karakteristik anak didiknya, sehingga dialog dua arah terjadi dengan sangat dinamis, keutamaan lain dari Kurikulum 2013 adalah jumlah waktu aktif belajar pendidikan jasmani yang bertambah dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam sebuah proses pengalaman belajar.

Pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Melalui pengalaman gerak itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Selanjutnya pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani diarahkan pada pemberian kesempatan yang seluas-luasnya untuk melakukan gerak dengan harapan siswa dapat aktif dan pada gilirannya akan membantu perkembangan kebugaran jasmaninya. Proses kegiatannya mencakup kegiatan latihan atau pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang. Dengan demikian anak

akan mampu menggunakan tubuhnya secara efisien, bahkan didasarkan pada pemahaman. Sedangkan dampak lebih lanjut adalah anak memiliki kebiasaan dan keterampilan untuk mengisi waktu luangnya dan kelak keterampilan yang dimilikinya diharapkan dapat dilakukan sepanjang hayatnya.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung sepanjang hayat, yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. *“physical education, which is an integral part of the education curriculum, has a wide spectrum of effects from ensuring an individual's maintaining physical health and happiness to processing and structuring knowledge, gaining new interests, attitudes, habits and skill”* Pangrazi (Mirzeoglu, 2014, hlm.263). Artinya pendidikan jasmani, yang merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan, memiliki efek yang luas untuk membiasakan seseorang menjaga kesehatan fisik dalam memproses dan menyusun pengetahuan, minat, sikap, kebiasaan, dan mendapatkan keterampilan baru. Untuk itu pendidikan jasmani sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif. Dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani masih ditemukan di beberapa sekolah, pembelajaran ditekankan untuk mendidik siswa melalui aktivitas olahraga dan mempelajari serta menguasai berbagai teknik cabang olahraga yang termuat dalam kurikulum. Kekeliruan yang sering dijumpai adalah banyak orang yang beranggapan bahwa pendidikan jasmani hanya berisi dengan kegiatan olahraga. Bahkan, ada yang beranggapan kecenderungan bahwa guru pendidikan jasmani hanya

mengembangkan keterampilan fisik (psikomotorik), tanpa mengembangkan aspek yang lain.

Selaras dengan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan maka dalam pendidikan jasmani bukan saja dikembangkan dan dibangkitkan potensi individu tetapi juga ada unsur pendidikan yang dikembangkan meliputi aspek kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual yang berorientasi kepada life skill.

Pada proses pembelajaran, pendidikan jasmani lebih menekankan pada penguasaan tentang konsep gerak, pada dasarnya belajar gerak (*motor learning*) merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak yang diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak. Dari hasil kegiatan belajar diharapkan siswa mampu memecahkan masalah situasi gerak dalam berbagai aktivitas yang diberikan dalam serangkaian pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang terdapat dalam kurikulum, ada beberapa materi pembelajaran yang dapat dipilih sesuai dengan keadaan di sekolahnya, ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan antara lain; aktivitas bela diri, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri, kesehatan dan aktivitas permainan.

Aktivitas permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terbagi kedalam beberapa jenis permainan sesuai dengan kelompok masalah gerak sesuai dengan karakteristik permainannya. Kelompok yang pertama, ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut berupa *passing* dan *intercepting*. kelompok permainan yang kedua bercirikan *rallying* yang dibatasi oleh pembatas berupa jaring (net), dimana antara pemain dari regu yang berlawanan tidak dapat terjadi kontak fisik secara langsung. Kelompok

yang ketiga adalah kelompok permainan sentuh atau *taying in* versus *making out* (soft ball dan sejenisnya). Oleh karena itu, beberapa aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani harus dapat menyesuaikan antara permainan tersebut dengan berbagai keadaan dan kemampuan siswa. Karena tidak semua peserta didik akan mampu atau mengerti bagaimana memecahkan masalah gerak dalam aktivitas permainan, sehingga mereka tidak antusias akan aktivitas bermain yang mereka lakukan dan bukan tidak mungkin pada akhirnya mereka akan enggan dan putus asa dalam aktivitas pembelajaran melalui permainan.

Aktivitas permainan olahraga mempunyai berbagai perbedaan baik dalam aturan, perlengkapan dan lapangan dan yang lainnya. Sebagai guru harus memahami betul bahwa pusat pemikiran dari permainan itu semua adalah ide pokok dari permainan itu yaitu masalah gerak yang terkandung didalamnya. Dengan begitu maka berbagai jenis permainan itu dapat digolongkan berdasarkan hubungan dari aktivitas bermain itu dengan masalah gerak yang sesuai, Atas dasar tersebut maka aktivitas permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat digolongkan kedalam 4 jenis aktivitas permainan yaitu: (1) *Target Games*; (2) *Net Games*, (3) *Fielding-Games* dan (4) *Invasion Games* (Webb, Pearson, & Forrest, 2006, hal.5).

Permainan Invasi merupakan jenis permainan untuk 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, dimana ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut berupa *passing*, *dribbling* dan *intercepting*. Ciri khas permainan invasi yaitu adanya kontak fisik langsung dari seluruh pemain, baik dengan pemain dari regu sendiri atau dengan pemain dari regu lawan dengan tujuan untuk mencetak angka ke sasaran yang di jaga oleh lawan, selain itu situasi-situasi dalam permainan invasi permasalahan yang dihadapi akan relative berbeda selama permainan itu berlangsung.

Situasi gerak yang dimaksud adalah bagaimana siswa mampu untuk berpikir menyelesaikan tugas gerak dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah taktis terkait masalah perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama dalam bentuk olahraga permainan. Dalam berbagai jenis aktivitas permainan yang akan dilakukan harus berdasarkan masalah gerak atau ide pokok yang terkandung dalam permainan itu, jangan menggunakan olahraga sebagai pusat pemikiran untuk mempelajari teknik kecabangan olahraga, melainkan dengan aktivitas permainan yang akan dilakukan dapat dibuat modifikasi-modifikasi untuk pemecahan masalah dalam aktivitas permainan, sehingga permainan itu akan menyebabkan para siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, baik secara fisik, maupun psikologis dalam suasana pembelajaran yang riang gembira. Kalau itu yang dilakukan maka sebagian besar permainan yang dihadapkan pada permasalahan yang kompleks yang akan terus dihadapi pada saat permainan itu berlangsung akan dapat diselesaikan. Kemudian aturan yang terkandung dalam berbagai jenis aktivitas permainan olahraga akan menyebabkan ketidaksesuaian antara materi, perlengkapan, alat serta ukuran lapangan dengan keadaan siswa yang kita ajarkan. Oleh karena itu kita harus dapat menyesuaikan berbagai permainan tersebut dengan berbagai keadaan/kemampuan siswa, karena tidak semua siswa mampu atau mengerti bagaimana memecahkan masalah situasi gerak, sehingga pada akhirnya mereka tidak menyenangi aktivitas bermain yang mereka lakukan dan bukan tidak mungkin pada akhirnya mereka akan enggan dan putus asa dalam pembelajaran tersebut. Sebagai guru harus paham betul bahwa berbagai aktivitas permainan olahraga mempunyai berbagai perbedaan, untuk itu perlu adanya sentuhan modifikasi terutama dalam penerapan model pembelajaran agar pembelajaran aktivitas permainan dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat memecahkan suatu permasalahan geraknya dalam serangkaian pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya penerapan model atau pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang sesuai, banyak solusi terkait dengan model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam rangka

mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU). TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti dan memahami bentuk olahraga melalui konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan model pembelajaran TGfU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. “*TGfU approach is based on the constructivist concept that encourages students to participate in learning activities and develop their own understanding with the game situation*” (Balakrishnan et.al. 2011, hlm.714). Sesuai dengan pendapat tersebut bahwa model TGfU mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam serangkaian proses kegiatan belajar dan dapat mengembangkan pemahaman mereka sendiri dengan situasi permainan yang sebenarnya, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih variatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada akhirnya dapat memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana semestinya.

Selain model TGFU, model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dapat di implementasikan dalam memecahkan masalah situasi gerak, karena model ini dapat membuat siswa belajar melalui upaya penyelesaian permasalahan dalam aktivitas pembelajaran secara terstruktur untuk mengkontruksi pengetahuan siswa. “*Problem based learning is a learning mod that uses problems as a basis for students to improve their problem solving skills and to obtain knowledge*” (Inel & Balim, 2010, hlm.23). artinya PBL merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan

nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, yang menggunakan masalah sebagai dasar bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan

Pembelajaran ini menuntut siswa untuk terlibat aktif melakukan penyelidikan dan menyelesaikan permasalahan dan mencari solusi atas permasalahan tersebut, yang harus dipecahkan dengan beberapa konsep dan prinsip yang secara simultan dipelajari dan tercakup dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan ketrampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai ketrampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

PBL meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan, kerjasama dan menghasilkan karya terkait kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. *“Creating a course design which implements a PBL could be one way to encourage and stimulate students to explore actively and develop logical thinking and problem-solving abilities”* (Luo, 2017, hlm.2). Untuk itu mendesain model pembelajaran PBL satu cara untuk mendorong dan merangsang siswa agar mengeksplorasi secara aktif dan mengembangkan pemikiran logis dan kemampuan memecahkan masalah. Proses berpikir tentang ide-ide abstrak berbeda dari proses-proses yang digunakan untuk berpikir tentang situasi-situasi dunia nyata. PBL menekankan pentingnya konteks dan keterkaitan pada saat berpikir dengan pengambilan keputusan, proses itu bervariasi tergantung dengan apa yang dipikirkan seseorang dalam menentukan keputusannya terhadap permasalahan yang dihadapinya ketika dalam permainan.

PBL dimaksudkan untuk membantu siswa berkinerja dalam situasi-situasi kehidupan nyata untuk menjembatani kerjasama dalam menyelesaikan tugas, memiliki elemen-elemen belajar magang yang mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga dapat memahami peran di luar sekolah. Guru yang secara terus menerus membimbing siswa dengan cara mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberi penghargaan untuk pertanyaan-pertanyaan berbobot yang mereka ajukan, dengan mendorong siswa mencari solusi/penyelesaian terhadap masalah nyata yang dirumuskan oleh siswa sendiri, maka diharapkan siswa dapat belajar menangani tugas-tugas penyelesaian masalah dalam aktivitas pembelajaran.

Dalam hal ini, pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah dengan pendekatan pembelajaran pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri yang menggunakan masalah sebagai dasar bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Dari kedua model diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU mengutamakan pada pemanfaatan “masalah-masalah taktikal” sebagai perantara dan tujuan untuk memecahkan masalah situasi gerak dalam situasi bermain. Dalam hal ini guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain, bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara tepat, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Kesadaran akan taktik, menggunakan dasar kemampuan untuk menekankan masalah-masalah taktik yang muncul selama permainan. Sedangkan model PBL merupakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan

untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) yang akan membentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Model pembelajaran TGfU dan PBL memberikan suatu alternatif kepada siswa untuk mempelajari keterampilan memecahkan masalah dalam situasi bermain atau situasi sesungguhnya. Sehingga siswa dapat menunjukkan kemampuan berpikir mereka dalam suatu permainan terkait dengan pengambilan keputusan, apa yang harus dilakukannya dan bagaimana cara melakukannya. Kemudian siswa mampu mengidentifikasi masalah, menjelaskan, mencari cara atau strategi, melakukan aksi, dalam waktu yang cepat untuk dievaluasi kembali. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terkait keterampilan berpikir dan pengambilan keputusan untuk memecahkan permasalahan gerak meliputi “dua langkah besar yakni melakukan proses berpikir nalar (*reasoning*) dan diikuti dengan pengambilan keputusan/pemecahan masalah (*deciding/problem solving*)” (Zubaidah, 2010, hlm.3). Dengan demikian dapat pula diartikan bahwa tanpa kemampuan yang memadai dalam hal berpikir nalar (deduktif, induktif dan reflektif), seseorang tidak dapat melakukan proses berpikir kritis secara benar, karena berpikir kritis berfokus pada apakah meyakini atau melakukan sesuatu terhadap keputusannya.

Oleh karena itu keterampilan berpikir kritis diperlukan dalam aktivitas permainan, karena proses pemecahan masalah akan selalu dihadapi oleh siswa dari awal hingga permainan selesai. Kemampuan berpikir kritis sangatlah penting bagi setiap individu, sehingga di dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, agar siswa senantiasa mampu menyelesaikan permasalahan dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran gerak pada pembelajaran aktivitas permainan terjadi

sebuah pembelajaran kognitif manakala siswa dihadapkan pada proses pemecahan masalah untuk membuat keputusan serta dihadapkan pada beberapa alternatif jawaban yang ada dalam situasi bermain. Pada proses inilah siswa berada pada tingkat pemikiran yang lebih tinggi, karena siswa mempertimbangkan beberapa konsekuensi dari setiap pilihan jawaban. Siswa dihadapkan pada situasi pengambilan keputusan yang kemungkinan kesalahannya paling sedikit. Mengenai hal ini dapat dikaitkan dengan teori belajar kognitif bahwa “*Cognitive learning theory views learning as a process that involves experimentation, exploration, and individual decision making; it is a process that necessitates the reconstruction of incorrect events into a new, correct, whole*”. (Gallahue, 1996, hlm.74) Sesuai dengan pendapat diatas belajar sebagai proses yang melibatkan eksperimen, eksplorasi, dan pengambilan keputusan individu; yang mengharuskan rekonstruksi kejadian yang salah ke yang baru, benar, utuh. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, melainkan tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan keterampilan berpikir yang baik serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya yang menekankan bahwa bagian-bagian dari suatu situasi saling berhubungan dengan seluruh konteks situasi tersebut.

Keterampilan dalam berpikir merupakan kunci dari proses belajar yang mengembangkan kemampuan berfikir sehingga memungkinkan informasi yang lebih baik dan membenarkan keputusan yang harus dibuat, serta memberikan justifikasi yang jelas dan masuk akal untuk keputusan yang anda buat, tindakan selanjutnya yang anda ambil akan memberikan kredibilitas, pengaruh, rasa hormat dan akhirnya, kekuatan untuk membuat lebih banyak keputusan dan memegang tanggung jawab yang lebih besar. “*Critical thinking can be defined well as questioning and emerging opportunities in order to compare and analyze many thoughts; advance and enhance thoughts; make operative decisions and conclusions; and offer a comprehensive groundwork for operative action*” (Abdullah et.al., 2014, hlm.189). Maksud dari pendapat diatas, berpikir kritis digambarkan sebagai keterampilan yang dapat menganalisis fakta, mengelompokan, mengorganisasikan, mengingat

informasi memuat kemampuan membaca dengan pemahaman dan mengidentifikasi keputusan yang diperlukan dengan yang tidak ada hubungan. Siswa yang memiliki kemampuan berfikir kritis memberikan arahan yang tepat dalam berpikir dan bekerja, dan membantu dalam menentukan keterkaitan sesuatu dengan yang lainnya dengan lebih akurat.

Oleh sebab itu kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah atau pencarian solusi, dan pengelolaan dalam aktivitas permainan dengan orang lain. *“Problem solving is the means by which previously acquired knowledge, skills and understanding are used to satisfy the demands of an unfamiliar situation”* (Agran et.al., 2002, hlm.279). artinya pemecahan masalah merupakan cara yang akan dilakukan terkait pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang diperoleh sebelumnya untuk memenuhi tuntutan situasi yang tidak biasa, proses yang tidak biasa digunakan dalam pemecahan masalah bergantung pada informasi atau basis pengetahuan anak. Dengan kata lain, basis pengetahuan anak yang lebih kaya, semakin mudah bagi anak untuk memikirkan bagaimana memecahkan suatu masalah. Penyelesaian masalah adalah bagian dari proses berpikir yang 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 tidak mengetahui bagaimana untuk bergerak dari suatu kondisi awal menuju kondisi yang dituju.

Ketika kita dihadapkan dengan jenis keputusan, bisa saja kita dihadapkan pada situasi yang sulit untuk memutuskan mana pilihan yang terbaik, dan kita mungkin akan terganggu oleh keraguan. Kita mungkin dipaksa untuk memilih antara dua pilihan sama baiknya, atau mungkin kita harus memilih antara dua pilihan yang keduanya memiliki kelemahan. Seperti banyaknya cara bagi siswa untuk mengambil keputusan saat memegang bola, apa yang akan diputuskan, kapan untuk mengumpan bola, dalam kondisi bagaimana saat yang tepat untuk mengambil keputusan, dengan cara apa yang digunakan. Seorang guru yang baik tentunya harus mampu memberikan

arahan dalam berbagai aktivitas belajarnya untuk memenuhi berbagai perbedaan cara belajar anak didiknya sehingga anak didik dapat belajar secara optimal.

Problem solving dalam aktivitas permainan invasi pada dasarnya adalah siswa mampu memecahkan masalah baik secara individu maupun secara kelompok. *Problem solving* juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan fisik dan kognitif siswa secara bersamaan, dengan tujuan untuk menganalisa situasi dan mengidentifikasi masalah dengan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran.

Berpikir memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain yang harus dipecahkan dengan cara memahami sejumlah pengetahuan dan ketrampilan kerja. Jika dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam aktivitas permainan invasi akan dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas siswa dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku dalam bentuk permainan yang pada akhirnya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. *“the invasion games take into consideration the fact that learning tasks should be aligned with the situational demands related to the play of basic forms of invasion game”* (Valantine, 2017, hlm.16). Dalam permainan invasi harus mempertimbangkan fakta bahwa tugas pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan situasional yang terkait dengan permainan bentuk dasar permainan invasi. Penyesuaian dalam situasi bermain dimana siswa dihadapkan dalam berbagai permasalahan menjadi factor yang sangat potensial karena permasalahan situasi gerak akan terus menerus ada dalam setiap kondisi bermainnya dalam komponen ruang dan waktu.

Dalam permainan invasi terdapat berbagai masalah-masalah yang dihadapi oleh seorang pemain ketika mereka berada dalam situasi bermain untuk menyelesaikan permasalahan geraknya dalam serangkaian permainan, mereka selalu dihadapkan secara terus menerus dari awal sampai akhir permainan pada penyelesaian masalah dengan kelompoknya, antara lain:

Pertama, siswa belum mampu memanfaatkan teman satu tim untuk bisa bekerja sama dalam permainan 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 dimanfaatkan dengan baik. Seperti contoh, 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 diumpan ke pemain lain. Kemudian ketika seorang pemain menghadapi permasalahan tidak bisa menciptakan poin maka pemain tersebut harus mampu saling bekerja sama memanfaatkan ruang 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.

Untuk mengatasi permasalahan diatas menurut Balakrishnan et.al, (2011. hlm.2017) "*The preliminary study finding suggested a need for different approach as compared to the traditional skill approach for effective games learning outcom.*" Artinya menurut penelitian terdahulu menyarankan adanya model pembelajaran yang berbeda dibandingkan dengan model tradisional untuk hasil belajar aktivitas permainan olahraga yang efektif., penggunaan model TGfU dan PBL terhadap tingkat kemampuan berpikir siswa merupakan salah satu alternative untuk memecahkan permasalahan tersebut, karena model TGfU dan PBL akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

dapat tercapai. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Situasi Gerak dalam Permainan Invasi pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMAN 1 Nagreg Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fakta di lapangan dalam identifikasi masalah diatas di duga masalah tersebut muncul karena kelemahan siswa dalam pemanfaatan kognisinya terkait tugas gerak. Untuk lebih memfokuskan masalah yang akan diteliti, penulis membuat rumusan masalah dari kajian diatas yaitu:

1. Secara keseluruhan, apakah terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi antara model pembelajaran TGfU dengan PBL?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis, terhadap pemecahan masalah situasi gerak dalam permainan invasi?
3. Bagi siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis tinggi, apakah terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah situasi gerak antara model pembelajaran TGfU dengan PBL?
4. Bagi siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis rendah, apakah terdapat perbedaan antara kemampuan memecahkan masalah situasi gerak antara model pembelajaran TGfU dengan PBL?

C. Tujuan penelitian

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

1. Untuk mengetahui secara keseluruhan, perbedaan kemampuan memecahkan masalah situasi gerak dalam permainan invasi antara model pembelajaran TGfU dengan PBL.

2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dan keterampilan berpikir kritis, terhadap pemecahan masalah situasi gerak dalam permainan invasi.
3. Untuk mengetahui apakah siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis tinggi, terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah situasi gerak antara model pembelajaran TGfU dengan PBL.
4. Untuk mengetahui apakah siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis rendah, terdapat perbedaan kemampuan memecahkan masalah situasi gerak antara model pembelajaran TGfU dengan PBL.

D. 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 pendidikan jasmani.

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 pendidikan jasmani.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar pendidikan jasmani dan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi skripsi berisi rincian dan Gambaran mengenai urutan penulisan setiap BAB dalam tesis, mulai dari BAB I hingga BAB III

keseluruhan isi tesis dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang dalam melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian ini menjelaskan tentang kajian teori dan konsep variable penelitian, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/ sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.