

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Penney & Chandler 2000) “Pendidikan jasmani juga bisa mengembangkan siswa terhadap gaya hidup sehat dan bisa meningkatkan kesadaran spiritual, moral, sosial dan budaya”. Hal ini sejalan dengan apa yang telah diungkapkan oleh (Abduljabar, 2011) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam individu, baik dalam fisik, mental serta emosional.” Berdasarkan ungkapan tersebut Pembelajaran pendidikan jasmani dapat memberikan kontribusi yang positif bagi tumbuh kembang siswa yaitu untuk menghasilkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah khususnya di SMP didominasi oleh gerak, baik permainan individu maupun permainan tim, yang biasanya dimodifikasi oleh guru untuk mendorong pemahaman, sikap dan keterampilan gerak (Haris & Ghazali, 2018). Keterampilan gerak menurut (Mahendra, 2018) didefinisikan sebagai gerakan-gerakan yang tergantung pada latihan dan pengalaman gerak, maka para spesialis pembelajaran gerak tertarik terutama pada pengaruh-pengaruh dari berbagai tipe situasi latihan, pengalaman, atau pembelajaran terhadap gerak manusia. Selain meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan gerak siswa, pembelajaran Pendidikan Jasmani juga berfungsi untuk membangun sikap disiplin, sikap sportif, dan sebagainya, serta melatih kognisi siswa dalam memahami materi sehingga siswa mendapatkan pemahaman dan manfaat yang komprehensif (Suherman, 2018).

Pembelajaran Pendidikan jasmani yang banyak mengandung unsur keterampilan dan gerak tubuh, seperti berlari, melompat, melempar, menangkap

dan memasukkan bola tepat sasaran, melatih konsentrasi atau membutuhkan konsentrasi tinggi dan mengambil keputusan yang cepat anak, mengajak anak bersosialisasi dengan temannya adalah permainan bolabasket. Hal tersebut juga diperkuat oleh (Sitepu, 2018) yang mengemukakan bahwa melalui permainan bolabasket, anak akan bergerak lebih aktif, dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan gerak-gerak dasar serta memberikan manfaat kesehatan bagi diri anak. Selain itu, bermain bolabasket dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan (Lubay, 2019)

Permainan bolabasket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif mendidik, menghibur dan menyehatkan. Ciri khas permainan yang begitu cepat dapat menampilkan keterampilan-keterampilan setiap pemain seolah-olah mengeksplorasi dirinya layaknya seperti aktor di lapangan, gerakan seperti menembak, mengoper, dribble dan rebound serta kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan adalah gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam permainan olahraga ini.

Permainan bolabasket menurut (Lubay, 2019) bahwa : “Bolabasket adalah permainan dua regu yang berlawanan, dimainkan dengan lima orang pemain yang bertujuan untuk memasukan bola sebanyak banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri”. Sehingga dapat disimpulkan, permainan bolabasket merupakan permainan yang menggunakan bola yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggota masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak angka memasukkan bola dengan menggunakan tangan.

Di sekolah, permainan bolabasket adalah salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk melihat perkembangan siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket dapat dilihat melalui hasil belajar. Karena aktivitas bermain bolabasket mampu meningkatkan Korelasi kecerdasan kinestetik, *motor ability*, keterampilan dan motivasi (Aldiansyah, 2015). Oleh karena itu, untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif, guru perlu memilih pendekatan pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan efektif. Kemanjuran kegiatan pembelajaran ditandai dengan siswa yang aktif belajar, didampingi oleh guru, sehingga kegiatan belajar tersebut tetap berada pada tingkat kemampuan dan perkembangan siswa (Rink, 2013).

Dalam memilih Pendekatan pembelajaran masih terdapat guru Pendidikan jasmani menekankan siswa harus menguasai keterampilan tertentu sebelum mereka memperoleh kompetensi dalam permainan (Ennis, 2011). Akibatnya, banyak guru Pendidikan Jasmani hanya fokus pada metodologi tradisional untuk mengajarkan pengembangan keterampilan tanpa mengajarkan cara bermain (Nur & Malik, 2021). Lebih lanjut, penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa kendala yang umum ditemukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah siswa tidak berperan aktif dalam kegiatan, atau kegiatan yang sebagian besar ditentukan oleh guru, karena takut atau tidak cocok dengan kelompoknya, sehingga mereka diam dan melakukan aktivitas lain yang disukai (Haris & Ghazali, 2018) Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memahami siswa dan menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Menurut Sucipto, (2019 hlm. 15) “Dalam penerapan model pembelajaran, ada dua pendekatan yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran penjas, yaitu pendekatan taktis dan pendekatan teknis.” Model pembelajaran ini yang sering digunakan dalam aktivitas pembelajaran penjas. model pendekatan teknis, menurut (Forrest et al., 2006) adalah model pembelajaran permainan yang dalam prosesnya lebih mengutamakan pembelajaran teknik dasar terlebih dahulu dan selanjutnya permainan.

Pendekatan teknis sama juga dengan pendekatan tradisional. Menurut (Griffin et al., 1997; Yudiana, 2015a) menjelaskan bahwa pendekatan teknis cenderung kepada pendekatan tradisional dalam mengajar/melatih. Pendekatan teknis merupakan metode pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam pelajaran olahraga (Ferrans et al., 2005) karena metode ini berfokus pada pengembangan konten atau keterampilan dan keputusan yang berpusat pada guru (Metzler, 2000). Penerapan pendekatan teknis lebih mengutamakan pembelajaran gerakan dasar dan latihan teknik di lapangan secara terpisah (Priklerová & Kucharik, 2015a), Hal ini sangat berguna untuk meningkatkan teknik dasar seorang atlet serta keterampilan siswa yang membutuhkan pembelajaran khusus. Penelitian terdahulu yg dilakukan oleh (Jayanti et al., 2019) yang berjudul Penerapan Pendekatan Teknis Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulative Dalam Pembelajaran Fielding Games Sederhana mengungkapkan bahwa:

Penelitian pada siklus I menunjukkan gerak dasar manipulatif siswa mencapai hasil (63,88%), Pada siklus II menunjukkan bahwa gerak dasar manipulatif

meningkat hingga mencapai (80,55%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan teknis dapat meningkatkan gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran field games sederhana.

Pendekatan Teknis dapat meningkatkan kemampuan pada beberapa aspek seperti passing, dribbling dan shooting, dengan kombinasi latihan small sided games (Sgrò et al., 2018). Namun pendekatan teknis tersebut mendapat kritik yang menyatakan bahwa mengajarkan keterampilan teknik dasar sebelum individu memahami hubungannya dengan situasi permainan yang sebenarnya di lapangan hanya akan menghilangkan esensi dari permainan itu sendiri (Kirk & MacPhail, 2002). Kekurangan Model pendekatan teknis menurut (Werner et al., 1996) tidak merangsang minat siswa untuk belajar, bahkan tidak meningkatkan kemampuannya dalam bermain. Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki kelemahan terkait dengan keterlibatan siswa karena tanggung jawab yang terbatas, di mana siswa pada akhirnya akan bosan dengan latihan fisik dan teknik dasar yang dilakukan terus menerus, terutama bagi siswa yang bisa. tidak bermain olahraga atau permainan secara efektif (Himberg et al., 2003).

Sedangkan mengenai pendekatan taktis atau pendekatan pembelajaran melalui permainan yang dikenal dengan nama *Tactical Game Approach* (Griffin et al., 1997). Pendekatan taktis pada hakekatnya adalah suatu pendekatan yang menekankan pada situasi dan keterampilan bermain. Menurut Mitchell et al., (2020) menjelaskan bahwa “Pendekatan taktis adalah model pembelajaran dengan menggunakan situasi permainan yang di dalamnya terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan taktik permainan dengan tingkat kesulitan tertentu.” Tujuan pendekatan taktis ini adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan (Subroto, 2001) yang menyatakan bahwa: ”Pendekatan taktis menekankan kepada (1) bermain dan penempatan belajar keterampilan teknik dan konteks bermain; (2) memberikan siswa kesempatan yang banyak untuk membuat siswa membuat siswa melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi yang sebenarnya”.

Pendekatan taktis dapat meningkatkan pemahaman dan aktivitas gerak siswa, sehingga membuat siswa menyadari tugas gerak yang dilakukannya. Menurut

(Sucipto, 2019) Kelebihan model pendekatan taktis dalam Siswa dapat menguasai kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktis dengan perkembangan permainan memberikan kesenangan melalui berbagai aktivitas permainan

Variasi pembelajaran dan tugas gerak gerak diberikan kepada siswa yang dapat memberikan pengalaman gerak baru sehingga siswa tidak akan mengalami perasaan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan yang dinyatakan (Sucipto, 2004) menyatakan bahwa “Pengajaran melalui pendekatan taktis berusaha untuk mencapai sasaran tujuan umum pendidikan jasmani yang sarat dengan tugas-tugas ajar yang diberikan kepada siswa, merangsang siswa untuk kemudian berfikir dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan performanya”. Bagi siswa yang mempunyai pemahaman yang rendah pendekatan taktis ini sangat tepat karena tidak menekankan pada keterampilan teknik, yang diutamakan adalah pengembangan taktis atau pemecahan yang terjadi pada situasi bermain. Namun, pendekatan taktis juga memiliki kelemahan menurut (Shintiya & Basiran, 2019; Subroto, 2001) Meskipun pendekatan ini mempunyai kelebihan tetapi disisi lain juga terdapat kelemahan yaitu, 1) apabila ada salah satu siswa atau lebih yang kurang menguasai teknik atau keterampilan suatu gerakan akan merugikan siswa lain dalam kelompok tersebut. Sehingga pembelajaran akan sedikit tersendat. 2) Kesalahan teknik yang dilakukan siswa sulit untuk segera diperbaiki karena siswa senang dalam permainan dan terkadang tidak memperhatikan bahwa ia sebenarnya harus memperagakan teknik yang benar”.

Dalam penemuannya juga (Turner & Martinek, 1999) memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yaitu menyarankan untuk menggunakan strategi mengajar yang didalamnya terdapat latihan teknik dalam situasi permainan juga melakukan improvisasi teknik untuk mendukung permainan. Pengambilan keputusan dan eksekusi teknik yang baik tidak dapat meningkat hanya melalui permainan. Pemahaman permainan perlu didukung oleh kemampuan teknik yang baik sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan “what to do?” dan “how to do?” yang mereka temukan dalam situasi bermain dengan menampilkan permainan yang baik.

Berdasarkan pemaparan masalah diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang kedua pendekatan yang diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan

jasmani dimana olahraga permainan bolabasket dijadikan sebagai alat untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal. Maka disini penulis ingin melakukan penelitian tentang perbandingan pendekatan taktis dan pendekatan teknis, dikarenakan ke dua pendekatan tersebut yang umumnya digunakan saat ini oleh guru penjas pada proses pembelajaran permainan, selain itu kedua model pendekatan ini memiliki kelebihan masing masing dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui hal tersebut, maka perlu dikaji lebih mendalam, maka peneliti ini memaparkan “Perbandingan Model Pendekatan Taktis dan teknis terhadap keterampilan dalam permainan bolabasket pada kelas VIII SMP Negri 2 Ngamprah”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka perumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara model pendekatan taktis dengan teknis terhadap keterampilan siswa dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negri 2 Ngamprah?
2. Pendekatan manakah yang memberikan pengaruh lebih signifikan terhadap keterampilan siswa dalam pembelajaran bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negri 2 Ngamprah?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian antara lain :

1. Untuk mengetahui perbedaan antara model pendekatan taktis dengan model pendekatan teknis terhadap keterampilan dalam permainan bolabasket.
2. Untuk mengetahui pendekatan yang cocok untuk keterampilan permainan bolabasket.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini nantinya memiliki manfaat, adapun manfaat penelitian dibedakan menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, diantaranya sebagai berikut :

1. Secara teoritis

- a. Kegunaan teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan memberi sumbangan pemikiran bagi perkembangan pendidikan jasmani terutama dalam hal penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Memberikan hasil yang positif bagi perkembangan siswa peserta didik ketika pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani untuk lebih memperhatikan kegiatan-kegiatan yang berguna dan bermanfaat bagi siswa terutama terhadap kreativitasnya.
- b. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani untuk lebih memperhatikan kegiatan-kegiatan yang berguna dan bermanfaat bagi siswa terutama terhadap kesenangan belajar bolabasket.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku pedoman penulisan karya ilmiah UPI, sistematika penulisannya sebagai berikut : Bagian awal, berisi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

1. Pertama, BAB I Pendahuluan, pada bab satu ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II, Kajian Pustaka, penelitian relevan dan kerangka berpikir. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dari tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode Penelitian, bab ini berisi penjabaran mengenai desain penelitian yang digunakan, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.
4. Setelah itu BAB IV berisi Temuan dan Pembahasan.
5. Terakhir BAB V berisi Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi