

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia dalam menjalankan kehidupannya tidak lepas dari pendidikan, pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kehidupannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan atau wawasan, melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Piaget (dalam Juliantine, dkk. 2013, hlm.7) mengemukakan bahwa “Tujuan utama pendidikan yaitu untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau *discover*”. Kemudian secara prespektif yaitu memberi petunjuk bahwa pendidikan adalah muatan, arahan, pilihan yang ditetapkan sebagai wahana pengembangan masa depan anak didik yang tidak terlepas dari keharusan kontrol manusia sebagai pendidik (Sagala, 2010, hlm. 3).

Dewasa ini banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani sebagai bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan di negaranya. Misalnya, di Jepang, China, Malaysia, Inggris, Jerman, Rusia, Kenya, Amerika, dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda. Begitu juga di Indonesia, pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari sistem pendidikan nasional. Hal ini dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani diselenggarakan disetiap jenjang dan tingkat pendidikan. Dari mulai Taman Kanak-Kanak (TK), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan ada beberapa Perguruan Tinggi (PT) yang mewajibkan seluruh mahasiswanya mengikuti perkuliahan pendidikan jasmani dan olahraga dengan jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) tertentu.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan hakikat pendidikan jasmani menurut Mahendra (2008, hlm. 3) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas

fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dan kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai alat untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aktivitas fisik dan keterampilan olahraga semata melainkan juga mengembangkan berbagai aspek diantaranya yaitu aspek kognitif dan afektif. Abduljabar (2009, hlm. 8) menjelaskan bahwa

Pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain kependidikan, yaitu: psikomotor, afektif dan kognitif.

Pendidikan jasmani berfungsi sebagai media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Berdasarkan penjelasan di atas maka pendidikan jasmani dapat didefinisikan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani, yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tergantung kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran menjadi sangat penting karena alat yang digunakan adalah gerak manusia pada diri siswa. Gerak yang diberikan oleh guru hendaknya dapat menimbulkan efek terhadap kebugaran jasmani siswa, mengembangkan keterampilan gerak siswa. Sebagaimana telah kita ketahui bahwa salah satu tujuan yang terkandung dalam pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa, maka yang menjadi problem adalah apakah tujuan tersebut bisa direalisasikan mengingat jumlah alokasi mata pelajaran hanya dua jam per-minggu. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Ada dua buah konsep kependidikan yang berkaitan dengan lainnya, yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*). Konsep belajar berakar pada pihak peserta didik atau siswa dan konsep pembelajaran berakar pada pihak pendidik atau guru.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani ada beberapa aspek sebagaimana yang dijelaskan Abduljabar (2010, hlm. 22) tentang tujuan pendidikan jasmani menyatakan bahwa:

Di dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani menyokong perkembangan kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani menekankan atau mengorientasikan perkembangan di dalam program-program pembelajaran.

Dan tujuan pendidikan menurut Rosdiani (2013, hlm. 26) “Pendidikan jasmani bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, social, emosional, dan moral”.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah Menengah Atas (SMA), permainan atau olahraga permainan adalah salah satu pembelajaran yang terdapat dikurikulum, dan olahraga permainan lah yang sangat digemari siswa/siswi. Salah satu olahraga permainan yang paling disukai pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, terutama untuk siswa laki-laki adalah

permainan futsal, diakrenakan permainan futsal adalah permainan yang dinamis dan permainan yang membutuhkan kerja sama tim.

Berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terdapat beberapa materi pembelajaran diantaranya adalah permainan futsal. Didalam silabus pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SMA/ MA/ SMK/ SMAK kurikulum 2013, permainan futsal adalah salah satu materi pokok yang harus di pelajari oleh siswa. Futsal adalah permainan dua beregu, masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain, termasuk salah satunya penjaga gawang. Tujuan permainan futsal sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukkan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, futsal merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki-laki, untuk sebagian besar siswa laki-laki ingin selalu bermain futsal disetiap pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan pada saat waktu istirahat, mereka gunakan untuk bermain futsal. Tetapi permasalahan yang sering timbul adalah siswa hanya sekedar bermain futsal, peserta didik kurang mengerti konsep dasar dalam permainan futsal.

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tergantung kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran menjadi sangat penting karena alat yang digunakan adalah gerak manusia pada diri siswa. Gerak yang diberikan oleh guru hendaknya dapat menimbulkan efek terhadap kebugaran jasmani siswa, mengembangkan keterampilan gerak siswa. Sebagaimana telah kita ketahui bahwa salah satu tujuan yang terkandung dalam pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa, maka yang menjadi problem adalah apakah tujuan tersebut bisa direalisasikan mengingat jumlah alokasi mata pelajaran hanya dua jam per-minggu. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Ada dua buah konsep kependidikan yang berkaitan dengan lainnya, yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*). Konsep belajar berakar

pada pihak peserta didik atau siswa dan konsep pembelajaran berakar pada pihak pendidik atau guru.

Dalam proses pembelajaran permainan futsal di SMA Negeri 4 Karawang menunjukkan masih ada masalah pada keterampilan dasar bermain futsal diantaranya, *passing*, masih banyak siswa yang pada saat melakukan passing tidak mengarah ke temannya sendiri sehingga bola sangat mudah dipotong atau direbut oleh pemain lawan, kemudian dalam melakukan *dribbling* dan *shooting* pun masih banyak yang melakukan kesalahan, pada saat siswa melakukan *dribbling* pemain lawan dengan sangat mudah merebut bola, begitupun *shooting* yang mereka lakukan masih belum mengarah ke sasaran, dan ada juga yang keatas dan ada juga yang terlalu kencang. melambung

Selain siswa merasa kesulitan untuk menguasai keterampilan dalam permainan futsal, guru penjas belum bisa memberikan suatu pendekatan yang efektif dalam mengatasi siswa yang kesulitan menguasai keterampilan bermain futsal. Selain itu futsal adalah olahraga yang dinamis, dimana para pemainnya dituntut untuk selalu bergerak dan dibutuhkan keterampilan teknik yang baik serta mempunyai determinasi yang tinggi. Dilihat dari segi teknik keterampilan futsal hampir sama dengan teknik sepakbola lapangan rumput, hanya perbedaan yang paling mendasar dalam permainan futsal banyak mengontrol atau menahan bola dengan menggunakan telapak kaki (*sole*). Karena dengan ukuran lapangan yang kecil dan permukaan lapangan yang keras, para pemain harus menahan bola tidak boleh jauh dari kaki, apabila jauh dari kaki pemain lawan akan mudah merebut bola.

Seorang pemain futsal diwajibkan untuk menguasai teknik, keterampilan, dan fisik yang baik agar bisa bermain dengan baik dalam suatu pertandingan. Dalam permainan futsal terdapat berbagai macam keterampilan dalam bermain futsal diantaranya *passing* dan *dribbling* dua teknik dasar ini sangat sering digunakan pada saat kita sedang bermain futsal, bagi seorang pemain futsal keterampilan *passing* dan *dribbling* adalah teknik yang sangat wajib dikuasai oleh seorang pemain futsal, karena keterampilan ini akan menjadi kunci untuk mengalirkan bola pada saat sedang melakukan permainan futsal. Ketika pemain

sudah menguasai keterampilan *passing* dan *dribbling* secara efektif, maka pengaruh pemain dalam pertandingan futsal akan sangat terlihat, dibandingkan dengan pemain yang kurang menguasai keterampilan bermain futsal.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar penjas di sekolah selama ini, para guru pada umumnya kurang memanfaatkan ruang dan waktu pada saat kelangsungan proses belajar mengajar, sehingga materi yang diberikan monoton lalu membuat siswa menjadi jenuh sehingga kurang mampu mencapai tujuan pendidikan olahraga di sekolah, karena dalam kegiatan proses belajar mengajar disekolah harus menciptakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa yang membuat siswa menjadi aktif bergerak. Dengan menggunakan pendekatan taktis dan TGFU siswa diharapkan menjadi aktif bergerak dan menunjukkan keterampilan yang ada pada dirinya, karena dalam pendekatan taktis siswa ditempatkan pada situasi bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Sucipto (2015, hlm. 77) “Tujuan utama pendekatan taktis dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan”. Sedangkan Ma'mun dan Subroto (2001, hlm. 4) menjelaskan bahwa:

Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah/situasi dalam permainan. Berkaitan dengan model pendekatan pembelajaran taktis memberikan suatu alternatif yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain yang sebenarnya.

Metzler (1990) dalam Metzler (2000, hlm. 355) menyarankan beberapa guru, cara menstruktur dan menyisipkan dalam permainan tugas yang akan sangat berguna dalam model permainan taktis:

1. *Instant Replay*, guru menghentikan permainan dan me-reset bermain terakhir, sehingga pemain dapat memiliki kesempatan untuk meninjau dan mengubah keputusan taktis mereka.
2. Pemain-pelatih, guru memasuki permainan untuk tujuan strategis dan untuk memanipulasi bagian tertentu dari permainan untuk mempromosikan praktek taktis dan keterampilan siswa.

Dan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) lebih menekankan pada pendekatan taktik, hal ini akan memicu siswa untuk

memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan pada saat bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa serta 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 mestinya. Bunker dan Thrope (dalam Metzler 2000, hlm. 342) menjelaskan bahwa:

Teaching Games for Understanding models was based on six component, using the selected gaming as the organizing center in the instructional unit (1) Game, (2) Game appreciation, (3) Tactical awareness, (4) Making appropriate decisions, (5) Skill execution, and (6) Performance.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa TGFU meliputi enam komponen dasar yaitu (1) permainan, (2) apresiasi permainan, (3) kesadaran taktikal, (4) membuat keputusan yang tepat, (5) pengambilan keputusan, (6) penampilan.

Berdasarkan kutipan diatas dapat diartikan bahwa dengan model pendekatan pembelajaran taktis memberikan suatu alternatif yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain yang sebenarnya dan belajar memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain. Sedangkan model pendekatan pembelajaran TGFU adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan. Inti dari pendekatan ini adalah penggunaan taktik-taktik kewaspadaan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Permainan-permainan yang telah dimodifikasi dipandang sebagai alat untuk meraih tujuan tersebut. Studi-studi terbaru lebih condong untuk membandingkan atau berkonsentrasi pada hasil hasil pengetahuan, psychological dan affective dari pendekatan ini.

Dengan begitu guru pendidikan jasmani harus mampu menciptakan iklim pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar senantiasa bergairah dalam proses belajar mengajar, serta merangsang siswa agar dapat menyelesaikan

permasalahan yang berhubungan dengan pendekatan taktis dalam penguasaan keterampilan bermain dalam permainan futsal.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang dilakukan di SMAN 4 Karawang, kemudian penulis akan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Perbandingan Pendekatan Taktis dan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Futsal pada Siswa SMA Negeri 4 Karawang (Studi Eksperimen Terhadap Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 4 Karawang)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, permasalahan yang muncul pada pembelajaran aktivitas permainan futsal di SMA Negeri 4 Karawang adalah:

1. Apakah model pendekatan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 4 Karawang?
2. Apakah model pendekatan TGFU memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 4 Karawang?
3. Model pendekatan pembelajaran manakah yang paling efektif dan signifikan antara model pendekatan taktis dan model pendekatan TGFU terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMAN 4 Karawang

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 4 Karawang.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pendekatan TGFU terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 4 Karawang.

3. Untuk mengetahui model mana yang lebih efektif dan signifikan antara model pendekatan taktis dan model pendekatan TGFU terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SMA Negeri 4 Karawang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi kemajuan dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani, tentunya juga bagi kepentingan penulis, pihak sekolah, dan guru-guru penjas. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan informasi maupun pengetahuan yang bermanfaat tentang model pendekatan taktis dan model pendekatan TGFU terhadap keterampilan bermain futsal. dan penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani untuk keberlangsungan proses belajar mengajar penjas khususnya permainan futsal di SMA Negeri 4 Karawang.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan referensi bagi guru pendidikan jasmani maupun komponen sekolah lainnya dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran permainan futsal.

- a. Bagi Guru

Untuk menambah referensi pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

- b. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat siswa, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Kepada kepala sekolah dan pemegang kebijakan pendidikan dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar terutama

mengarahkan guru untuk menekankan pada model pendekatan pembelajaran yang tepat.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas. Maka permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pendekatan Taktis dan Model Pendekatan TGFU
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bermain futsal
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.
4. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 4 Karawang yang mengikuti ekstrakurikuler futsal
5. Instrumen penelitian ini menggunakan GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*)

1.6 Struktur Organisasi

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

Pada BAB 1 Pendahuluan, terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Pada BAB II Kajian teoritis, berisi tentang teori-teori serta konsep yang berhubungan dengan peneliti yang dilakukan, tentang pendekatan Taktis, pendekatan TGFU dan keterampilan bermain futsal.

Pada BAB III Metode penelitian, berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian yang digunakan, instrument penelitian yang dipakai, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Pada BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menganalisis data-data yang telah dikumpulkan atau didapatkan pada saat melakukan penelitian kemudian dipaparkan pembahasannya secara terperinci.

Pada BAB V Kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang diberikan baik untuk penulis dan pembaca.