

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yaitu mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran jasmani pengetahuan dan perilaku untuk sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif (Gide, 2020). Dalam praktiknya untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh kemampuan dalam pendidikan jasmani seperti kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa. Melalui pengajaran olahraga dengan meningkatkan keterampilan gerak, tujuan pendidikan jasmani dapat dicapai dengan maksimal.

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Mahendra, 2014). Pendidikan jasmani dalam praktiknya harus dilakukan secara berkesinambungan dengan berbagai aktivitas, dan diajarkan pada sekolah dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Maka dari itu peran dari pendidikan jasmani sangat penting bagi kehidupan manusia itu sendiri.

Tujuan dari pendidikan jasmani menurut beberapa ahli antara lain. Tujuan pendidikan jasmani menurut Samsudin (2017) adalah (a) Melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani untuk meletakkan karakter yang kuat, (b) Membangun landasan kepriadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis dan agama, (c) Melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, (d) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, (e) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta setrategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (outdoor education). Kemudian menurut Gide (2020) tujuan pendidikan jasmani adalah Empat kemampuan dalam pendidikan jasmani

yaitu jasmani, kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi bagian dari pendidikan jasmani. Semuanya dipandang bahwa pendidikan jasmani merupakan tujuan sementara, dan menjadikan pendidikan jasmani menjadi tujuan akhir. Maka dari itu pendidikan jasmani menjadi penguat dan pelengkap tujuan pendidikan.

Dari pendapat kedua ahli dapat disimpulkan, tujuan pendidikan jasmani adalah membangun karakter yang baik kepada anak agar anak memiliki kepribadian yang kuat, sikap cinta damai dan toleransi dengan lingkungan sekitar. Kemudian untuk membangkitkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui proses pembelajaran.

Menurut Sugihartono (2007) pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu, juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya (Sukintaka., 2001). Jadi dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dapat dikatakan guru memberi dan siswa menerima. Proses belajar mengajar merupakan kelanjutan antara perilaku guru dan perilaku siswa. Dalam kegiatan proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani terdapat empat faktor yang paling terkait satu sama lain yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi. Diantara faktor tersebut, perumusan tujuan sangat penting agar pengajaran Pendidikan Jasmani mempunyai acuan. Kedudukan tujuan diperlukan untuk menentukan materi yang akan disajikan kepada para siswa. Salah satu prinsip utama dalam Pendidikan Jasmani adalah partisipasi siswa secara aktif dan merata. Oleh karena itu guru Pendidikan Jasmani harus memperhatikan kebutuhan setiap siswa.

Proses pembelajaran biasa dilakukan antara guru dan siswa yang didalamnya terdapat suatu kegiatan interaksi dan komunikasi timbal balik yang dapat berlangsung pada situasi edukatif demi tercapainya tujuan pembelajaran (Baxter et al., 2008). Proses pembelajaran yaitu proses interaksi antara seorang guru dan siswa dengan sumber pengetahuan kognitif, afektif dan psikomotor. Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terdapat banyak pembelajaran yang

diberikan kepada siswa dengan aspek tersebut, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu pembelajaran gerak.

Pembelajaran gerak merupakan serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil. Dengan melakukan gerak kita dapat merubah posisi bagian tubuh dalam ruang dari suatu tempat ke tempat yang lain, sehingga menghasilkan peralihan (Mahendra, 2012). Salah satu pembelajaran gerak yang dapat dilakukan pada pendidikan jasmani yaitu pembelajaran futsal.

Futsal merupakan olahraga permainan beregu yang di dalamnya membutuhkan skill ataupun teknik individu, erat kaitannya dengan kepercayaan diri setiap individu. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim beranggotakan lima orang dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan, dengan manipulasi bola dan kaki (Sucipto dkk, 2000).

Olahraga Futsal merupakan permainan sepakbola yang dilakukan di dalam ruangan, dilakukan oleh lima pemain setiap tim berbeda dengan sepakbola konvensional yang jumlah pemainnya sebelas orang tiap tim. Ukuran lapangan dan ukuran bola pun lebih kecil dibandingkan ukuran yang digunakan dalam sepakbola lapangan rumput (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Olahraga Futsal adalah permainan cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relative kecil, hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antar pemain lewat passing yang akurat, bukan hanya untuk melewati lawan. Futsal menjadi sarana untuk mengembangkan bakat pemain sepakbola. Selama permainan, pemain dianjurkan mengenakan kaos bernomor, celana pendek, pelindung lutut, dan alas kaki bersol karet. Tidak dianjurkan menggunakan sepatu bola (Fabiana Meijon Fadul, 2019).

Saat ini olahraga futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di kalangan pelajar saat ini. Keinginan siswa mengikuti olahraga ini sangat beragam. Mulai dari siswa yang ingin betul-betul mendalami olahraga tersebut, sampai siswa tersebut ingin populer di sekolahnya. Tidak jarang juga guru penjasokes menggunakannya sebagai alat untuk pembelajaran pendidikan jasmani,

tetapi sangat disayangkan ketika dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan model pembelajaran seperti melatih suatu cabang olahraga yang hanya menekankan pada keterampilan teknik saja. Karena teknik dianggap sesuatu yang sangat penting dalam bermain futsal, akan tetapi keterampilan teknik dasar futsal saja tidak cukup untuk menciptakan sebuah permainan yang cantik dan menarik tetapi harus dibarengi dengan kerjasama tim yang kuat, menumbuhkan kognitif siswa saat bermain dan mempunyai keterampilan bermain yang baik.

Namun pada kenyataannya untuk mencapai tujuan tersebut banyak kendala yang dihadapi, antara lain siswa yang heterogen. Masalah lainnya yaitu pemahaman dan kurang cermatnya guru dalam menerapkan model pembelajaran saat aktivitas pendidikan jasmani berlangsung yang menyebabkan anak tidak terlibat penuh dan kurang bertanggung jawab ketika mengikuti pembelajaran, hal tersebut dapat memicu tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif maka setiap guru harus memiliki pengetahuan yang didasari dengan konsep dan cara-cara yang menggunakan model-model tersebut dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2010).

Games biasanya dilakukan dengan beberapa aturan yang sudah ditentukan agar dapat mencari siapa yang menang maupun yang kalah. Game juga sebuah kegiatan yang memiliki struktur yang pada umumnya dilakukan untuk bersenang-senang atau bisa juga sebagai alat bantu belajar (Wicaksana, 2016). Bermain merupakan bagian penting dalam lingkungan belajar karena bisa meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat, mempertinggi suasana hati dan membuat pembelajaran menjadi efektif. bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Melalui permainan yang pendidik akan menciptakan anak-anak berkarakter baik.

Salah satu *games* yang dapat dilakukan sebagai alat bantu belajar yaitu *games situated learning*. *Games situated learning* dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar siswa dalam bentuk bermain yang disituasikan. Belajar siswa dalam bentuk game dipilih karena bermain selalu menyenangkan bagi siswa (Suherman, 2009). *Games situated learning* akan menyediakan situasi belajar yang menarik, terlebih dapat memenuhi kebutuhan gerak anak dengan tetap *fix, fit and fun* menuju siswa yang terdidik jasmaninya. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Permainan dalam pembelajaran adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif (R. Oktavia, 2022). Hal tersebut didasarkan pada karakteristik generasi Z yang lebih suka bermain dan belajar dengan cara yang tidak membosankan. Siswa juga akan tertarik dengan berbagai permainan yang disuguhkan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan lebih meningkat yang akan bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar. Oleh karena itu, metode ini bisa digunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada mata pelajaran di sekolah dibandingkan dengan metode konvensional learning.

Menurut Djamarah dalam (Wajong, 2016) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan, sudah dilakukan sejak dulu, dengan pusatnya semua berasal dari guru dan siswa mengikuti apa yang diarahkan guru. Menurut Juliantine et al. (2013), keterbatasan pembelajaran ini adalah siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, tidak memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan serta pembelajaran ini sangat bergantung pada keterampilan pengamatan. Jadi, pembelajaran konvensional memang sudah lama dipakai. namun sebenarnya kesannya selalu monoton dan membosankan. Dari pemaparan tersebut sepertinya keragaman dalam

pembelajaran agak sulit tercipta, sehingga keterlibatan siswa untuk belajar terkesan menjadi suatu kewajiban yang patut diikuti.

Dalam pembelajaran futsal menggunakan konvensional *learning*, siswa diajarkan materi futsal dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah dipaparkan di atas. Dalam proses belajarnya, siswa dengan konvensional *learning* ini banyak melakukan drill pada teknik dasar seperti, *passing, dribbling, stopping, shooting*. Tiap-tiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berlatih, namun keterbatasan sarana prasarana penunjang menjadi penghambat proses belajar dengan konvensional *learning* ini. Semua yang dilakukan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan konvensional *learning* sepenuhnya bergantung pada instruksi guru. Disinilah guru berperan penting memantau keberadaan siswa sepanjang proses belajar mengajar dengan memanfaatkan ketersediaan fasilitas belajar yang kadang terbatas. Dengan harapan terjadi belajar siswa lewat konvensional *learning*.

Hal ini juga terjadi pada siswa SMPN 66 Bandung saat melakukan pembelajaran atau ekstrakurikuler futsal, banyak sekali siswa yang belum menunjukkan kemampuan kognitif dalam melakukan permainan pendidikan jasmani di sekolah yang mengindikasikan siswa tidak menggunakan secara optimal daya pikir nya terlihat dari kesalahan berulang-ulang dalam melakukan pergerakan dalam bermain. Atas gejala itu maka diasumsikan *games situated learning* dibandingkan dengan *konvensional learning* dalam bermain futsal dilihat dampaknya pada kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi saat bermain tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.

Games yang penulis gunakan yakni dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan dilakukan selama 70 menit. Dengan games ini dapat diartikan bahwa, belajar siswa tetap sesuai kebutuhannya dan membuat siswa gembira, riang dan senang dalam belajar. Sehingga diharapkan proses belajar ini efektif dan dapat menjadi tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif & arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya (Ahmadi & Supriyono, 2004). Dengan demikian, penulis tertarik untuk meneliti pengaruh

model *games situated learning* terhadap kemampuan kognitif pada kegiatan ekstrakurikuler di SMPN 66 BANDUNG.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah *games situated learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran futsal?
2. Apakah konvensional *learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif pada pembelajaran futsal?
3. Apakah ada perbedaan signifikan *games situated learning* dan konvensional *learning* terhadap peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran futsal?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui model *games situated learning* dapat berpengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran futsal.
2. Untuk mengetahui model konvensional *learning* dapat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran futsal.
3. Untuk mengetahui perbandingan model *games situated learning* dan konvensional *learning* terhadap peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran futsal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi pembaca untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai pengaruh model *games situated learning* terhadap peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran futsal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Untuk mengetahui hasil penelitian mengenai pengaruh model *games situated learning* terhadap peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran futsal.

1.5 Struktur Organisasi

Sistematika penulisan sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2018 yang ditetapkan oleh Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN-40/HK/2018, yang didalamnya terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat penelitian dan stuktur organisasi.

BAB II Kajian Pustaka, bab ini membahas mengenai kajian pustaka yang menjelaskan penelitian.

BAB III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang desain penelitian, partisipasi, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

BAB VI Hasil Penelitian, bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan hasil kepustakaan dari judul penelitian.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, bab ini membahas mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.