

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses untuk membantu individu untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi manusia dalam aktivitasnya berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi berbentuk isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Selain itu pendidikan jasmani dapat juga diartikan pendidikan melalui aktifitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan dalam pendidikan jasmani. Menurut Juliantine dkk. (2016 hlm. 1) mengemukakan bahwa “ belajar merupakan suatu aktifitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, serta memperkuat kepribadian”.

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) mengemukakan bahwa “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”.

Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aktivitas fisik dan keterampilan olahraga semata melainkan juga mengembangkan berbagai aspek diantaranya yaitu aspek kognitif dan afektif. 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. (Abduljabar, 2009, hlm. 8).

Pendidikan jasmani memiliki tujuan menurut Rosdiani (2013, hlm. 26) mengemukakan bahwa “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”. Lebih lanjut Lutan (2001, hlm. 35) mengemukakan bahwa ”Tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani”. Pendapat tersebut memberikan penegasan bahwa pendidikan jasmani juga memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan kepercayaan diri, disamping mengembangkan keterampilan gerak. Pengembangan kepercayaan diri dan sosial pada akhirnya akan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas fisik.

Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah tergantung kemampuan guru untuk memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran menjadi sangat aktif dan efisien, pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Pendidikan jasmani direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu melalui pendekatan yang tepat terhadap siswa.

Model pengembangan desain pembelajaran terdapat beraneka ragam masing-masing model pengembangan desain pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan. Adanya beraneka ragam jenis model pengembangan memberikan kesempatan bagi para pengajar untuk memilih model pengembangan desain pembelajaran sesuai dengan ilmu atau pengetahuan yang mereka bina. Model-model pengembangan desain pembelajaran terdahulu selalu mengalami perubahan-perubahan. Guru pendidikan jasmani, menurut Usman (1990, hlm. 14) mengemukakan bahwa “jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus dan menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran”. Berdasarkan pengertian tersebut guru pendidikan jasmani harus memiliki keahlian yang kompleks sehingga

tidak hanya mengetahui pendidikan jasmani saja namun dapat menyampaikan pengajaran yang mudah dipahami siswanya.

Pembelajaran *peer assisted learning* adalah pembelajaran dimana siswa teman sebaya bisa menjadi guru dengan memberikan sebuah pembelajaran sehingga mereka terlibat dalam suatu interaksi edukatif, diskusi untuk menguasai materi, menyampaikan pada kelompoknya, menjawab pertanyaan dari teman sekelompoknya. *Peer assisted learning* sama dengan *peer teaching*, aktivitas pembelajaran terletak pada siswa peran guru dalam hal ini sebagai fasilitator mengatur bagaimana kondisi pembelajaran dapat berlangsung. Menurut Jenkinson (2014, hlm. 253) mengungkapkan bahwa “*peer assisted learning (PAL) is a teaching strategy utilised in both the general classroom and physical education. Through the interaction with same-age or cross-age peers, learning can occur across various domains*”. Berdasarkan pengertian tersebut PAL adalah strategi pengajaran yang digunakan di kedua kelas yaitu kelas umum dan kelas pendidikan jasmani. Melalui interaksi dengan usia sama atau teman sebaya lintas usia, pembelajaran dapat terjadi di berbagai domain.

Menurut Allikmets dan Vink (2016, hlm. 329-330) mengungkapkan bahwa “Pengajaran yang dipimpin oleh rekan memiliki beberapa potensi keuntungan, termasuk penciptaan lingkungan belajar yang lebih nyaman, peningkatan keterampilan kepemimpinan, komunikasi, organisasi, dan keberlanjutan kurikuler ketika sumber daya pengajaran terbatas”. Pembelajaran *peer assisted learning* dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena tidak jarang pula ada seseorang tidak canggung di ajari oleh teman sebayanya di karenakan secara penyampaian materinya menggunakan bahasa sehari-hari yang sering mereka lakukan saat berinteraksi. Seorang teman memiliki wawasannya lebih kemudian menguasai pembelajaran dapat mengajari temanya sehingga terjadi proses pembelajaran sesama siswa. *I Teach You, Then You Teach Me* (Metzler, 2011, hlm. 297).

Model pembelajaran inovatif sekarang sedang dikembangkan oleh para praktisi pendidikan (guru), artinya guru yang semula difungsikan sebagai sumber ilmu

pengetahuan dengan menggunakan metode ceramah secara tersirat berarti bahwa model pembelajaran inovatif peran guru untuk menerangkan materi ajar semakin berkurang. Sebaliknya pembelajaran *Peer-assisted learning* aktivitas siswa semakin banyak, Bulte dkk. (2007, hlm. 583-590) mengungkapkan bahwa “siswa di tuntut lebih aktif hal ini terjadi bila mereka yang terlibat memiliki tingkat keterampilan atau senioritas yang berbeda dan guru hanya sebagai fasilitator”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Weidner dan Popp (2007) pembelajaran dengan teman sebaya tampaknya cocok untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik pelatihan atletik. Teman sebaya dapat menjadi sumber daya untuk mempraktikkan keterampilan klinis dan melaporkan manfaat dari kolaborasi. Pembelajaran dengan bantuan teman sebaya harus dengan sengaja diintegrasikan ke dalam program pendidikan pelatihan atletik untuk meningkatkan pembelajaran dan kolaborasi siswa. Kemudian menurut Field dkk. (2007) hasil penelitian dalam konteks keterampilan pelatihan klinis, PAL saat dievaluasi di banyak parameter termasuk kepercayaan diri setelah pelatihan. Minat dan antusiasme siswa mendukung masukan bahwa PAL bisa menjadi tambahan yang berguna untuk keterampilan pelatihan klinis di kedokteran. Tetapi penggunaan model PAL dalam pembelajaran futsal belum diketahui hasilnya dikarenakan berbeda karakteristik cabang olahraga atletik dan keterampilan pelatihan klinis di kedokteran.

Futsal saat ini telah menjadi cabang olahraga permainan yang digemari oleh semua kalangan. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Sucipto (2015, hlm. 9) mengungkapkan bahwa “banyak manfaat bermain futsal, antara lain untuk pendidikan, rekreasi, prestasi. Permainan futsal merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh semua kalangan usia baik anak-anak, remaja, orang dewasa, baik status sosial ekonomi rendah sampai tinggi mulai menggemari olahraga permainan futsal”.

Permainan futsal menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak muda untuk mensimulasikan dan mengembangkan banyak keterampilan dan keahlian kemudian bisa diterapkan pada permainan 11 lawan 11 atau bermain sepak bola supaya lebih mudah. Sifat futsal dengan lapang kecil membuat permainan ini sering

dilakukan oleh siswa dan banyak digemari khususnya untuk laki-laki akan tetapi saat ini futsal pun sangat digemari oleh kalangan perempuan.

Dengan terbatasnya waktu yang digunakan, maka tujuan belajar tidak akan sepenuhnya tercapai, saat ini kurikulum mata pelajaran penjas alokasi waktu tiga jam pembelajaran setiap minggu, sehingga guna menyelesaikan semua tujuan tersebut dibutuhkan waktu dan kegiatan yang lebih dengan istilah di sekolah yaitu ekstrakurikuler yang menjadi wadah bagi siswa yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan aktivitas penyaluran kegiatan di luar jam sekolah.

Subagiyo (2003, hlm. 23) menyatakan bahwa “ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran (tatap muka) baik dilaksanakan di sekolah maupun diluar sekolah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki siswa dari berbagai bidang studi”. Karena ekstrakurikuler salah satu kegiatan di luar jam pembelajaran, jadi sifatnya pembelajaran tambahan tidak dibatasi dengan waktu. seorang guru atau pelatih bisa mengembangkan kegiatan secara menyeluruh dan terperinci misalnya dalam pengembangan permainan olahraga beregu dan cabang yang lainnya, akan tetapi bisa menjelaskan dengan teknik dan komponen kondisi fisik yang lainnya bahkan sampai peraturanya secara mendetail bisa diberikan. Kegiatan ekstrakurikuler juga memungkinkan siswanya untuk meningkatkan rasa percaya diri , mengembangkan bakat, dan diharapkan dapat mendapatkan prestasi di bidang non-akademik siswa. Kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 19 Bandung sangat banyak beragam, mulai dari kegiatan ekstrakurikuler olahraga permainan, olahraga beladiri, kesenian, PASKIBRA dan lainnya. Namun, yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini ialah ekstrakurikuler olahraga futsal.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran futsal pada ekstrakurikuler di SMA Negeri 19 Bandung yang masih menekankan pada pendekatan teknik, yang menyebabkan siswa kurang menarik dan kesulitan dalam melakukan aktivitas pembelajaran futsal yang di ajarkan. Semakin beragamnya model pengembangan desain pembelajaran, menarik untuk dikaji pada setiap masing-masing model pengembangan desain pembelajaran. Antara satu model pengembangan desain

pembelajaran dengan lainnya pastinya memiliki ciri khusus menjadikan keunikan tersendiri khususnya PAL. Kemudian setelah dua penelitian terdahulu mengenai PAL yang hasilnya cocok untuk meningkatkan keterampilan psikomotorik pelatihan atletik dan PAL dapat meningkatkan minat dan antusias dalam pelatihan keterampilan klinis di kedokteran. Namun dengan demikian penggunaan PAL di pembelajaran futsal akan berpengaruh tetapi belum diketahui seberapa signifikan dikarenakan karakteristik cabang olahraga atletik dan futsal sangatlah berbeda begitupun dengan pelatihan klinis di kedokteran oleh karena itu hal ini memotivasi bagi peneliti untuk mengetahui lebih jauh seberapa besar pengaruh PAL maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh penerapan *Peer Assisted Learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi antar siswa pada saat pembelajaran.
2. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran permainan futsal dikarenakan siswa kurang memahami dan merasa takut untuk bertanya terhadap guru jika ada materi yang kurang dipahami.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka masalah yang dikaji dalam penelitian dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari *peer assisted learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran *cooperative learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung?

3. Manakah yang lebih berpengaruh antara penerapan *peer assisted learning* dengan *cooperative learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan *peer assisted learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.
2. Mengetahui pengaruh penerapan *cooperative learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.
3. Mengetahui manakah yang lebih berpengaruh antara penerapan *peer assisted learning* dengan *cooperative learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para peneliti, guru maupun pembaca baik secara teoritis atau secara praktis.

1. Secara Teoritis
Memberikan informasi dan referensi kepada peneliti yang lain tentang pengaruh penerapan *peer assisted learning* terhadap penguasaan keterampilan bermain futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.
2. Secara praktis
 1. Bagi guru, memberikan masukan kepada guru pendidikan jasmani untuk menerapkan atau mengimplementasikan *peer assisted learning* terhadap pengaruh dalam meningkatkan penguasaan keterampilan bermain siswa melalui pembelajaran permainan futsal pada ekstrakurikuler SMA Negeri 19 Bandung.
 2. Bagi siswa, Mendapatkan pengalaman proses pembelajaran baru dengan menggunakan *peer assisted learning* guna meningkatkan keterampilan bermain siswa.

3. Bagi peneliti, dapat mengembangkan penilaian autentik dalam pembelajaran penjas, khususnya materi pembelajaran aktivitas permainan futsal.

1.6 Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran agar tidak menyimpang dari permasalahan dan tujuan penelitian, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan hanya *peer assisted learning* pada kelompok eksperimen dan model *cooperative learning* pada kelompok kontrol.
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 19 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

BAB 1 : Pendahuluan

- a. Latar Belakang Penelitian
- b. Identifikasi Penelitian
- c. Rumusan Penelitian
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Batasan Masalah
- g. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II : Tinjauan Teori, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Tindakan

- a. Tinjauan Teori
- b. Kerangka Berpikir
- c. Hipotesis Tindakan

BAB III : Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Setting Penelitian

- c. Subjek Penelitian
- d. Variable Penelitian
- e. Prosedur Penelitian
- f. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- g. Pengolahan dan Analisis Data

BAB IV : Temuan, Pembahasan dan Diskusi Penelitian

- a. Hasil Penelitian
- b. Pembahasan Hasil Penelitian
- c. Diskusi Temuan

BAB V : Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan
- b. Implikasi
- c. Rekomendasi