

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) terjadi apabila adanya interaksi satu dengan yang lainnya. Interaksi yang terjalin antara individu (siswa), tugas gerak, dan lingkungan belajar (Lave & Wenger, 1991; Chen, et al 2016;). Pembelajaran merupakan proses sosial yang melibatkan aktivitas individu dalam konteks pembelajaran praktik. Siswa dituntut terlibat secara aktif dan berkontribusi secara penuh dalam pembelajaran (Chen et al, 2016). Hal ini ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa dari pola peserta didik yang beraktivitas secara individu ke pola peserta didik aktif gerak secara bersama-sama dengan siswa yang lainnya dalam suasana pembelajaran. Penting bagi siswa untuk tetap aktif bergerak dengan suasana pembelajaran Penjas.

Pembelajaran Penjas berkaitan dengan keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar yang melibatkan guru sebagai penentu metode pembelajaran (Ma'mun, 2020), tugas gerak siswa, dan lingkungan yang melibatkan sarana dan prasarana tidak dapat dipisahkan. Hal ini tentu menjadi perhatian penting dalam pembelajaran Penjas. Proses itu akan menjadi penentu dalam keberhasilan belajar Penjas. Keberhasilan belajar tentu dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa dalam menerima materi yang kemudian anak didik aplikasikan dalam suasana pembelajaran dan kemudian diterapkan dalam kehidupan nyata. Jadi, keberhasilan belajar tidak terlepas dari beberapa faktor penting. Perpaduan kualitas guru dalam menentukan metode, tugas gerak dengan beragamnya karakteristik siswa serta lingkungan yang menjadi sarana dan prasarana menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kedudukan guru dalam memberikan materi sudah beralih dari *teacher center* ke *student center* (Farias & Hastie, 2015). Pola itu harus ditetapkan guru sebagai salah satu indikator agar pembelajaran Penjas dapat dilaksanakan dengan baik.

Pembelajaran Penjas yang baik tentu ditandai dengan macam-macam faktor. Salah satu faktor adalah kompetensi siswa. Kompetensi siswa menjadi penentu dalam terciptanya keberhasilan proses pembelajaran Penjas yang baik. Dalam

pembelajaran Penjas yang mempunyai khas pembelajaran kecabangan atau permainan ada macam-macam kompetensi dan salah satunya adalah performa. Tentu meningkatkan kompetensi siswa aspek performa adalah salah satu tujuan akhir pembelajaran dan pengajaran permainan (Chen et al., 2016). Artinya performa siswa sangat penting untuk dapat menampilkan kemampuan gerakanya sebagai salah satu tujuan akhir pembelajaran permainan dalam pembelajaran Penjas.

Lebih lanjut, menampilkan performa dalam pembelajaran Penjas sangat diandalkan. Hal ini terjadi karena pembelajaran Penjas yang identik dengan olahraga permainan menitikberatkan pada situasi permainan yang otentik. Tentu dengan permainan yang otentik itu siswa diharapkan mampu mengeluarkan performa dengan model pembelajaran yang bisa memfasilitasi tugas gerak siswa. Kompetensi siswa sangat diandalkan dalam pembelajaran dan dapat difasilitasi oleh suasana kompetisi (C. Farias & Hastie, 2015). Suasana kompetisi menjadi perhatian penting dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kompetensinya. Guru diharapkan mampu memfasilitasinya dan menampilkan sebuah model yang baik dalam rangka meningkatkan kemampuan kompetensi siswa dalam aspek performa walaupun dengan perbedaan karakteristik siswa yang selama proses pembelajaran berlangsung menjadi hal penting dan perhatian lebih. Perbedaan karakteristik setiap individu harus diakomodasi dengan baik sehingga bisa mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik (Bahagia & Suherman, 2000). Sehingga harapannya adalah terjadinya interaksi siswa dalam pembelajaran Penjas akan menentukan kompetensi siswa melalui olahraga permainan.

Kompetensi siswa dalam olahraga permainan dapat dilihat dari salah satu indikator performa yaitu keterampilan bermain bolabasket. Keterampilan bermain itu melibatkan kesadaran (emosi), pengetahuan tentang taktis, kemampuan mengambil keputusan, dan performa dalam game kompetisi (Hastie, et al 2011;Chen et al., 2016). Jadi siswa dapat dilatih untuk meningkatkan kompetensinya dengan model pembelajaran yang menitikberatkan pada ciri-ciri yang lebih spesifik misalnya adanya *game*, berbasis kompetisi, pembelajaran kelompok, dan lain sebagainya. Selain itu faktor penunjang proses pembelajaran adalah faktor psikis siswa. Siswa diharapkan mampu selama proses pembelajaran dapat mengontrol emosi apalagi dengan proses pembelajaran yang berpusat pada

siswa serta menitikberatkan pada pembelajaran yang berbasis kompetisi. Hal ini senada dengan pernyataan bahwa kecerdasan emosi dan mood dianggap sebagai faktor yang sangat penting untuk melakukan segala aktivitas di sekolah dan pada saat pembelajaran berlangsung termasuk menampilkan performa (Perlman, 2012a; Mckenzie, 2007; Malouff, et al 2008). Oleh karena itu kecerdasan emosi siswa dianggap sebagai faktor penentu bagaimana menentukan model yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Penjas. Selama belajar, siswa memainkan peran baik yang terkait dengan fisik jasmaninya maupun mentalnya. Stabilitas emosi mempengaruhi siswa selama proses pembelajaran. Lingkungan belajar diatur sedemikian rupa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektifnya. Apalagi dewasa ini, ketika Penjas sudah mempromosikan kegiatan belajar siswa pada domain kognitif, psikomotor, dan afektif yang sejajar maka penggunaan kegiatan kompetitif sebagai pengalaman belajar harus menggunakan model pembelajaran yang tepat (Brown & Grineski, 1992).

Model untuk memfasilitasi beberapa faktor di atas adalah *Sport Education* (SE). SE adalah sebuah model kurikulum yang dapat dikembangkan secara luas oleh sekolah untuk digunakan dalam berbagai bentuk aktivitas olahraga di seluruh komunitas. Daryl Siedentop adalah salah satu pengembang utama dari model SE. Dia menguraikan maksud kurikulum SE secara teoritis dan praktis dalam pidato pada Konferensi Commonwealth Games di Brisbane, Australia, pada tahun 1982 (Jewett, 1995, hlm. 172).

*SE is a pedagogical model based on the concept that small, mixed-ability learning groups, what we refer to as teams, work together in ways such that all team members benefit and experience success. SE provides students with adequate time to develop skills and to learn to fulfill the team roles required for a successful SE season* (Siedentop, Hastie, & Mars, 2011, hlm. vii).

Bila diartikan, SE adalah model pedagogis berdasarkan konsep yang kecil, mengkombinasi dengan membuat kelompok belajar yang disebut dengan sebuah tim, bekerja sama dengan cara semua anggota tim sehingga memperoleh manfaat dan mengalami pengalaman kesuksesan. SE memberikan siswa waktu yang cukup

untuk mengembangkan keterampilan dan belajar untuk memenuhi peran tim yang diperlukan untuk kesuksesan dalam musim SE. Kemudian SE menurut Jewett, dkk. (1995, hlm. 174) yang mendasari SE adalah teori bermain. Olahraga dewasa ini lebih menonjolkan kematangan cara berpikir dan kompetensi sosial dalam suatu budaya (olahraga). Hasil kompetisi bergantung kepada keterampilan dan strategi.

Bila diartikan berdasarkan dari kedua pengetian di atas adalah SE merupakan bentuk model kurikulum berdasarkan teori bermain yang membantu seorang individu dalam kelompok yang terbina fisiknya dan terdidik dalam kegiatan olahraga (kejuaran/kompetisi olahraga) sesuai peran di dalam kelompoknya untuk mengkoordinasikan dan mengelola pengalaman olahraga mereka sendiri, untuk menerima tanggung jawab individu, dan menunjukkan keterampilan keanggotaan dalam kelompok agar tercapainya kesuksesan dalam musim SE. Ini juga akan merujuk kepada tujuan yang akan dicapai dalam SE. Berikut beberapa contoh kesuksesan dalam pelaksanaan SE guru pendidikan jasmani SMP di Amerika dalam Siedentop (1994, hlm. 7) mengatakan kebanggaan dari seorang guru pendidikan jasmani sekolah menengah di Amerika dengan adanya program latihan Ricky. Kemudian guru pendidikan jasmani SMA di New Zealand dalam Siedentop (1994, hlm. 8) mengatakan kekhawatiran guru selama bertahun-tahun dalam interaksi sosial dengan siswa berdasarkan gender dalam pendidikan jasmani konvensional dapat diatasi oleh SE. Kemudian guru pendidikan jasmani SD di Amerika dalam Siedentop (2004, hlm. 8) mengatakan kekhawatiran guru baru akan pembelajaran pendidikan jasmani untuk membuat anak fokus belajar dengan SE hal itu dapat teratasi. Kemudian pernyataan siswa SMA dalam Siedentop (1994, hlm. 21) yang menyatakan lebih baik belajar satu materi pembelajaran dengan baik dari pada banyak materi tapi melewati yang seharusnya diketahui. Artinya dengan SE semua masalah yang terjadi dapat diatasi dari mulai perbedaan jender yang berkaitan dengan tingkat partisipasi, interaksi sosial diantara satu siswa dengan siswa lainnya, interaksi antar kelompok, serta dengan SE siswa dapat fokus pada satu materi yang diajarkan dengan medalami peran yang diberikan ataupun peran yang lainnya dalam lingkup pembelajaran SE.

Pembelajaran dalam SE ini akan dititiberatkan pada cabang permainan bolabasket. Bolabasket adalah cabang olahraga yang digemari di kalangan

masyarakat. Tidak hanya masyarakat tetapi dunia pendidikan. Permainan bolabasket dipertandingkan antar mahasiswa, pelajar, atau klub pada ajang kejuaraan tertentu.. Golongan pelajar bolabasket cukup disukai dan diminati serta dipertandingkan antar kelas maupun antar sekolah. Di sekolahpun permainan bolabasket ini termasuk ke dalam salah satu bahan ajar Pendidikan Jasmani (Penjas) yang terdapat dalam kurikulum. Jadi guru harus pandai mengkreasikan sebuah model dalam memberikan materi tentang permainan bolabasket. Menciptakan lingkungan dalam konteks Penjas dapat menumbuhkan kompetensi siswa dan aktivitas fisik yang dilakukan selama pelajaran yang melibatkan laki-laki dan perempuan adalah sebuah tantangan (Slingerland, Haerens, Cardon, & Borghouts, 2014). Begitu juga dengan permainan bolabasket yang merupakan sebuah cabang yang menitikbertakan aktivitas fisik dalam permainannya.

Permainan bolabasket memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan gerakan tangan pada saat menggiring bola, mengumpan bola, menangkap dan menembak bola ke keranjang lawan. Selain itu, permainan bolabasket selain akan mengembangkan kegiatan bermain para siswa, juga di dalam permainan itu sendiri terdapat nilai-nilai untuk mengembangkan pembentukan kepribadian. Sehingga pengalaman gerak selama pembelajaran berlangsung menjadi poin penting. Penting bagi siswa untuk berperan aktif dalam berpartisipasi dalam jam pelajaran tersebut (Isabel Piñar, Cárdenas, Alarcón, Escobar, & Torre, 2009). Partisipasi siswa tidak akan terjadi apabila siswa banyak diam dan menunggu, sehingga hal tersebut menjadi faktor penting yang harus dicarikan solusinya selama pengajaran Penjas berlangsung (Sinelnikov & Hastie, 2008). Oleh karena itu, permainan bolabasket dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan aspek fisik, mental emosional, dan intelektual para siswa.

Seiring berkembangnya pemikiran dan inovasi, ada hal-hal baru dalam memberikan model pembelajaran. Ada tahapan-tahapan pembelajaran yang diharuskan dipecahkan dengan lebih spesifik. Misalnya kondisi pemecahan masalah taktis yang harus ditanggapi oleh para setiap siswa tetapi berada di dalam situasi pertandingan harus diselasaikan dalam situasi pertandingan juga. Walaupun itu merupakan keterampilan dasar dalam menampilkan performa. Memodifikasi situasi dari permainan formal yang bertujuan untuk memfasilitasi tanggapan

pemain terhadap masalah tertentu yang terkait dengan struktur permainan invasi (Mesquita et al, 2012). Artinya situasi tersebut dapat diciptakan dalam pembelajaran dengan tujuan dapat memfasilitasi masalah dalam taktis. Lebih lanjut, faktor lain dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah strategis yang spesifik dengan memaksakan kondisi, perubahan aturan, dan modifikasi peralatan pada permainan harus pula diciptakan dalam suasana pembelajaran permainan cabang yang otentik. Sehingga situasi dan kondisi yang sangat mirip dapat menghasilkan sebuah performa yang sesuai pada saat pembelajaran berlangsung ataupun diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Hal ini akan membuat guru lebih kreatif dalam pembelajaran. Kreativitas guru lebih fokus pada konteks pendidikan jasmani dan kualitas program olahraga (Ma'mun, 2015). Cara yang dapat menarik keinginan para siswa untuk bisa lebih bergairah dalam mengikuti pembelajaran adalah dengan mengubah pembelajaran tersebut ke dalam bentuk-bentuk yang mudah diikuti dan dipahami. Sehingga tantangan mengajar bagi guru sangat berat. Kondisi yang mengarah ke dalam sebuah proses pembelajaran tergantung apa yang guru lakukan sehingga tingkat partisipasi siswa menjadi lebih jelas. Menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa, dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti sebuah pembelajaran, khususnya pembelajaran permainan bolabasket. Hal ini menjadi dasar pertimbangan seorang pendidik untuk tetap memberikan materi ajar sesuai kurikulum dengan segala keterbatasan yang ada baik dari segi sarana ataupun model dan gaya yang konvensional. Artinya pembelajaran tidak hanya transfer ilmu dari seorang guru ke anak didik, tetapi ada nilai-nilai positif yang terjadi didalam sebuah proses pembelajaran yang nantinya akan diterapkan dikemudian hari atau di kehidupan nyata.

Salah satu yang menarik dalam pembelajaran permainan bolabasket adalah permainan menyerang. Permainan ini sangat enak ditonton dengan macam variasi permainan yang dilakukan. Modifikasi permainan bolabasket merupakan jalan keluar untuk materi permainan bola besar dalam pembelajaran Penjasorkes, yang dibelajarkan di SMA dan SMK. Salah satu cara agar permainan menjadi menarik adalah dengan menerapkan kebaruan dari sebuah model pembelajaran.

Oleh karena itu, Penjas merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem Penjas. Selain itu Penjas juga dapat diartikan pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan dalam Penjas. Penjas harus bisa membuat siswa merasa nyaman, percaya diri dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Reeves & Stein, 1999). Partisipasi dapat dilaksanakan apabila perlengkapan Penjas semua terpenuhi. Partisipasi dalam kegiatan harus berisi apalagi dalam Penjas (Isabel Piñar et al., 2009)

Tujuan pembelajaran Penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum (Kurkova, Scheetz, & Stelzer, 2010). Setiap kali mengajar guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pengajaran, secara spesifik dalam bentuk perilaku yang dapat diamati, menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Bucher mengklasifikasi ke dalam empat kategori tujuan, antara lain:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*);
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*);
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya;
- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Suherman, 2009, hlm. 7).

Kegiatan pembelajaran Penjas lebih dominan pada aktivitas unsur fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bersifat multidimensi. Aktivitas fisik pada anak sekolah harus didukung oleh unsur-unsur yang sesuai dengan perkembangannya. Misalnya aktivitas fisik berpusat pada faktor kesenangan, prestasi, dan kemampuan geraknya (Hohepa, Schofield, & Kolt, 2006). Lebih lanjut Penjas ini tidak boleh membuat anak mengalami kesulitan berlebih yang mengakibatkan stress (Blankenship, 2007)

Dalam pembelajaran Penjas ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek tersebutlah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar Penjas yang selanjutnya akan digabungkan dan diberi penilaian sebagai hasil proses belajar siswa di sekolah. Untuk itu kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas menjadi hal utama dalam melaksanakan tugasnya. Namun masih banyak guru penjas yang masih melaksanakan proses pembelajaran dengan cara lama dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya.

Banyak para ahli mengatakan bahwa kegiatan mengajar adalah menantang. Sementara itu kegiatan mengajar Penjas lebih menantang lagi. Dengan alasan sebagai berikut, hlm. 1) Keadaan siswa; 2) Isi pelajaran meliputi semua spectrum aktivitas; 3) Fasilitas dan alat seringkali di bawah standar kebutuhan; 4) Terkadang guru harus melatih di luar jam pelajaran, 5) Guru harus membina pramuka; 6) Guru harus memegang urusan kesiswaaan (Suherman, 2009, hlm. 44).

Dari kutipan di atas jelas bahwa tantangan mengajar Penjas itu sangat berat tetapi dengan menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa yang membuat siswa menarik dan mengandung tiga karakteristik yang telah disampaikan di atas. Mengajar Penjas kepada anak-anak dalam rangka pengembangan kemampuan gerak dasar, guru harus memiliki pemahaman tentang DAP. Hal ini membuat tugas gerak yang diajarkan kepada anak didik harus dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit.

Penyelenggaraan program Penjas hendaknya mencerminkan karakteristik program Penjas itu sendiri, yaitu "*Development Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik (Bahagia & Suherman, 2000).



Berkaitan dengan kecerdasan emosional atau *Emotional Intelligence* (EI), pengembangan model pendidikan sebegini besar hanya ditujukan pada pengembangan intelektual semata. Ini berakibat terjadi *gap* antara kecerdasan intelektual dengan kecerdasan emosi, sehingga muncul berbagai macam perilaku negatif siswa (R. Rustiana, 2013). Ada siswa yang nakal, tidak mau diatur, siswa yang menganiaya temannya sendiri (*bulying*), sampai siswa bunuh diri (R. Rustiana, 2013). Di samping itu banyak contoh perbuatan negatif yang dapat diamati pada kehidupan sehari-hari, misalnya pelanggaran lalu - lintas di lampu merah dan gerakan - gerakan demonstrasi yang merusak kantor - kantor atau bangunan milik pemerintah.

Menurut hasil penelitian Petrides, Sangareau, Furnham, & Frederickson, (2006), rendahnya nilai kecerdasan emosi berkorelasi dengan perilaku negatif. Ulutaş & Ömeroğlu (2007) juga menemukan bahwa anak yang dinyatakan mempunyai perilaku buruk menunjukkan pemahaman emosi yang buruk. Seseorang yang cerdas emosi mampu menghadapi tantangan hidup dan mengontrol emosi lebih baik. Dari hasil-hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa agar tidak membuat perilaku-perilaku negatif, kecerdasan emosi anak harus tinggi, atau anak harus dibuat cerdas emosi. Laveine, Kahlert, & Schultka, (2005) menyatakan bahwa kecerdasan emosi dapat dicapai atau ditingkatkan melalui pembelajaran dan pengalaman.

Sehubungan dengan hal tersebut orang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik diharapkan dapat menampilkan sikap berpikir yang tercermin dari cara berpikir yang logis, cepat, mempunyai kemampuan abstraksi yang baik, mampu mendeteksi, menafsirkan, menyimpulkan, mengevaluasi, dan mengingat, menyelesaikan masalah dengan baik, bertindak terarah sesuai dengan tujuan, serta tingkat kematangan yang baik ketenangan.

Apabila dikaitkan dengan hasil belajar, EI merupakan salah satu faktor yang juga turut menentukan prestasi. Individu yang memiliki IQ (*Inteleget Quotient*) yang tinggi biasanya sejalan juga dengan prestasi belajar yang baik, karena IQ biasa diramalkan sebagai modal potensial yang memudahkan seseorang dalam belajar. Maka muncul anggapan bahwa IQ merupakan faktor yang menunjang prestasi belajar. Bahkan ada sebagian masyarakat yang menempatkan IQ melebihi

porsi pada umumnya. Anggapan bahwa hasil tes IQ yang tinggi merupakan jaminan kesuksesan belajar, sebaliknya IQ yang rendah merupakan hasil akhir yang tidak mungkin mencapai prestasi belajar yang baik. Hal ini tidak tepat, karena masih banyak faktor yang ikut menentukan prestasi, terutama EI. Khususnya dalam olahraga yang memapumdankan antara gerak, otak/pikiran, serta sifat saling menghargai kawan dan lawan ini merupakan hal yang kompleks dibutuhkan oleh individu. Lagipula, dewasa ini EI sudah disebut sebagai faktor penentu dalam peningkatan kompetensi olahragawan (Jiménez, Valero, Puertas-Molero, & Martínez, 2019).

Selain itu, ada anggapan yang tidak tepat tentang sebuah prestasi hanya mengandalkan IQ, berdampak yang tidak baik bagi individu karena dapat melemahkan motivasi siswa dalam belajar yang justru dapat menjadi awal dari kegagalan yang seharusnya tidak perlu terjadi. Oleh karena itu, perlu ditanamkan dalam benak siswa bahwa kesuksesan belajar tidak hanya ditentukan dengan kecerdasan yang dimiliki, tetapi juga bagaimana mengendalikan diri sendiri dari berbagai aspek yang memasukinya baik itu hal baik ataupun hal buruk.

Penerapan pengendalian emosi dalam lingkup EI dalam pembelajaran peserta didik penting untuk dilakukan, dimana peserta didik diarahkan secara perlahan untuk mengembangkan, mengasah serta mengendalikan emosi yang dimiliki, sehingga berdampak baik bagi kehidupan siswa tersebut, baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, dalam bidang akademis maupun non akademis.

Sebagaimana dikemukakan di muka bahwa kecerdasan emosional sangat penting dalam kehidupan manusia. Untuk itu kecerdasan emosional; perlu ditanamkan kepada anak-anak sejak dini. Upaya penanaman kecerdasan emosional dapat dilakukan oleh orang tua dan para guru di sekolah dengan cara-cara tertentu. Untuk itu, orang tua dan guru sebagai pendidik emosi harus mengetahui dan memahami sasaran-sasaran yang terkandung di dalam setiap kecakapan-kecakapan emosional. Dengan demikian, arah serta tujuannya akan menjadi jelas dan terancang.

Lebih lanjut, EI adalah kapasitas atau kemampuan dalam menyerap proses informasi secara sensorik dengan tepat dan membuat individu bisa beradaptasi yang

lebih baik terhadap lingkungan sekitarnya (Arribas-Galarraga, Cecchini, Luis-De-Cos, Saies, & Luis-De-Cos, 2019). Oleh karena itu, dalam konteks penelitian harus diukur dengan pengukuran kinerja (Petrides, 2011). Tentu dalam hal pendidikan olahraga atau pendidikan jasmani bisa diukur dengan unjuk kerja dalam hal ini keterampilan bermain bolabasket. Informasi yang diberikan guru, kemudian dipecahkan bersama antar siswa secara individu ataupun kelompok dalam konteks *Hybrid* dan SE akan sangat tergantung dengan keadaan individu tersebut. Stabilitas emosional bisa mempengaruhi hasil yang diinginkan dalam sebuah proses pembelajaran dengan konsep yang berbeda.

Lagipula, aspek kognitif dengan kemampuan cara berpikir dan emosional dianggap sebagai sistem yang saling melengkapi, bukan lagi sebagai sesuatu yang antagonis (Arribas-Galarraga et al., 2019). Dengan cara yang sama bahwa emosi mempengaruhi proses berpikir, mereka juga memediasi antara keadaan emosi (Hampshire, Mayer, & Caruso, 2000). Artinya bahwa keinginan untuk mengikuti instruksi gerak yang dirancang oleh guru harus bisa diikuti dengan baik oleh anak didik dengan prasyarat keadaan emosi yang bisa dikendalikan.

Jelas bahwa dalam penelitian ini akan sangat tergantung kepada beberapa variabel yang telah dijelaskan di atas, seperti bagaimana memodifikasi suatu permainan tanpa keluar kaidah atau makna dari Penjas itu sendiri. Selain itu bagaimana dihubungkan hasil belajar permainan bolabasket seperti kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif yang diinginkan dengan aspek kecerdasan emosional peserta didik.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) harus *meaningfull*. Interaksi antara guru dan siswa dalam sebuah proses ajar harus mengandung makna. Tidak hanya terjadi begitu saja, guru memberikan bola dan siswa melakukan aktivitas fisik. Konsep yang diberikan guru kepada murid tersusun dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Langkah-langkah tersebut harus dipahami betul oleh siswa. Demikian juga dengan olahraga permainan. Olahraga yang menitikberatkan kepada pengalaman gerak siswa dengan kecabangan. Bolabasket yang merupakan salah satu dari sekian cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum olahraga

permainan bola besar yang ada di sekolah. Hal yang paling mendasar bagi guru adalah bagaimana meramu sebuah model pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa sehingga siswa bisa mengikuti instruksi dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Faktor-faktor dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam permainan bolabasket, guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan bentuk-bentuk permainan. Kreativitas guru diandalkan dalam pembelajaran karena kurangnya sarana pendukung. Tantangan mengajar yang harus dihadapi sangat berat. Penciptaan kondisi belajar yang diharapkan dapat membuat siswa menarik untuk mengikuti pembelajaran bolabasket di sekolah. Ini akan menjadi pemikiran konsep seorang pendidik untuk tetap memberikan bahan ajar sesuai dengan kurikulum walaupun dengan kondisi pembelajaran kurang memadai terutama dalam hal sarana dan prasarana. Pembelajaran olahraga dapat dimodifikasi sesuai dengan perkembangan mental anak dan tingkat partisipasi tinggi dalam tugas gerak (Juliantine, Subroto, & Yudiana, 2013). Lebih lanjut lagi, siswa adalah pusat (bukan olahraga) menang atau kalah tidak penting, itu seperti cara bermain! kami akan mulai berpikir dari ide sentral permainan dan karenanya kami membuat permainan yang dimodifikasi (Petrides, 2011)

Modifikasi pembelajaran ke dalam bentuk permainan adalah cara yang bisa menarik minat para siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran penjas yang berbentuk permainan atau game (Ginajar & Suherman, 2018). Maka, guru harus mampu mengkreasikan bentuk permainan bolabasket. Kompetisi bolabasket unik tidak seperti olahraga lainnya, bolabasket dapat dengan mudah dimodifikasi (Wissel, 2000). Lebih lanjut, proses pembelajaran bisa berkembang dengan cara pemecahan masalah permainan individu dan kolektif melalui pertanyaan reflektif dan praktik bentuk-bentuk permainan yang dimodifikasi (Suherman, 2009). Modifikasi yang berprinsip pada *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) diarahkan untuk membantu merubah ke arah kemampuan belajar yang lebih baik dengan aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Bahagia & Suherman, 2000). Lebih lanjut lagi, ada 4 faktor yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran penjas yaitu: 1. Modifikasi tujuan; 2. Modifikasi materi; 3. Modifikasi kondisi lingkungan;

4. Modifikasi evaluasi (Bahagia & Suherman, 2000). Tujuan modifikasi permainan dalam penjas, yakni: 1. Siswa merasa puas dalam pembelajaran; 2) siswa mengalami pengalaman berhasil dalam partisipasi; dan 3) siswa melakukan gerakan yang benar (Lutan, 1998). Maka diperlukan strategi pembelajaran agar pembelajaran penjas dapat berjalan dengan lancar. Merekayasa proses pembelajaran dengan mengelola strategi yang tepat dan mengarah kepada kompetisi (Ginanjar, Suherman, Juliantine, & Hidayat, 2019) dan model merupakan salah satu faktor yang tepat untuk membantu kinerja guru.

Model yang dipakai dalam research ini adalah *Sport Education Model* (SEM) dan *Hybrid Sport Education Invasion Game Competence Model* (*Hybrid SE-IGCM*) (Mesquita et al., 2012)(C. Farias & Hastie, 2015). Namun sebelum membahas itu, peneliti memaparkan tentang SE terlebih dahulu. SE merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki perpaduan antara kemampuan dan kerjasama tim dalam satu musim (Siedentop et al., 2011). Tujuan utama SE menjadi seseorang yang terdidik, bergairah, dan olahragawan yang berkompeten (Siedentop, 1994). Dalam mencapai SE tersebut didapat melalui 6 karakteristik SE yaitu: 1) musim; 2) afiliasi; 3) kompetisi formal; 4) acara puncak; 5) penyimpanan catatan; dan 6) perayaan (Siedentop, 1994). Banyak penelitian yang berkaitan dengan SE dengan menggunakan cabang olahraga basket telah banyak dilakukan dengan hasil yang berbeda-beda. SE meningkatkan tanggapan tentang suasana yang melibatkan tugas gerak dan dirasakan otonomi (Hastie & Sinelnikov, 2006). Siswa menunjukkan kompetensi yang signifikan dalam peran memimpin dan melatih yang terkait dengan musim (Hastie & Sinelnikov, 2006). Siswa sangat patuh dengan tugas-tugas eksplisit dalam sistem tugas manajerial dan instruksional. Perubahan signifikan siswa yang termotivasi dalam persepsi kenikmatan dan kepuasan dalam SE (Perlman, 2012a). Siswa yang terlibat dalam SE memberikan tingkat pernyataan dukungan otonomi yang jauh lebih tinggi pada fase pembelajaran menggunakan SE. SE memberikan kesempatan kepada siswa yang termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas fisik tingkat. Kontak yang lama dengan fitur pedagogis SE mengembangkan ikatan sosial siswa (Wallhead, Garn, Vidoni, & Youngberg, 2013). SE menyakup motivasi yang lebih berpusat dalam program penjas (Wallhead, Garn, & Vidoni, 2014). Berpartisipasi dalam beberapa musim SE (salah

satunya bolabasket) mengarah pada pengembangan peran siswa yang lebih baik dan rasa bermain yang lebih kuat (Wahl-alexander, Sinelnikov, & Curtner-smith, 2016).

Dari berbagai hasil penelitian SE yang menggunakan cabang olahraga bolabasket, maka penelitian ini akan menggunakan program SE yang terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) *skill/tactical development*; 2) *inter/intra team games with practices*; 3) dan *postseason* hasil penelitian (Ginanjari et al., 2019; Perlman, 2012a) dengan menggunakan modifikasi Invasion Games Competence Model (IGCM) (Farias, Mesquita, & Hastie, 2015; Mesquita, Farias, & Hastie, 2012; Musch dkk., 2002). IGCM secara konsep terstruktur erat dengan TGfU, tetapi juga menyerupai tujuan SE, yaitu, untuk menciptakan konteks olahraga yang otentik (Musch dkk., 2002). IGCM dianggap sebagai pendekatan inovatif karena sifat spesifik dari permainan invasi dan pentingnya pengajaran khusus dipertimbangkan (Belka, 2004), lebih lanjut lagi IGCM mempertimbangkan fakta bahwa tugas belajar harus selaras dengan tuntutan situasional terkait dengan permainan bentuk-bentuk dasar game invasi (Mesquita dkk., 2012), yang mana permainan bolabasket merupakan salah satu permainan dalam bentuk invasi. Dalam IGCM, kompetensi siswa sebagai pemain mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi dan memproses informasi yang relevan dalam konteks spesifik game invasi dan untuk memutuskan dan mengeksekusi secara efisien keterampilan yang khusus untuk sepak bola, bola tangan, atau bolabasket (Farias dkk., 2015). IGCM menggabungkan sejumlah prinsip yang selaras dengan premis pedagogis dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga mengadopsi acara kompetisi selama kelas di mana siswa berpartisipasi tidak hanya sebagai pemain tetapi juga dalam peran yang mendukung (yaitu, siswa sebagai pelatih dan wasit) (Farias dkk., 2015). Pada dasarnya, model ini sangat fokus pada sifat spesifik dari konten taktis, keterampilan, dan masalah permainan dari permainan invasi (Musch dkk., 2002). Di sisi lain, model ini memegang fokus didaktik yang kuat mengingat bahwa tugas-tugas pembelajaran menggabungkan bentuk-bentuk permainan yang sesuai yang dirancang untuk memenuhi karakteristik siswa dan tingkat keterampilan (Farias dkk., 2015). Lebih lanjut lagi, konten taktis dan keterampilan permainan invasi diajarkan melalui bentuk permainan yang berbeda yaitu: 1) basic game forms (BGFs); 2) partial game forms (PGFs); 3) dan game-like tasks (GLTs) (Musch dkk.,

2002). Jadi, program SE dalam penelitian ini adalah IGCM memiliki kemiripan dalam setiap tahapnya.

Dari keseluruhan pemaparan di atas, SE dan IGCM dan dapat dikatakan sebagai *Hybrid SE-IGCM* (Farias dkk., 2015), yang mana dalam penelitian tersebut menggunakan cabang olahraga sepak bola. Sehingga dalam penelitian ini akan menggunakan cabang olahraga bolabasket berkaitan dengan kekosongan penelitian agar menggunakan program pembelajaran dalam permainan invasi yang berbeda (Farias dkk., 2015). Maka, tujuan dari penelitian ini untuk menguji perbedaan performa permainan bolabasket siswa dalam hal ini keterampilan bermain bolabasket, sebelum dan sesudah menggunakan *Hybrid SE-IGCM*.

*Hybrid SE-IGCM* yang memang diperuntukan menggunakan cabang olahraga invasi. Pada dasarnya model ini sangat fokus pada sifat spesifik dari konten taktis, keterampilan, dan masalah permainan dari game invasi (C. Farias & Hastie, 2015; Musch et al., 2002). Hasil penelitian terdahulu menyatakan dampak yang kuat pada pembelajaran siswa dalam cabang olahraga sepak bola (Mesquita et al., 2012). *Hybrid SE-IGCM* mempromosikan peningkatan dalam kinerja dan pemahaman permainan siswa (C. Farias & Hastie, 2015). Bahkan, unsur kompetisi yang merupakan ciri khas dari kedua *treatment* antara *Hybrid SE-IGCM* dan SE berperan penting dalam mewujudkan performa dalam konteks keterampilan bermain bolabasket dilihat dari EI. Sebelum kompetisi, EI berdampak positif terhadap tingkat emosi yang dapat meningkatkan kinerja individu (Lane, Devonport, Soos, Karsai, & Leibinger, 2010). Lebih lanjut Lane et al., (2010) menjelaskan eksplorasi dari sifat EI dalam lingkup stabilitas emosi dan kinerja yang berada di bawah tekanan dan hasilnya menunjukkan bahwa sifat EI dan sekresi kortisol penting dalam respons atlet terhadap respons situasi tekanan. Artinya peran dari EI sangat tergantung pada perubahan situasi dan kondisi selama kompetisi yang dialami individu (Taylor & Laborde, 2012). Keterlibatan aspek psikologis ini berdampak pada performa yang ditampilkan dalam lingkup keterampilan bermain bolabasket.

### **1.3 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah di atas, maka muncul rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Boby Agustan, 2020

**PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET**

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

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM*?
2. Adakah terdapat interaksi antara *Sport Education Model* dengan *emotional intelligence* terhadap keterampilan bermain bolabasket?
3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* rendah?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali informasi melalui berbagai aspek yang terkait dengan apa yang akan diteliti. Berikut merupakan tujuan dalam penelitian ini:

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM*.
2. Untuk mengetahui interaksi antara *Sport Education Model* dengan *emotional intelligence* terhadap keterampilan bermain bolabasket.
3. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* tinggi.
4. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *Hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* rendah.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Boby Agustan, 2020

**PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL DAN EMOTIONAL INTELLIGENCE TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET**

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



Manfaat penelitian ini akan dijelaskan secara teoritis dan praktis. Adapun penjelasan antara lain:

1. Teoritis
  - a. Menguatkan teori yang menjelaskan tujuan modifikasi agar siswa memperoleh kepuasan dalam belajar, tingkat partisipasi meningkat, dan siswa dapat pola gerak dengan benar.
2. Secara Praktis

Permasalahan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis berharap penelitian ini dapat berguna bagi keilmuan pendidikan jasmani yang bertujuan untuk sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru khususnya dalam penelitian ini adalah guru SMK untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh serta mengaplikasikannya dalam praktik.
- c. Sebagai alat dan cara untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

## **1.6. Struktur Organisasi Disertasi**

Disertasi ini terdiri dari lima bab, bab I membahas tentang latar belakang penelitian pentingnya memberikan eksperimen tentang SE dan EI terhadap keterampilan bermain bolabasket di SMK dan argumentasi yang mendasari penulis mengambil masalah tersebut untuk di analisis, pada bab I juga diungkap mengenai identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi disertasi.

Dalam bab II ini dibagi lagi dalam beberapa bagian yang menjelaskan tentang: hakekat pembelajaran bolabasket, sport education, *emotional intelligence*, hakikat hasil belajar.

Bab III dibagi kedalam beberapa bagian, yaitu: bagian: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen didalamnya tentang EI dan keterampilan bermain bolabasket, prosedur penelitian, analisis data yang didalamnya tentang

Rata-rata, simpangan baku, varian, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Bab IV merupakan bagian temuan dan pembahasan yang terdiri dari, temuan, pembahasan terdiri dari menguji hipotesis: terdapat pengaruh *se* terhadap keterampilan bermain bolabasket, terdapat pengaruh interaksi antara modifikasi *se* dan *emotional intelligence* terhadap keterampilan bermain bolabasket, terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang belajar menggunakan *Hybrid se – invasion game competence model* dan siswa yang belajar menggunakan *se* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* tinggi, terdapat perbedaan keterampilan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang belajar menggunakan *Hybrid se – invasion game competence model* dan siswa yang belajar menggunakan *se* pada kelompok siswa yang memiliki *emotional intelligence* rendah.

Bab V merupakan bab terakhir dalam penelitian, yang menjelaskan tentang, a) simpulan, dan b) saran.

