

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program pendidikan jasmani (penjas) dan olahraga di sekolah diarahkan pada potensi aspek-aspek pengembangan utuh siswa. Prosesnya lebih mengutamakan pada elaborasi hubungan kuat antara sisi sosial-emosional, kognitif reflektif, gerak keterampilan siswa, dan sisi psikologis siswa. Pengajaran penjas sangatlah diharapkan dapat bermanfaat dalam menopang kualitas hidup siswa yang lebih bermakna baik bagi kehidupan siswa di masa kini maupun di masa mendatang.

Masa sekarang ini, dengan adanya globalisasi yang diikuti oleh kemajuan teknologi, segala sesuatu yang kita lakukan dipermudah dengan adanya berbagai alat alat canggih yang menyertai kita dalam setiap aktifitas. Mulai dari *handphone* yang mempermudah kita untuk berkomunikasi dengan tambahan berbagai fitur, alat transportasi yang semakin memudahkan kita sampai kepada suatu tujuan, adanya internet untuk berbagai keperluan komunikasi *online* yang membuat dunia ini menjadi terasa sempit, hingga alat olahraga dengan teknologi mutakhir yang dapat memberikan keleluasaan kepada kita untuk melakukan olahraga tidak lagi dibatasi oleh tempat yang pada awalnya harus dilakukan di tempat luas dan terbuka.

Penanaman sikap untuk hidup aktif dapat dilakukan sejak dini melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah yang didalamnya ada mata pelajaran

penjas olahraga dan kesehatan. Olahraga basket merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di kalangan pelajar. Tidak jarang siswa yang sangat menyenangi olahraga ini. Motivasi siswa mengikuti olahraga ini sangat beragam. Mulai dari ingin populer di sekolahnya, sampai yang memang betul-betul ingin mendalami olahraga ini. Tidak jarang juga guru penjas menggunakannya sebagai alat untuk pendidikan jasmani, tetapi sangat disayangkan ketika dalam pengajaran pendidikan jasmani yang menggunakan metode tak ubahnya seperti melatih suatu cabang olahraga yang hanya menekankan pada keterampilan teknik saja. Karena teknik dianggap sesuatu yang sangat penting dalam bermain basket. Keterampilan teknik dasar basket saja tidak cukup untuk menciptakan sebuah permainan yang cantik dan menarik. Keterampilan bermain juga sangat diperlukan dalam olahraga ini. Karena, jika mengandalkan keterampilan teknik dasar basket saja belum tentu suatu tim bolabasket dapat bermain dengan baik. Harus dibarengi dengan kerjasama tim yang kuat dan juga keterampilan bermain yang baik.

Namun, pelaksanaan pembelajaran penjas di sekolah, masih cenderung menggunakan pendekatan belajar yang masih tradisional, karena kebanyakan guru penjas cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional dengan menekankan pada penguasaan teknik dasar, dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain berbagai cabang olahraga. Pendekatan ini dilakukan seperti halnya pendekatan pelatihan olahraga, dalam pendekatan ini guru menentukan tugas-tugas ajarnya kepada siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti melatih suatu cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran penjas sebagai media pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi

seutuhnya. Pembelajaran penjas sebenarnya memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna dan merangsang siswa untuk berfikir kritis dan menangkap makna dari aktifitas yang dilakukan dalam pembelajaran penjas.

Pendekatan belajar tradisional yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran penjas, cenderung membuat siswa menjadi tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas. Bahkan, banyak diantara mereka yang tidak menyukai pelajaran penjas, sehingga mereka mengikuti pembelajaran penjas dengan rasa terpaksa. Akibatnya, mereka tidak merasakan sebuah pelepasan rasa penat setelah mengikuti pembelajaran mata pelajaran teori yang memerlukan konsentrasi tinggi. Sesuai dengan teori rekreasi atau pelepasan yang diutarakan oleh bangsa Jerman, yang bernama Schaller dan Lazarus (dalam modul Teori Bermain), menerangkan bahwa “Permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat”. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan penat agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rokhani.

Dalam modul Teori Bermain , Bigot, Kohnstan dan Palland (1950:272-275), dan Rob dengan Leetouer (1990:17-19) mengutarakan beberapa pendapat para pakar tentang bermain sebagai berikut : '1). Teori Rekreasi atau teori pelepasan; 2). Teori Surplus atau kelebihan tenaga; 3). Teori Teleologi; 4). Teori Sublimasi; 5). Teori Buhler; 6). Teori Reinkarnasi’.

Dengan adanya pembelajaran penjas, diharapkan mereka dapat melepaskan rasa penat mereka, dan mereka dapat berinteraksi dengan temannya

yang lain. Dimana dalam bermain, proses interaksi satu sama lain akan terjadi secara alami. Dalam setiap pengajaran penjas tentu saja banyak cara yang dilakukan oleh guru penjas untuk mencapai tujuan pengajaran penjas yang diharapkan sesuai dengan tujuan penjas dalam kurikulum penjas SMA 2004 (Dikdasmen, 2004:8). Yang didalamnya dijelaskan tentang Tujuan Penjas:

- a. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam penjas.
- b. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- c. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- d. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*Outdoor education*).
- f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dari tujuan penjas diatas, penjas mempunyai ciri-ciri yang unik dan khas. Dalam pembelajaran penjas yang baik, dalam pembelajarannya ada suatu suasana pendidikan yang tercipta dari suasana belajar yang didalamnya timbul sosialisasi alami dari semua pelaku yang terlibat didalamnya. Suasana belajar yang dinamis akan tercipta manakala seorang guru penjas mampu membangkitkan gairah siswa dalam pembelajaran penjas. Hal-hal yang dapat membangkitkan gairah siswa untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran penjas dapat dibangkitkan melalui

banyak hal. Salah satunya pendekatan belajar yang diberikan pada saat pembelajaran penjas. Proses sosialisasi ini, akan tercipta manakala semua siswa dapat terlibat didalamnya dan mengalami suatu pengalaman gerak yang sangat penting untuk masa depannya kelak. Mengenai hal ini, Lutan (2001:15) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak”. Dari pernyataan itu dapat kita pahami bahwa siswa diajarkan untuk belajar gerakan dasar pada tubuh manusia, yaitu gerakan kaki berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, merayap, merangkak, loncat dan bentuk gerak dasar lainnya. Dalam aplikasi pembelajaran penjas pun, sebenarnya menggunakan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. Sehingga pada akhirnya siswa memahami bahwa penjas itu bukanlah suatu mata pelajaran pelengkap saja, tetapi merupakan mata pelajaran penting yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka dimasa mendatang.

Selain anak belajar untuk bergerak, penjas pun mengajarkan anak untuk belajar melalui gerak. Melalui gerak ini, anak mengalami suatu pengalaman gerak yang bermakna dengan kehidupan. Mengenai ini Abduljabar dalam Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual dalam Penjas (2010:v) menjelaskan bahwa “Pengalaman belajar dalam pendidikan jasmani juga memberikan kesempatan unik untuk memecahkan masalah, ekspresi diri, sosialisasi, dan penyelesaian konflik”. Jadi, penjas dapat memberikan sebuah pengalaman gerak yang didalamnya mengandung banyak makna dalam menjalani kehidupan. Sehingga memberikan sebuah pelajaran penting dalam menjalani kehidupan di masa yang akan datang. Hal inilah yang menjadikan penjas begitu unik dibanding dengan

mata pelajaran lain yang hanya mengajarkan secara teoritis yang belum tentu semua siswa dapat memahami makna dari apa yang telah dipelajari. Penjas memberikan suatu yang bermanfaat dalam kehidupannya kelak. Sehingga dalam pembelajaran penjas, terjadi sebuah pendidikan karakter yang sangat penting bagi kemajuan negara ini.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas masalah yang teridentifikasi yaitu : Bagaimana partisipasi siswa terhadap pembelajaran penjas saat ini? Apakah siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah? Apa saja yang mempengaruhi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas? Apakah siswa paham manfaat dari penjas? Model pembelajaran apa yang digunakan oleh mayoritas guru dalam pembelajaran penjas? Model pembelajaran apa yang dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran penjas?

Mengacu dari pertanyaan diatas, maka dalam hal ini peneliti ingin memberikan sebuah *treatment* atau perlakuan pendekatan belajar yang akan diberikan pada siswa pada saat pembelajaran penjas berlangsung. Model pembelajaran penjas yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan tradisional.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas permasalahan penjas pada saat ini adalah pada pendekatan belajar yang guru berikan dalam proses pembelajaran penjas. Pendekatan belajar tradisional yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran penjas, cenderung membuat siswa menjadi tidak begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran penjas. Sehingga, perlu adanya suatu perubahan dalam proses pembelajaran penjas. Dalam hal ini, peneliti ingin memberikan sebuah perlakuan pendekatan belajar yang akan diberikan pada siswa pada saat pembelajaran penjas berlangsung. Model Pembelajaran penjas yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah pendekatan belajar taktis dan pendekatan belajar tradisional. Sehingga, yang akan dilihat adalah motivasi belajar siswa, keterampilan teknik dasar bolabasket dan keterampilan bermain bolabasket. Maka, dapat kita rumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan teknik dasar siswa dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam keterampilan bermain dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui perbedaan motivasi belajar dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional.

2. Mengetahui perbedaan keterampilan teknik dasar siswa dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional.
3. Mengetahui perbedaan dalam keterampilan bermain dalam permainan bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dengan tradisional.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Guru

Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan menerapkan pendekatan belajar sebagai suatu inovasi dalam pengajaran penjas pada saat ini.

2. Siswa

Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran penjas, maka siswa akan mendapatkan berbagai variasi dalam pembelajaran penjas. Sehingga, siswa tidak jenuh dengan pembelajaran penjas yang pada awalnya sangat monoton dan siswa selalu bersemangat untuk belajar.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini, dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model pendekatan belajar. Dan meningkatkan kualitas hidup siswa melalui penjas.

F. Batasan Masalah

Batasan masalah bukan batasan pengertian. Menurut Arikunto (2007:14) menjelaskan bahwa "...batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang merupakan pertanyaan penelitian yang akan dicari jawabannya melalui penelitian. Dengan makna tersebut maka batasan masalah sebenarnya adalah batasan permasalahan".

Untuk menghindari terjadinya variabel penelitian yang lebih luas, maka peneliti hanya membatasi masalah pengaruh pendekatan belajar terhadap motivasi belajar penjas. Adapun, batasan tersebut sebagai berikut :

- a. Variabel bebas adalah variabel stimulus atau variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas merupakan variabel yang faktornya diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungannya dengan suatu gejala yang diteliti. Lebih jelas lagi, menurut Sugiono (2009:39) "Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pendekatan taktis dan pendekatan tradisional.
- b. Adapun variabel terikat adalah variabel yang memberikan reaksi atau respon jika dihubungkan dengan variabel bebas. Lebih jelas lagi, Sugiono (2009:39) menambahkan "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Variabel terikat adalah variabel yang faktornya diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi, keterampilan bermain dan keterampilan teknik dasar bolabasket dalam pembelajaran permainan bolabasket.

- c. Populasi sekaligus sampelnya yaitu siswa dan siswi SMA Negeri 15 Kota Bandung.

G. Penjelasan Istilah

Arikunto (2007:12) menjelaskan mengenai batasan istilah sebagai berikut :

Batasan istilah adalah bagian dari proposal maupun laporan penelitian tempat peneliti memberikan penjelasan tentang hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan penelitiannya. Pentingnya peneliti memberikan penjelasan tentang pengertian ini adalah agar pihak lain yang berkepentingan dengan penelitian tersebut mempunyai persepsi yang sama dengan peneliti. Sehingga, agar tidak terdapat kesalah pahaman dan salah penafsiran terhadap ruang lingkup penelitian ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting dalam penelitian ini.

Adapun istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Pendekatan Taktis dan Model Pembelajaran Pendekatan Tradisional terhadap Motivasi, Keterampilan Bermain dan Keterampilan Teknik Dasar Dalam Bermain Bolabasket" dijelaskan sebagai berikut :

1. Abduljabar (2010:170) dalam Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual dalam Pendidikan Jasmani menjelaskan bahwa model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Lebih lanjut lagi Hoedaya (2001:17) menjelaskan bahwa secara khusus, esensi pengajaran melalui pendekatan

taktis bisa dicermati sebagai berikut ini : Pendekatan taktis berusaha menghubungkan kemampuan taktis bermain dan keterampilan teknik dasar dengan menekankan pemilihan waktu yang tepat untuk melatih teknik dasar tersebut dalam keterkaitannya dengan kemampuan taktis bermain.

2. Pendekatan Belajar Tradisional yaitu pengajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga. Karena kecenderungan guru penjas menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional dengan menekankan pada penguasaan teknik dasar, dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain berbagai cabang olahraga.
3. Pendidikan jasmani dalam kurikulum SMA 2004 (Dikdasmen, 2004:8) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.
4. Motivasi menurut (Cratty:1983) dalam Coaching yaitu motivasi mengacu kepada faktor-faktor dan proses-proses yang bermaksud untuk mendorong orang untuk bereaksi atau untuk tidak bereaksi dalam berbagai situasi.

H. Anggapan dasar

Asumsi dasar menurut Arikunto (2007:55) mengemukakan bahwa :
“Anggapan dasar adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau permasalahan dalam hubungan yang lebih luas”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dalam penelitian ini yang menjadi titik tolak pemikiran penulis adalah :

1. Pendekatan taktis memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa dalam penjas. Hoedaya (2001:19) menjelaskan bahwa melalui pengajaran yang berorientasi pada pendekatan taktis, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari suatu permainan olahraga. Siswa akan lebih memahami bentuk dan sifat permainan yang diajarkan, dan secara bertahap, siswa akan memiliki kemampuan bermain yang tinggi.
2. Pendekatan belajar taktis dalam penjas merupakan bagian dari pendidikan intelektual. Sehingga, siswa menyadari bahwa dalam penjas tidak hanya belajar tentang teknik suatu cabang olahragan, tetapi mereka dihadapkan oleh suatu masalah dalam kondisi-kondisi tertentu yang harus mereka pecahkan.
3. Pendekatan belajar taktis ini terkait dengan penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman. Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997; dalam Metzler, 2000; dalam Abduljabar 2010) juga menyebutkan ada tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman, yaitu : pertama, minat dan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan. Karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya. Kedua, pengetahuan adalah

pemberdayaan, arahkan siswa untuk menjadi pemain yang baik dari suatu pemahaman permainan. Ketiga, siswa dapat mentransfer pemahaman dan penampilannya sepanjang memungkinkan. Manakala suatu permainan berada dalam kelompok yang sama mengandung masalah taktikal yang sama, maka memungkinkan untuk mengajarkan konsep permainan sedemikian sehingga siswa dapat mentransfer ke permainan yang lain, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjadi terampil dalam permainan yang baru.

4. Dalam pelaksanaan permainan dalam penjas, diterapkan sebuah peraturan yang dimodifikasi untuk pengalaman gerak seluruh siswa. Misalnya saja, dalam permainan bolabasket. Tidak hanya anak yang berbakat saja yang dapat mengalami permainan bola basket ini. Sehingga guru perlu melakukan sebuah modifikasi permainan dan peraturan dalam permainan bolabasket agar semua siswa dapat mengalami pengalaman gerak, dengan situasi yang seperti ini diharapkan bagi siswa yang berbakat tidak terlalu merasa lebih dari yang lain, bagi siswa yang kurang berbakat dapat meningkatkan rasa percaya dirinya.

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan anggapan dasar seorang peneliti untuk mencari jawaban atas permasalahan penelitiannya tersebut. Hipotesis ini tentu saja masih memerlukan suatu pembuktian akan kebenaran dari sebuah hipotesis, dengan didukung oleh bukti-bukti. Tentang hal ini, Arikunto (2007:43) menjelaskan bahwa :

“Dalam suatu penelitian dikatakan bahwa peneliti dihadapkan pada suatu problema yang ingin dicarikan pemecahannya dengan mengumpulkan banyak informasi melalui penelitiannya itu. Agar perhatian peneliti hanya terfokus pada inmasi yang diperlukan saja maka ia mencoba menyusun alternatif pemecahan atau penjelasan untuk problema yang dimiliki kemudian berusaha mencari bukti-bukti bahwa pemecahan yang ia pikirkan itu benar. Dalam hal ini peneliti diuji keampuannya untuk “menebak secara ilmiah dan logis” tentang pemecahan problema yang dimiliki tersebut. Tebakan pemecahan atau jawaban yang diusulkan inilah yang biasa disebut dengan istilah hipotesis”.

Suatu hipotesis memegang peranan penting dalam proses penelitian, yaitu untuk menjelaskan suatu permasalahan yang harus dicari pemecahannya. Tentang pengertian hipotesis menurut Arikunto (2007:55) menjelaskan sebagai berikut :

“Hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang bersifat sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian. Dengan kedudukannya itu maka hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran, akan tetapi juga dapat tumbang sebagai kebenaran.”

Jadi, hipotesis merupakan jawaban sementara yang kebenarannya akan diuji melalui data yang didapatkan melalui penelitian. Berdasarkan anggapan dasar di atas, maka hipotesis yang diajukan adalah :

1. Terdapat perbedaan motivasi siswa antara model pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan tradisional.
2. Terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan tradisional.
3. Terdapat perbedaan keterampilan teknik dasar bolabasket antara model pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan tradisional.