

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Small-sided games (SSG) digunakan dalam proses pengajaran dalam pembelajaran atau pelatihan olahraga tim, karena SSG menyajikan komponen taktis-teknis, fisik, dan lainnya yang terkait dengan kinerja permainan (Hoffmann, Reed, Leiting, Chiang, & Stone, 2014). SSG juga menghadirkan karakteristik organisasi yang mirip dengan game formal (Davids, Araujo, Correia, & Vilar, 2013), dan kondisinya dapat dengan mudah dimodifikasi untuk melatih komponen game tertentu sambil mempertahankan logika game. Model pengajaran yang fokus pada pengetahuan taktis deklaratif / prosedural menggunakan SSG untuk memfasilitasi pemahaman pemain tentang permainan formal (Greco, Memmert, & Morales, 2010).

Memodifikasi kondisi SSG (misalnya, jumlah pemain per tim) dapat mengubah karakteristik lingkungan dalam mode yang dapat dikendalikan dan dapat mendorong atlet/siswa untuk melakukan perilaku yang diinginkan pada saat proses pembelajarannya berlangsung (Araujo, 2013; Davids, Button, Araujo, Renshaw, & Hristovski, 2006). Oleh karena itu, perubahan sistematis dalam kondisi SSG memungkinkan guru dan pelatih untuk menyesuaikan tuntutan taktis-teknis sesuai dengan tujuan praktik / pelatihan mereka. SSG dapat didefinisikan sebagai permainan terbatas yang dipraktikkan di ruang kecil, seringkali dengan aturan yang diadaptasi dan jumlah pemain yang lebih sedikit (Hill Haas, Dawson, Impellizzeri dan Coutts, 2011). Kendala ini memungkinkan mengadaptasi permainan dengan karakteristik dan kebutuhan pemain, yang menjadikan SSG kerangka kerja istimewa dalam pengajaran olahraga tim (Ortega, Alarcón dan Piñar, 2012; Owen, Twist dan Ford, 2004). Penurunan jumlah pemain memungkinkan setiap pemain untuk lebih sering melakukan kontak dengan bola, sehingga menghasilkan lebih banyak *dribbling*, *passing*, *shooting* dan *steal* (Koklu, Asci, Kocak, Alemdaroglu dan Dundar, 2011; Reilly, 2005), yang dapat berkontribusi pada pengembangan teknis yang lebih baik. Pengetahuan taktis para pemain dapat dikembangkan dengan terus-menerus mengekspos pemain ke situasi *offensive* dan *deffensive* (Dellal, Jannault, Lopez-Segovia dan Pialoux, 2011).

Masalah taktis SSG ini membutuhkan kreativitas untuk diselesaikan. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk membuat keputusan yang bervariasi, langkah dan fleksibel yang akan memungkinkan pemain untuk memecahkan masalah taktis yang muncul dalam kursus permainan dan yang sangat penting untuk olahraga tim (Memmert, 2010; Memmert dan Roth, 2007). Kemampuan pengambilan keputusan ini akan meningkat jika pelaku mempelajari cara menyelaraskan informasi lingkungan yang relevan yang mendukung tindakan yang sigap dan mengeksplorasi perilaku (Davids, Araújo, Correia dan Vilar, 2013; Travassos et al., 2012).

Kepemimpinan telah diidentifikasi sebagai keterampilan hidup yang penting tetapi kurang berkembang di antara para atlet muda. Disini peneliti ingin meneliti ntuk mengembangkan kepemimpinan dengan mengambil pendekatan pendidikan formal untuk pengalaman kapten olahraga. Memotivasi adalah salah satu tugas penting kapten yang harus dihadapi dalam kelas reguler pendidikan jasmani. Seorang kapten harus menerapkan strategi atau cara memotivasi untuk melibatkan siswa yang tidak termotivasi dan juga mempertahankan motivasi pada siswa yang sudah terlibat. Selain itu, kapten paling sering melaporkan bahwa tugas kepemimpinan mereka bersifat organisasional, seperti memanggil pelemparan koin dan memilih pakaian tim. Sifat peran dan tanggung jawab mereka yang disederhanakan, serta kurangnya bimbingan dan pengajaran orang dewasa yang disengaja, sejauh mana para siswa ini benar-benar belajar tentang kepemimpinan patut dipertanyakan.

Guru pendidikan jasmani perlu mengetahui dasar-dasar ilmiah dan temuan penelitian di bidang kepemimpinan siswa dalam pembelajaran penjas. bagaimana menjadi pemimpin yang efektif dalam olahraga dan dengan demikian meningkatkan kualitas atletik sekolah. Dengan memberikan peluang pelatihan kepemimpinan dalam olahraga, harapannya bahwa remaja akan belajar pelajaran yang akan membekali mereka dengan peluang kepemimpinan lainnya di kemudian hari. Ketika anak-anak dan remaja terdaftar dalam olahraga, diyakini bahwa mereka akan mendapat manfaat dari pengalaman mereka. Orang tua, pelatih, dan administrator sekolah sering berasumsi bahwa selain kebugaran fisik, anak-anak dan remaja akan memperoleh keterampilan hidup yang penting hanya

dengan berada di sana (Gould, Carson, Fifer, Lauer, & Benham, 2009). Namun menunjukkan bahwa partisipasi olahraga saja tidak menjamin pengembangan keterampilan hidup, khususnya kepemimpinan.

Dalam sebuah studi wawancara baru-baru ini yang meneliti pengalaman kapten sekolah menengah, semua 13 mantan kapten sekolah menengah melaporkan bahwa mereka tidak dilatih atau disiapkan oleh pelatih mereka untuk peran kepemimpinan mereka (Voelker, Gould, & Crawford, 2010). Banyak faktor yang melibatkan sifat kepemimpinan salah satunya adalah bagaimana siswa bisa lebih termotivasi dalam permainan olahraga, ini adalah tugas kapten tim sebagai pemimpin bisa bertanggung jawab dan harus bisa memotivasi siswa satu timnya agar termotivasi dalam melakukan sesuatu. Memotivasi adalah salah satu tugas penting dalam pendidikan jasmani (PE) yang harus dihadapi dalam kelas regular pendidikan jasmani.

Guru olahraga biasanya harus menerapkan strategi atau cara memotivasi untuk melibatkan siswa yang tidak termotivasi dan juga mempertahankan motivasi pada siswa yang sudah terlibat. Guru pendidikan jasmani perlu mengetahui dasar-dasar ilmiah dan temuan penelitian di bidang motivasi siswa dalam pembelajaran penjas. Upaya penelitian yang menargetkan motivasi dalam pendekatan dibidang pendidikan jasmani hampir secara khusus dari pandangan psikologis sosial. Menurut (Lirgg, 1991), kontribusi terbesar dan paling signifikan dalam penelitian psikologi sosial terhadap pendidikan jasmani selama 30 tahun terakhir berkaitan dengan motivasi. Self-Determination Theory (SDT) (Ryan & Deci, 2000) telah menjadi kerangka teoritis yang paling banyak digunakan saat menyelidiki motivasi siswa dalam pendidikan jasmani (Ntoumanis & Standage, 2009), karena SDT menyediakan kecocokan yang sangat baik untuk aktivitas fisik dan pengaturan pembelajaran pendidikan jasmani (Boiché et al., 2009). Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi siswa di PE dapat dibagi menjadi dua aspek yaitu internal dan eksternal. Faktor internal mengandung karakteristik individu (misalnya usia, jenis kelamin, tingkat kelas sekolah, tingkat kemampuan, ciri fisik), variabel karakter (misalnya sikap, kompetensi yang dirasakan, orientasi tugas dan ego, orientasi tujuan, motivasi intrinsik), dan variabel situasi individu

(misalnya latihan olahraga selama waktu luang, alasan untuk mengikuti olahraga, persepsi tentang keberhasilan) (Blanchard et al., 2007; Cloes, 2005).

Empat variabel karakter terkait dengan perbedaan individu telah terbukti mempengaruhi motivasi pada pendidikan jasmani. Ini adalah kompetensi yang dirasakan, kemandirian yang dirasakan, menjelaskan tujuan pencapaian, dan manfaat yang dirasakan dari kelas pendidikan jasmani (Hassandra et al., 2003). Jika siswa merasa bahwa mereka bisa melakukan suatu hal dalam kelas pendidikan jasmani, mereka juga akan merasa senang untuk berpartisipasi aktif (Cairney et al., 2012; Kolovelonis & Goudas, 2013). Siswa yang merasa bisa melakukan suatu tugas dengan sendiri di kelas pendidikan jasmani menunjukkan tingkat motivasi intrinsik yang lebih tinggi (Goudas, Biddle, & Fox, 1994; Hagger, Barkoukis, Chatzisarantis, John Wang, & Baranowski, 2005). Ada yang berpendapat bahwa motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu (Thornburgh, 2006). Individu yang digerakkan oleh motivasi intrinsik, baru akan puas kalau kegiatan yang dilakukan telah mencapai hasil yang terlibat dalam kegiatan itu. Sedangkan menurut (Gunarsa S.D. 2008, hlm. 50) motivasi intrinsik merupakan dorongan atau kehendak yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, semakin besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan. maka dari itu disini tugas guru untuk memotivasi siwa kita bisa salurkan kepada siswa yang ditunjuk sebagai kapten tim, seorang kapten harus bisa memotivasi tim nya dengan baik.

Pengembangan keterampilan motorik yang lebih baik berkorelasi dengan aktivitas fisik yang lebih tinggi pada anak-anak (Cliff, Okely, Smith, dan McKeen, 2009). Untuk melibatkan anak-anak dan tetap aktif dalam periode yang lebih lama, guru perlu mengatur aktivitas fisik ke situasi seperti permainan. Guru harus menyadari bahwa anak-anak memerlukan permainan untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka. Selain itu, objek dan keterampilan manipulatif yang juga memiliki dampak besar pada aktivitas fisik dapat tercapai (Carl 2015). Oleh karena itu, pendidik jasmani di sekolah harus memperkuat pembelajaran keterampilan manipulasi objek dalam kurikulum

(Barnett etAl. 2016). Dengan isi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, lingkungan yang kompetitif diketahui bermanfaat bagi para siswa yang sering mengalami kesuksesan (kemenangan) dan melihat kompetensi fisik mereka untuk menjadi sama atau lebih baik daripada teman yang lainnya, sedangkan kompetensi yang dirasakan dan motivasi intrinsik akan menurun untuk siswa yang mengalami hasil yang kurang menguntungkan, dibandingkan dengan teman-teman yang lainnya (yaitu kekalahan) (Vallerand, Gauvin, & Halliwell, 1986); oleh karena itu, salah satu faktor kunci pada anak yang tidak menyukai pembelajaran pendidikan jasmani dan memiliki tingkat kompetensi yang lebih rendah selama pembelajaran pendidikan jasmani adalah partisipasi wajib dalam persaingan, yang umumnya tidak disukai oleh anak (Corbin, 2002; Reinboth, Michael; Duda, Joan; Ntoumanis, 2004). Malone dan Lepper (1987) mengklaim bahwa setiap individu menginginkan tingkat tantangan yang optimal; artinya, kita ditantang oleh aktivitas yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu susah untuk dilakukan. Selain itu, ada beberapa cara di mana tingkat tantangan yang optimal dapat diperoleh. Tujuan harus ditetapkan secara jelas, namun kemungkinan untuk mencapai suatu tujuan itu harus tidak pasti. Permainan harus menggunakan tingkat kesulitan progresif, banyak tujuan, dan ambiguitas informasi untuk memastikan hasil yang tidak pasti. Umpan balik kinerja dan pencatatan skor memungkinkan individu untuk melacak kemajuan menuju tujuan yang diinginkan. Akhir dari tujuannya harus berarti bagi individu. Menghubungkan kegiatan dengan kompetensi pribadi yang berharga, menanamkan kegiatan dalam menerima instruksi yang menarik, atau melibatkan motivasi kompetitif atau kooperatif dapat berfungsi untuk membuat tujuan bermakna. Selain itu, kompetensi yang dirasakan siswa sekolah menengah pertama ditemukan sangat rendah selama kegiatan kompetitif di kelas, dan terutama terlihat selama permainan invasi di Physical Education (yaitu sepak bola, bola basket, bola tangan, dan yang lainnya). Mentransformasi permainan invasi ke dalam bentuk permainan yang dimodifikasi dengan aturan yang disederhanakan (misalnya, tidak ada giring bola yang diizinkan dan grup yang lebih kecil) dapat berkontribusi pada keyakinan self-efficacy.

Hasil pengamatan peneliti sementara, secara keseluruhan pembelajaran mengenai kepemimpinan yang di terapkan di sekolah khususnya di SMP dalam pembelajaran penjas masih dianggap kurang. Salah satu faktor yang mungkin menjadi penyebabnya partisipasi olahraga saja tidak menjamin pengembangan keterampilan hidup, khususnya kepemimpinan.. Proses pembelajaran yang baik adalah adanya partisipasi aktif yang dilakukan siswa. Maka dari itu tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *small-sided games* terhadap pengembangan *leadership* dan motivasi bermain siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dari sekelompok murid sekolah menengah pertama (usia 12-14 tahun).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka penelitian mengenai pengaruh modifikasi permainan ini secara rinci dirumuskan kedalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured leadership* dan *non-intentionally structured* terhadap perkembangan *leadership* siswa ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured* motivasi dan *non-intentionally structured* terhadap perkembangan motivasi siswa ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan perilaku sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured leadership* dengan *non-intentionally structured leadership* terhadap perkembangan *leadership* siswa dan mengetahui mana yang lebih baik.

- 2) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured* motivasi dengan *non-intentionally structured* motivasi terhadap perkembangan motivasi siswa dan mengetahui mana yang lebih baik.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan kemampuan guru dalam memberikan bahan materi belajar kepada siswa di sekolah.

- 1) Secara Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang modifikasi aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
 - b. Diharapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran untuk siswanya.
 - c. Diharapkan agar lebih terbiasa untuk bisa menyesuaikan keadaan di lapangan dalam memberikan pembelajaran penjas.
- 2) Secara Praktis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk guru dalam memberikan materi pembelajaran yang baru.
 - b. Diharapkan pendekatan ini dapat berkontribusi untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan perilaku sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

1.5. Struktur Penulisan

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan tesis disajikan dalam struktur organisasi tesis berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi tesis tersebut disusun sebagai berikut :

Bab I pendahuluan : Bab ini merupakan bagian awal dari tesis yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis. Penjelasan di latar belakang diawali dengan pembahasan

mengenai *Small-Side Games*. Lalu dibahas juga mengenai pembahasan tentang *Leadership* ketika proses pembelajaran berlangsung. Didalamnya juga membahas terkait motivasi dan keterampilan bermain ketika peserta didik mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Adapun pembahasan rumusan masalah yang dibagi menjadi tiga pertanyaan, tujuan masalah yang diharapkan oleh peneliti dibuat menjadi tiga juga, dan manfaat penelitian yang diungkapkan secara teoristis dan praktis.

Bab II kajian pustaka : Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari tinjauan mengenai *small-side games* mulai dari kelebihan dan kekurangannya, dan membahas juga seperti apa pembelajaran model latihan *small-side games*. Lalu tinjauan *leadership* juga dijelaskan dalam bab ini, penjelasan apa saja yang muncul ketika proses pembelajaran di sekolah, macam-macam keterampilan bermain yang terjadi, dan jenis-jenis motivasi itu sendiri. Pembahasan mengenai Remaja pun dibahas dalam bab ini dan dijelaskan kelompok usia remaja. Lalu yang terakhir hipotesis juga dimunculkan dalam bab ini dengan memunculkan tiga hipotesis.

Bab III Metode Penelitian : Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai populasi dan sampel penelitian, limitasi penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan : Bab ini berisi tentang temuan-temuan dari pengolahan analisis data, ada pembahasan mengenai hasil uji deskriptif, uji homogenitas yang mengatakan kedua kelompok dinyatakan homogen, lalu uji normalitas, dan uji hipotesis yang mengatakan kedua kelompok mengalami peningkatan. Adapun uji *n-gain score* untuk melihat signifikan perbedaan kedua kelompok dan menjawab keefektifan dari hasil pemberian *treatment* di kedua kelompoknya. Setelah itu hasil pengolahan data dibahas untuk mengetahui keterkaitan antara temuan dengan hipotesis.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi : Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan penelitian, implikasi teoretis dan praktis serta Rekomendasi penelitian juga dibahas dalam bab ini, dalam rekomendasi penelitian diharapkan ada lanjutan untuk meneliti lebih jauh lagi.