

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Dunia pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar dan strategi mengajar. Strategi mengajar yang efektif harus disesuaikan dengan kebutuhan kelas dan kondisi siswa dimana proses belajar mengajar berlangsung. Pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang telah dirancang dan dijalankan dengan sebaik mungkin.

Efektivitas dan kualitas pengajaran di sekolah masih menjadi kendala utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan pengetahuan guru, kurangnya sumber-sumber penunjang pembelajaran dan fasilitas penunjang pembelajaran yang kurang memadai.

Sekaitan dengan hal tersebut, penerapan strategi pembelajaran diharapkan menjadi solusi pemecahan masalah. Dengan diterapkan strategi pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran. Guru akan terbantu dan dapat lebih bekerjasama dengan siswa demi mencapai tujuan pembelajaran.

Guru pendidikan jasmani dimudahkan dengan adanya beberapa metode pembelajaran untuk membantu proses belajar selama di sekolah. Guru harus cermat memilih metode belajar untuk diterapkan agar proses belajar yang terjadi sesuai dengan rencana. Salah satu metodenya adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat sebagai strategi penyampaian materi ajar kepada siswa. Selain harus cermat dalam memilih model guru harus menguasai isi pelajaran secara menyeluruh. Hal ini untuk memudahkan guru dalam mengembangkan isi pelajaran agar situasi belajar menyenangkan dan tidak membosankan. Karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang berguna dalam mencapai iklim PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah tuntutan yang harus diupayakan oleh guru.

Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan proses belajar dapat terjadi dengan efektif dan efisien sesuai dengan program belajar yang telah disusun sedemikian rupa. Dilihat dari definisinya “model adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan, dalam pelaksanaannya model pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan atau berdiri sendiri” (Sagala, 2005). Sundari mengemukakan “melalui model pembelajaran siswa dibantu untuk mengembangkan atau memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri” (Sundari, 2015). Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction*.

Metzler mengemukakan “model *tactical games* merupakan satu pendekatan yang merangsang minat siswa melalui permainan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk permainan yang lebih kompeten” (Metzler, 2005).

Berkaitan dengan minat Nuryanti mengemukakan bahwa “minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu, atau bisa dikatakan apa yang disukai seseorang untuk dilakukan” (Nuryanti, 2008). Minat lebih menunjuk kepada ketertarikan pada suatu hal, sedangkan keterampilan menunjuk adanya bentuk kemampuan dasar yang dimiliki seseorang pada suatu bidang tertentu.

Sehingga melalui model pembelajaran *tactical games* guru berusaha merangsang rasa ketertarikan siswa melalui permainan bola basket untuk mengembangkan keterampilannya, dalam hal ini keterampilan bermain dalam permainan bola basket.

Pembelajaran taktikal mengutamakan pada pemanfaatan “masalah-masalah taktikal” sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Secara garis besar langkah-langkah pengajaran melalui model pembelajaran *tactical games* ialah *games-drill-games* atau bermain-latihan-bermain. Dengan langkah-langkah pengajaran ini secara tidak langsung memberikan anak kesempatan yang lebih banyak untuk melatih teknik suatu permainan.

Mengenai model pembelajaran *direct instruction* Roseshine dkk. mengungkapkan bahwa:

Model pembelajaran *direct instruction* adalah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran yang berkaitan dengan

pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural, termasuk keterampilan fisik yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah (Roseshine, 1979); (Stevens, 1995); (Baumann, 1988).

Konsep model pembelajaran ini ialah guru mentransfer informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. Tugas guru dalam hal ini ialah “menyiapkan semua aspek pengajaran dan bertanggungjawab sepenuhnya serta berinisiatif terhadap pengajaran dan memantau kemajuan belajar” (Monston, 2008).

Berbicara masalah status berat badan, peneliti menemukan fakta di lapangan bahwa kebugaran jasmani siswa terutama siswa obesitas berada pada level yang rendah. Fakta tersebut didukung oleh temuan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa “anak obesitas dan kelebihan berat badan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang rendah dibandingkan dengan rekan mereka dengan berat badan normal” (Aires, 2008); (Gouveia, 2007).

Salah satu penyebab tingkat kebugaran jasmani rendah yang peneliti temukan di lapangan ialah karena kurangnya fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani seperti kurang tersedianya lapangan untuk berolahraga. Kondisi demikian membuat aktivitas fisik anak menjadi terbatas sehingga berpengaruh pada kebugaran jasmani. Fakta ini didukung pula oleh temuan penelitian yang menyatakan bahwa “penurunan kebugaran jasmani disebabkan salah satunya karena penurunan tingkat aktivitas fisik” (Hill, 1999).

Selain dikategorikan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang rendah, anak obesitas diklaim memiliki keterampilan bermain yang lebih buruk dalam suatu cabang olahraga dibandingkan dengan rekan mereka yang memiliki berat badan normal. “Keterampilan bermain pada dasarnya merupakan bagian dari fungsi kemampuan motorik” (Hurlock, 1987). Kaitannya dengan obesitas, sebuah penelitian menyatakan bahwa “anak yang obesitas memiliki koordinasi motorik dan keterampilan gerak dasar yang lebih rendah seperti koordinasi, keseimbangan, kecepatan berlari, kelincahan, keterampilan motorik halus dan kasar dan keterampilan bola dibandingkan dengan rekan mereka yang memiliki berat badan sehat” (Liang, 2014); (Henderson, 2007). Sehingga dapat dikatakan bahwa anak

obesitas memiliki kemampuan motorik yang lebih rendah dan dapat memengaruhi keterampilan bermainnya dalam cabang olahraga tertentu.

Namun sebuah penelitian di Selandia Baru menemukan bahwa “anak yang diklasifikasikan kelebihan berat badan lebih mungkin untuk menjadi aktif daripada anak yang memiliki berat badan normal” (Hohapea, 2009). Penelitian lain yang dilakukan di Jerman juga menemukan bahwa “tingkat aktifitas fisik yang lebih tinggi dilakukan oleh anak dengan kelebihan berat badan daripada yang tidak kelebihan berat badan” (Kobel, 2015).

Temuan ini mengindikasikan bahwa anak-anak yang obesitas bisa saja memiliki kebugaran fisik yang lebih baik daripada anak-anak non-obesitas. Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk melihat kebenaran bahwa tingkat aktifitas fisik yang lebih tinggi dilakukan oleh anak-anak dengan kelebihan berat badan daripada yang tidak kelebihan berat badan atau sebaliknya.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut peran sekolah melalui kelas pendidikan jasmani sangat dibutuhkan. Melalui kelas pendidikan jasmani di sekolah guru diharapkan mampu memaksimalkan fungsi model-model pembelajaran ketika mengajar pendidikan jasmani.

Melalui model pembelajaran *tactical games* dalam pembelajaran siswa diarahkan kepada pemahaman taktis berupa kemampuan mengidentifikasi masalah-masalah taktis yang terjadi dalam permainan dan memilih respon yang tepat sebagai solusi pemecahan masalah. Respon tersebut terletak pada keterampilan menguasai bola (mengoper, menggiring, memasukkan bola) untuk memberikan *support* pemain lain yang memainkan bola dalam keadaan menyerang maupun bertahan.

*Tactical games* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan anak kesempatan bergerak lebih bebas namun terarah. Melalui model ini anak diberikan kesempatan bergerak seluas-luasnya tetapi tetap dengan tujuan tertentu. Tujuan akhir dari konsep model pembelajaran ini adalah anak memahami konsep gerakan yang benar melalui permainan.

Melalui model pembelajaran *tactical games*, siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran diarahkan kepada pemahaman terhadap pola-pola permainan. Secara garis besar langkah-langkah pengajaran melalui model pembelajaran *tactical games* ialah *games-drill-games* atau bermain-latihan-bermain. Dengan langkah-langkah

pengajaran ini secara tidak langsung memberikan anak kesempatan yang lebih banyak untuk melatih teknik suatu permainan. Dengan demikian aktivitas gerak anak terjadi secara terus-menerus dan berkesinambungan. Aktivitas gerak yang terus-menerus tersebut terjadi selama 3 x 40 menit dalam durasi waktu mengajar jam PJOK di sekolah. Sehingga selama 120 menit tersebut siswa mendapatkan kesempatan untuk bermain dan bergerak yang dapat meningkatkan kebugaran jasmaninya secara tidak langsung. Durasi tersebut sesuai dengan rekomendasi Departemen Kesehatan yaitu “durasi aktivitas fisik atau olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani yaitu ialah antara 20-30 menit per hari” (Departemen Kesehatan, 2010).

Selain itu, penggunaan model pembelajaran *direct instruction* berkaitan dengan peningkatan keterampilan bermain berdasar pada pendapat Hurlock diatas. Kaitannya dengan keterampilan bermain ialah dalam model pembelajaran *direct instruction* prioritas utamanya adalah aspek psikomotor. Dalam hal ini berarti proses pembelajaran lebih menekankan pada tujuan untuk mendapatkan keterampilan gerak.

“Pola dari model *direct instruction* adalah menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dan pemegang instruksi “*teacher as instructional leader*”, sementara siswa hanya mengikuti arahan atau instruksi dari guru” (Metzler, 2005); (Faozi, 2015). Guru menjadi sumber untuk hampir semua keputusan yang dibuat tentang konten, manajemen, dan keterlibatan siswa. Siswa hanya diberikan sedikit kesempatan untuk membuat keputusan dan kebanyakan hanya mengikuti perintah guru di dalam kelas serta hanya menjawab pertanyaan guru ketika ditanya. “Tujuan utama model pembelajaran *direct instruction* adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa” (Metzler, 2005). Dengan memanfaatkan waktu belajar secara maksimal diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Hal ini didukung dengan pernyataan Oman yaitu “pemanfaatan waktu belajar yang maksimal membantu aktivitas gerak siswa lebih banyak dan efektif sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa” (Oman, 2015).

Berdasarkan uraian latar belakang inilah maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Keterampilan Bermain dan Kebugaran Jasmani dilihat dari Status Berat Badan”**.

## B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah. Adapun pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani?
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* dengan status berat badan terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani pada kelompok obesitas?
4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani pada kelompok non-obesitas?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, peneliti menentukan tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* dengan status berat badan terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani pada kelompok obesitas.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani pada kelompok non-obesitas.

#### **D. Manfaat/signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat tidak hanya bagi peneliti tetapi memberikan manfaat untuk masyarakat luas. Harapan penulis penelitian ini mempunyai manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat memberikan pengetahuan, wawasan dan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan bermain dan kebugaran jasmani siswa.
2. Secara praktis dapat dijadikan pedoman bagi para guru, akademisi dan pelaku olahraga untuk menerapkan model pembelajaran *tactical games* untuk meningkatkan keterampilan bermain dan kebugaran jasmani siswa.
3. Bagi pengajar atau guru dapat dijadikan bahan masukan untuk memaksimalkan pembinaan kepada peserta didik baik itu pembinaan dalam hal akademik maupun non akademik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang lebih baik kedepannya.

#### **E. Struktur Organisasi Tesis**

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan yaitu sebagai berikut:

##### 1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat/signifikansi penelitian serta struktur organisasi tesis. Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah karena penulis menemukan dua pernyataan berbeda mengenai tingkat aktivitas fisik yang dilakukan oleh siswa dengan berat badan yang berbeda.

##### 2. BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi teori-teori yang menjelaskan tentang kebugaran jasmani, keterampilan bermain bola basket, indeks massa tubuh, *tactical games*, *direct instruction*, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah *experimental research* untuk mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran (variabel bebas) dan status berat badan (variabel moderator) terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani (variabel terikat). Desain penelitian yang digunakan adalah *factorial designs 2x2*. Teknik sampling yang digunakan adalah *accidental sampling*. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini dibantu *software* SPSS versi 22 yaitu melalui uji analisis varian dua jalur (*two way anova*) dan uji *tukey*.

### 4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi temuan penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian. Hasil penelitian untuk hipotesis pertama menunjukkan bahwa model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani. Hasil penelitian untuk hipotesis kedua menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani. Hasil penelitian untuk hipotesis ketiga menunjukkan bahwa model pembelajaran *tactical games* dan *direct instruction* memberikan pengaruh yang sebanding untuk keterampilan bermain pada kelompok obesitas. Namun model pembelajaran *direct instruction* lebih berpengaruh terhadap kebugaran jasmani pada kelompok obesitas. Hasil penelitian untuk hipotesis keempat menunjukkan bahwa model pembelajaran *tactical games* lebih berpengaruh terhadap keterampilan bermain dan kebugaran jasmani pada kelompok non-obesitas.

### 5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab terakhir berisi simpulan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan penelitian.