

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang vital dalam pembangunan sumber daya manusia (SDM). Adapun keberadaan pendidikan jasmani telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 42 khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan mata pelajaran pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan disekolah mulai tingkat SD sampai dengan SLTA. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan.

Seyogyanya pendidikan jasmani dalam suasana pembelajaran mampu menyatukan antara tubuh dan pikiran menjadi satu bentuk kesatuan yang utuh. Pada dasarnya, pendidikan jasmani menggunakan kegiatan olahraga sebagai media untuk melibatkan tubuh yang didasarkan pada pengalaman gerak dan dengan tujuan menghasilkan pemikiran yang kreatif serta fleksibel, sehingga terlihat hubungan harmonis antara kesadaran taktis dan beberapa interaksi antara tubuh dengan lingkungan, dengan melihat subjek yang akan semakin sadar akan adanya reaksi, kemudian mampu mempersiapkan, memprediksi dan juga mengendalikan yang dapat mereka gunakan dalam hal keterampilan gerak yang secara umum dikatakan mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif. Mengenai hal ini, (Gu et al., 2019) menjelaskan bahwa: Pendidikan jasmani yang memanfaatkan aktivitas fisik mempunyai interaksi potensial antara kompetensi motorik dengan kesehatan mental remaja dan kebugaran fisik.

Posisi dan peran penting dalam ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani disekolah tidak hanya memberikan pemahaman bagi siswa tentang proses aktivitas gerak atau fisik saja, ataupun mengenai latihan keterampilan yang berkaitan dengan olahraga tertentu seperti dalam bentuk kegiatan di jaring / dinding, target, invasi, dan kegiatan menyerang / menerjang, tetapi perlu adanya elemen penting lainnya seperti kompetensi kognitif. Studi terbaru menunjukkan efek yang menjanjikan dari aktivitas fisik pada fungsi kognitif (Lind et al., 2017).

Pendekatan Kognitif fokus pada pemikiran siswa dan pemikiran reflektif (Liu, McBride, Xiang, & Scarmardo-rhodes, 2017). Pengajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani adalah menggunakan standar yang akan menentukan apa yang harus diketahui dan dapat dilakukan oleh setiap siswa, kurikulum akan dirancang agar selaras dengan standar, dan penilaian akan mengukur sejauh mana siswa mencapai hasil yang ditentukan (Rink, 2013).

Pada abad 21 ini pengembangan dari kurikulum mengharapkan guru untuk mampu memberikan situasi proses pembelajaran yang optimal dalam mengembangkan keterampilan pemikiran yang tinggi. Keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa menurut Kemdikbud (2016) : Kompetensi yaitu bagaimana peserta didik diharuskan untuk dapat memiliki kecakapan dalam pemecahan masalah yang meliputi : berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Berpikir kritis dalam lingkup pembelajaran pendidikan jasmani bisa diaplikasikan pada kemampuan usaha ketika menganalisis pada bentuk gerakan-gerakan dari materi yang akan dipelajari dan hal itu pula nanti seyogyanya berkaitan dengan bagaimana nantinya siswa mampu untuk mengambil keputusan yang dianggap tepat dalam situasi permainan dilapangan.

Berpikir kritis merupakan bagian yang penting pada pembelajaran pendidikan jasmani, manfaatnya untuk siswa seperti: membantu peningkatan pengetahuan, kemampuan bernalar dan mandiri dalam belajar. Bukan hanya itu saja, tetapi dimungkinkan siswa mampu menerapkan strategi baru, mencoba untuk melakukan gerakan baru dan mengevaluasinya, serta siswa dapat mencari solusi untuk memecahkan pada setiap gerakan yang sulit. Berdasarkan pada beberapa temuan, direkomendasikan untuk mengintegrasikan instruksi berpikir kritis ke dalam program pendidikan jasmani (Liu et al., 2017). Berpikir kritis juga dianggap perlu bagi siswa karena dinilai dapat memberikan keberhasilan dalam tingkat yang lebih tinggi agar dapat menganalisis situasi kompleks dengan kritis, dan menggunakan standarisasi objektivitas yang konsisten (Nelson & Crow, 2014).

Berdasarkan temuan peneliti yang terjadi di lapangan, masih banyak siswa yang merasa dirinya mengalami kesulitan dalam menguasai setiap tugas gerak dalam proses pembelajaran, hal tersebut terjadi karena adanya anggapan awal

yang mengatakan gerakan dalam kegiatan pendidikan jasmani terbilang sulit untuk dilakukan. Sehingga mengakibatkan kurangnya minat dan partisipasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, jika model pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya berupa transfer ilmu tanpa adanya refleksi dikhawatirkan tuntutan di era abad ke-21 dengan perkembangan yang *high order thinking skill* akan terlihat masih kurang jika tidak diimbangi dengan aspek psikomotor, afektif, dan psiko-sosialnya. Dalam hal ini kemampuan berpikir kritis yang akan difokuskan.

Keterampilan berpikir kritis merupakan aspek dari kemampuan kognitif yang menjadi salah satu tujuan dari proses belajar pendidikan jasmani. Adapun Contoh lain dimana masih banyak siswa yang kurang paham akan materi pembelajaran dan tidak mengungkapkan apa permasalahannya atau tidak berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat tentang materi yang sedang diberikan oleh guru saat sesi tanya jawab, sehingga pada saat siswa akan melakukan tugas gerak yang diperintahkan mereka merasa bingung dan tidak dapat menjalankan tugas geraknya, seperti tidak memberikan dukungan kepada temannya ketika sedang melakukan tugas gerak, dan tidak dapat memposisikan diri ketika dalam permainan, serta tidak mengambil keputusan secara tepat dalam setiap permainan.

Berpikir kritis adalah cara berpikir mengenai subjek, isi, atau masalah apa pun dengan meningkatkan kualitas pemikirannya dengan secara terampil mengambil alih struktur yang telah ada dalam pemikiran dan memaksakan standar intelektual siswa (Wallace & Jefferson, 2013). Seseorang mempunyai kelebihan tersendiri dalam kemampuan berpikir kritis, dimana melalui mengembangkan pikiran dan juga sistem otaknya. Sistem otak yang terlibat dalam proses mental yang kompleks menunjukkan lebih cepat mengambil keputusan daripada otak yang tidak begitu terlibat (Jeevanantham, 2008). Adapun hal yang dijadikan dasar ketika siswa berpikir dengan kritis, yaitu berpikir tentang bagaimana menggabungkan informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber dan persepsi yang berbeda, untuk membuat keputusan yang rasional serta nantinya dapat dijelaskan dan dipertahankan (Abdullah, Badiei, Sulaiman, & Baki, 2014).

Kaitan berpikir kritis dengan dunia pendidikan dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa. Untuk menyikapi permasalahan sesuai dengan kondisi yang ada tersebut, maka diperlukan suatu pola atau model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak.

Pengajaran pendidikan jasmani disekolah juga tergantung pada model pembelajaran merupakan pola langkah yang digunakan dan mekanisme untuk kegiatan pembelajaran juga sebagai acuan pelaku pendidikan agar tercapai tujuan yang ingin dicapai. Mengetahui efek dari model-model pembelajaran dalam dimensi yang berbeda sangat relevan untuk meningkatkan proses belajar-mengajar (Rodríguez-negro & Yanci, 2019). Dalam praktiknya, yang harus diingat adalah tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, namun model pembelajaran akan menjadi tepat jika memperhatikan kondisi siswa, sifat materi/bahan ajar, fasilitas sarana dan prasarana, dan kondisi guru itu sendiri. Oleh karena, dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang sesuai, diharapkan kreativitas dan keterampilan peserta didik dapat berkembang. Metzler (2005) menjelaskan terdapat delapan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu: model pembelajaran *direct instruction*, model pembelajaran personal, model pembelajaran kerjasama, model pembelajaran pendidikan olahraga, model pembelajaran kelompok, model pembelajaran inkuiri, model permainan taktis, model pembelajaran TPSR. Beberapa cara mengajar tentang keterampilan dalam konteks berpikir kritis (kognitif) tersebut di antaranya dengan menggunakan penerapan model pembelajaran TGFU dan model *direct instruction*.

*Teaching Game For Understanding* (TGFU) merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk memprioritaskan pembelajaran dengan maksud untuk pengambilan keputusan dalam bentuk permainan. Model pengajaran yang digunakan dalam TGFU adalah guru bertindak sebagai fasilitator dan

menghasilkan pembelajaran yang efektif melalui penggunaan bentuk pertanyaan (Chatzipanteli, Digelidis, & Karatzoglidis, 2015). TGFU dianggap model yang tepat untuk diterapkan dalam upaya membangun literasi fisik (khusus untuk membuat keputusan strategis) pada siswa pendidikan jasmani menengah (Johnson, & Walker, 2016). Strategi model pembelajaran TGFU dalam pendidikan jasmani mengembangkan kemampuan fisik dan kognitif pada siswa untuk mampu membangun keduanya melekat secara fisik siswa (Johnson & Walker, 2016). Elemen penting dari TGFU memberikan peluang dalam diri siswa untuk mengembangkan pemikiran tingkat tinggi seperti berpikir kritis, membuat keputusan (misalnya apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukannya dan kapan melakukannya) dan pemecahan masalah (misalnya di mana tempat terbaik untuk mengirim bola?) (Harvey & Jarrett, 2014).

Menurut Bunker and Thorpe's dalam (Thomas, Morgan, & Mesquita, 2015) ada enam fase pada model TGfU: permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan yang tepat, pelaksanaan keterampilan dan kinerja, dalam tiga tahap: bentuk permainan, kesadaran taktis dan eksekusi keterampilan. Berdasarkan pada pendekatan yang terakhir, sesi pelatihan biasanya dimulai dengan permainan yang dimodifikasi untuk menilai pengetahuan dan keterampilan pemain. Bentuk paling tradisional dari model TGFU mengajarkan siswa melalui penggunaan bentuk permainan (permainan yang dimodifikasi) yang secara progresif meningkatkan pengambilan keputusan dan kesadaran taktis, penggunaan pertanyaan, dan bimbingan oleh guru ketika siswa belajar membuat keputusan strategis, diikuti dengan eksekusi keterampilan dan pengembangan melalui bermain game, model ini dapat diterapkan dan digunakan dengan permainan / kegiatan di jaring / dinding, target, invasi, dan kegiatan menyerang / menerjang (Johnson & Walker, 2016)

Sedangkan model *Direct Instruction* telah dipelajari dalam beberapa bidang pengajaran. Adapun penerapan dari model ini membahas “ apa yang akan diajarkan (yaitu, isi kurikulum) dan “ bagaimana ’ untuk mengajar (yaitu, spesifik teknik) (Snel, Terwel, & Terwel, 2012). Pembelajaran langsung merupakan salah satu model yang telah digunakan dan diterapkan dalam proses pengajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai suatu

metode pedagogis yang dilakukan secara sistematis dimana seorang guru melibatkan siswa dalam pembelajaran langkah demi langkah yang dibingkai dengan penuh kehati-hatian.

Pembelajaran langsung ini dapat memberikan manfaat pengajaran dan pembelajaran yang efektif dengan menjadikan guru sebagai fokus perhatian (Jung & Choi, 2016). Pembelajaran langsung dianggap sangat relevan ketika prosesnya berhadapan dengan materi yang memiliki sifat sulit secara konseptual, dapat membantu siswa yang tidak memiliki pengetahuan konten yang cukup kuat (Rymarz, 2013). Bentuk dari pengajaran langsung dibagi menjadi bagian dari strategi pengajaran yang lebih luas dan didasarkan pada prinsip utama, seperti koherensi dan pengakuan pengajaran sebelumnya.

Kenyataan menunjukkan bahwa banyak siswa merasakan pembelajaran pendidikan jasmani disajikan kurang menarik dan monoton sehingga terasa membosankan. Salah satu faktor yang membuat pendidikan jasmani dan olahraga tidak menarik disebabkan guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran langsung dengan salah satu ciri mengajar adalah terkesan otoriter dan semua proses pembelajaran didesain oleh guru, tanpa melibatkan keaktifan siswa. Akibatnya siswa menjadi tidak antusias, tidak termotivasi dan tidak kreatif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Siswa cenderung meniru dan mengikuti apa yang dilakukan guru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat, motivasi dan kreativitas siswa, maka model dan proses pembelajaran pendidikan jasmani harus melakukan inovasi, khususnya berkaitan dengan upaya membuat siswa lebih aktif dan kreatif, dalam melakukan kegiatan pendidikan jasmani.

Pembelajaran Pendidikan jasmani di Indonesia pada umumnya menggunakan media permainan olahraga invasi, seperti sepak bola, hal ini bertujuan agar siswa dapat menguasai bentuk-bentuk permainan dan mampu menampilkan cara permainan tersebut. Untuk menguasai pembelajaran pada bentuk keterampilan, maka siswa diharapkan mampu menggunakan pendekatan kognitifnya. Oleh sebab itu peneliti memilih kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat yang ingin dikembangkan dengan menggunakan media permainan. Instruksi yang bertujuan berdasarkan strategi pembelajaran akan dapat

menyebabkan peningkatan pada kemampuan berpikir kritis (Liu et al., 2017). Pendapat lain dari hasil penelitian Alex dalam (Crance, Trohel, & Saury, 2012) juga menjelaskan bahwa keberhasilan dalam menguasai keterampilan suatu permainan tergantung pada bagaimana cara guru melaksanakan pengajaran, apabila penerapan model pembelajaran langsung digunakan untuk maksud perbaikan pada penampilan suatu permainan maka hasilnya akan dianggap lebih baik.

Dari dua model pembelajaran yang telah dijelaskan, yaitu model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan pembelajaran langsung dipilih menjadi variabel bebas dalam penelitian ini. Selanjutnya, peneliti akan menguji model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan model pembelajaran langsung terhadap kemampuan berpikir kritis melalui media pembelajaran permainan.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti bermaksud untuk menganalisis apakah model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) dan *direct instruction* dapat memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana model pembelajaran *teaching game for understanding* dan model *direct Instruction* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan?
2. Faktor apa saja keunggulan *teaching game for understanding* dan *direct Instruction* dalam situasi pembelajaran?
3. Manakah yang lebih efektif antara model *teaching game for understanding* dan *direct Instruction* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *teaching game for understanding* dan *direct Instruction* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

2. Untuk mengetahui faktor apa saja keunggulan *teaching game for understanding* dan *direct Instruction* dalam situasi pembelajaran.
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara model *teaching game for understanding* dan *direct Instruction* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Ilmiah

Dapat memperkaya dan mengembangkan bidang ilmu khususnya dalam aspek kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan kontribusi untuk dijadikan sebagai bahan referensi kepada berbagai pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

#### **1.5 Struktur Organisasi Tesis**

Struktur organisasi dalam penulisan tesis ini berdasarkan atas panduan penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian ini menjelaskan tentang kajian teori dengan konsep model pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, teori pembelajaran dan Kerangka Pemikiran.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu desain penelitian, metode penelitian dan analisis data.

4. Bab IV Pembahasan

Bagian ini membahas tentang hasil dan pembahasan mengenai kajian literature tentang pengaruh model pembelajaran terhadap berpikir kritis.

5. Bab V Kesimpulan

Bagian ini membahas mengenai kesimpulan atas apa yang telah diteliti dan saran.