

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Proses pendidikannya dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial.

Program pendidikan jasmani memiliki tujuan dan fungsi untuk menumbuhkembangkan seluruh domain (aspek) yang dimiliki oleh setiap siswa. Aspek-aspek tersebut mencakup ranah psikomotor, kognitif, dan afektif. Pada aspek psikomotor, pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (jasmani) yang bertujuan mengembangkan kemampuan gerak siswa. Pada aspek kognitif, program pendidikan jasmani berupaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan daya nalar melalui berbagai teori dan praktik yang terkait dengan aktivitas olahraga dan permainan, uji diri, aktivitas pendidikan di luar kelas, aktivitas aquatik, dan pemahaman konsep pola hidup sehat. Sedangkan aspek afektif, proses pendidikan jasmani menitikberatkan kepada pembentukan sikap untuk membentuk kepribadian yang baik yang sesuai dengan norma dan etika masyarakat. Aktivitas jasmani sebagai

inti dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani dan olahraga perlu dipandang sebagai instrumen atau alat untuk mendapatkan nilai kesejahteraan total manusia.

Pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada tujuan pendidikan dalam berbagai cara. Pendidikan jasmani memberikan kontribusi unik terhadap perkembangan total siswa atau individu. Pendidikan jasmani dalam kurikulum merupakan mata pelajaran yang mempromosikan pengembangan keterampilan gerak dan kebugaran jasmani. Tidak ada mata pelajaran lain yang mengembangkan domain psikomotor kecuali pendidikan jasmani.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jasmani 2006 (KTSP) telah dievaluasi dan diadakan penyempurnaan dalam prosedur penilaiannya yaitu menghilangkan nilai teori. Hal ini tidak akan menyelesaikan permasalahan pendidikan jasmani di lapangan, justru akan menambah permasalahan, karena menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan jasmani di sekolah, yaitu mengembangkan aspek fisik, psikomotor, kognitif dan afektif secara total.

Materi utama dari kurikulum pendidikan jasmani lebih banyak terdiri dari berbagai macam permainan, baik yang bersifat beregu maupun perorangan. Untuk permainan beregu yang kompleks banyak menggunakan keterampilan terbuka, seperti voli, sepakbola atau bolatangan. Permainannya sendiri mempunyai pertimbangan khusus. Persiapan permainan beregu tentunya tidak cukup hanya mempersiapkan individu menguasai keterampilan-keterampilan yang ada dalam permainan itu, tetapi mencakup persiapan bagaimana anak mengkombinasikan keterampilan itu,

menggunakannya dalam cara yang lebih kompleks, dan menghubungkannya dengan anak lain, baik kaitannya dengan pertahanan atau penyerangan. Bagian ini akan menyajikan cara untuk melihat pada pengembangan pemain dari sudut pandang yang makro.

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam cabang olahraga permainan. Sepak bola itu sendiri merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh sebuah tim dengan karakteristik bekerjasama dalam memainkan bola dan bertujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan.

Mengenai hakikat permainan cabang olahraga sepakbola maka dapat diambil anggapan tentang olahraga tersebut. Mengenai hal ini Sukintaka (1979:103) menjelaskan bahwa:

Sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola merupakan salah satu olahraga beregu yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan dengan bentuk atau proses permainannya dengan cara kerjasama dalam sebuah tim.

Dalam pembelajaran permainan dewasa ini dikenal dua model pembelajaran: yaitu model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis. Model pembelajaran taktis menurut Griffin, dkk., (1997; dalam Ajang Suparlan 2009:10) adalah usaha yang terencana untuk menyempurnakan penampilan permainan yang di dalamnya terkandung penggabungan unsur kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilan. Model pembelajaran teknis menurut Dick (1989; dalam Ajang Suparlan 2009:11) adalah kegiatan latihan fisik yang dilaksanakan secara bertahap untuk mengkoordinasikan pola-pola gerak dasar menjadi satu kesatuan. Desmita (2007; dalam Tite Juliantine 2010:4) menjelaskan bahwa: “Kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multidimensional sehingga sulit untuk didefinisikan secara operasional”. Lebih lanjut Desmita (2007; dalam Tite Juliantine 2010:4) “Definisi sederhana yang digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, wujudnya adalah tindakan manusia”.

Tujuan utama dari model pembelajaran taktis dalam pembelajaran permainan sepakbola menurut Tarigan (2001:4) adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain dan sekaligus meningkatkan keterampilan di lapangan. Lebih lanjut Tarigan (2001:4) menjelaskan, model pembelajaran taktis berorientasi pada pemberian dorongan kepada siswa agar dapat memecahkan masalah taktis dalam permainan sepakbola. Artinya, dalam model pembelajaran taktis siswa akan terangsang penalarannya dan memperoleh kesempatan untuk membuat keputusan

sendiri dan tidak lagi sebatas meniru instruksi dari guru. Model pembelajaran taktis sangat tepat bagi siswa yang memiliki teknik rendah, sebab penekanannya pada pengembangan taktis atau pemecahan masalah. Artinya, model pembelajaran taktis tidak hanya membangkitkan minat bermain saja, tetapi memupuk keterampilan, dalam hal ini kreativitas.

Sedangkan model pembelajaran teknis bagi siswa kurang merangsang minat dan motivasi untuk belajar secara bersungguh-sungguh yang berdampak pada hasil pembelajaran dan tidak meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan (Tarigan, 2001:4-5). Artinya, dalam pembelajaran teknis tidak meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan hal baru (kreativitas) atau memecahkan masalah. Karena secara sistematis, setiap teknik hanya dipelajari secara berulang-ulang sampai teknik tersebut dikuasai betul, kemudian baru beralih pada teknik berikutnya. Model pembelajaran teknis dalam permainan kurang merangsang minat siswa, atau bahkan tidak meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain dan proses berfikir, khususnya kreativitas. Disamping itu, proses untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan dalam permainan memang membutuhkan waktu yang cukup lama.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pendidikan jasmani diperlukan adanya model pembelajaran yang baik bagi terselenggaranya pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal ini penulis akan melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis dan teknis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa.



## B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan jasmani pada saat ini adalah pada model pembelajaran yang guru berikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan sepakbola. Kenyataannya sekarang model pembelajaran yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani masih banyak yang menggunakan model pendekatan tradisional, sehingga perlu adanya suatu perubahan dalam pemberian model pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Lemahnya antusias dalam belajar dan rendahnya motivasi pada setiap kali melaksanakan tugas gerak berdampak pada rendahnya pencapaian target belajar siswa. Untuk itu perlu diterapkan model pembelajaran yang merangsang siswa untuk mampu merangsang kreativitas dalam melaksanakan tugas gerak dan menemukan solusi atas kesulitan belajar yang dihadapinya.

Dalam hal ini, peneliti ingin memberikan *treatmen* model pembelajaran yang akan diberikan pada siswa saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Model pembelajaran pendidikan jasmani yang akan diberikan adalah model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis. Pada akhirnya yang akan diukur adalah perbedaan kreativitas siswa sebelum diberikan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis.

Sehingga pada akhirnya akan dibandingkan antara kreativitas siswa yang telah diberikan model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis, adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran pendekatan teknis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh antara model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan teknis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pendekatan teknis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan teknis dalam pembelajaran *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan hasilnya dapat dijadikan:

1. Hasil penelitian ini akan mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan teknis *passing* sepakbola terhadap kreativitas siswa di SMP 1 Bandung.

2. Setelah mengetahui model pembelajaran mana yang lebih besar pengaruhnya terhadap kreativitas siswa, maka pembelajaran dapat diarahkan pada bentuk model pembelajaran yang lebih besar pengaruhnya terhadap kreativitas siswa.
3. Secara teoritis digunakan sebagai bahan informasi dan masukan bagi calon guru yang akan mengajar, dan para guru sebagai perbaikan dalam mengajar pendidikan jasmani di sekolah dan untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan sebagai bahan acuan dalam mengajar pendidikan jasmani menjadi lebih menyenangkan

#### **E. Batasan Penelitian**

Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan teknis.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas.
3. Ruang lingkup penelitian memfokuskan kepada dua model pembelajaran. Yaitu model pembelajaran pendekatan taktis dan model pembelajaran pendekatan teknis dalam pembelajaran *passing* sepak bola terhadap kreativitas siswa.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.



5. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 1 Bandung.
6. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa.
7. Pemilihan sampel dilakukan secara acak.
8. Penelitian diarahkan untuk mengetahui proses kreativitas.

#### **F. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam proses penelitian dan sebagai titik tolak dari semua proses yang dikerjakan penulis yang keberadaannya diterima oleh peneliti.

Dalam setiap aktivitasnya, seorang individu atau siswa akan dihadapkan pada suatu kejenuhan, kenyataannya sekarang model pembelajaran yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani masih cenderung membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga perlu adanya suatu perubahan dalam pemberian model pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Lemahnya antusias dalam belajar dan rendahnya motivasi pada setiap kali melaksanakan tugas gerak yang berdampak pada rendahnya pencapaian target belajar siswa.

Peneliti ingin mencoba mengkaji dua model pembelajaran yang sekiranya dapat memberikan hasil belajar positif terhadap perkembangan kreativitas dalam permainan pembelajaran *passing* sepakbola. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis.

Adapun gambaran singkat dari arti model pembelajaran taktis dan model pembelajaran teknis terhadap kreativitas siswa adalah: (1) model pembelajaran taktis, menurut Griffin, dkk., (1997; dalam Ajang Suparlan 2009:10) “Model pembelajaran taktis adalah suatu usaha yang terencana untuk menyempurnakan kemampuan permainan yang di dalamnya terkandung penggabungan unsur kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilan”.

Bambang Abduljabar (2010:170) 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, sedangkan pendidikan intelektual memfokuskan pada upaya menanamkan materi pembelajaran masuk ke dalam alam pikiran siswa, sehingga terbentuk struktur pengetahuan tertentu. Pendidikan taktikal dalam pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan intelektual.

Sebagaimana namanya, model pembelajaran taktis, maka guru atau pengajar harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Pembelajaran taktis mengutamakan pada pemanfaatan masalah-masalah taktikal sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru atau pengajar harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Kreativitas yang mengantarkan pada terbentuknya pengetahuan baru adalah hasil dari proses kognitif. Sumbangan paling unik dalam pembelajaran taktis adalah memupuk kreativitas. Keputusan tepat seperti “apa yang harus dilakukan” di dalam situasi

bermain sangat penting guna merangsang dan meningkatkan kreativitas para siswa. Hal ini karena siswa dihadapkan dengan situasi yang lebih nyata dan menuntut kemampuan memecahkan masalah. Proses pembelajaran melibatkan pemahaman dan penghayatan yang mendalam pada situasi permainan.

Menurut Tarigan (2001:13) model pembelajaran taktis sangat tepat bagi siswa yang memiliki teknik rendah, sebab penekanannya pada pengembangan taktis atau pemecahan masalah. Artinya, pendekatan taktis mengembangkan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru (kreativitas).

(2) model pembelajaran teknis, menurut Dick (1989; dalam Ajang Suparlan 2009:11) “Model pembelajaran teknis adalah proses kegiatan latihan aktivitas fisik yang dilaksanakan secara bertahap untuk mengkoordinasikan pola-pola gerak dasar menjadi satu kesatuan”. Kemudian Bompa (1994; dalam Ajang Suparlan 2009:11) menjelaskan bahwa: “Latihan teknis adalah suatu kombinasi melalui elemen dengan yang lainnya untuk saling mendukung terhadap penampilan gerak secara keseluruhan”. Sedangkan Griffin, dkk., (1997 dalam Ajang Suparlan 2009:11) menjelaskan bahwa “Latihan teknis lebih terpusat pada teknik, yaitu menekankan pada keterampilan teknik dasar permainan”; dalam hal ini sepakbola. Harsono (1988; dalam Ajang Suparlan 2009:11) menyatakan bahwa: “Latihan teknik adalah latihan untuk mempermahir teknik-teknik gerakan yang diperlukan untuk mampu melakukan cabang olahraga yang dilakukan atlet”; misalnya teknik menendang bola, melempar lembing, menangkap bola, dan sebagainya. Dengan demikian konsep pembelajaran

teknis adalah suatu kerangka konseptual mengenai interaksi belajar mengajar yang dirancang secara sistematis dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan penguasaan teknik yang mengutamakan pengulangan pola gerak dasar sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu penguasaan keterampilan sepakbola. Bahkan Griffin, dkk., (1997; dalam Ajang Suparlan 2009:16-17) memberikan gambaran bahwa kenyataan di lapangan beberapa pengajar mengeluh atas model pembelajaran ini, karena siswa tidak dapat menggunakan kemahiran yang dipelajarinya secara efektif pada saat permainan, dan meskipun mereka menghabiskan waktu belajar teknis, siswa tidak merasa puas karena kurang melakukan pendekatan dalam bentuk permainan, seolah-olah kurang memunculkan nilai permainan yang sebenarnya yang merupakan nilai utama dalam pendidikan jasmani.

Menurut Griffin, Oslin, dan Mitchel (1997; dalam Yunyun Yudiana 2010:78) pendekatan teknis cenderung kepada pendekatan tradisional dalam mengajarkan permainan, yang dalam kenyataannya tidak merangsang minat belajar siswa untuk belajar, bahkan tidak meningkatkan kemampuan dalam bermain. Artinya, model pembelajaran teknis tidak memberikan inspirasi kepada siswa untuk mampu menerapkan dalam permainan yang sebenarnya, serta kurang membina dan mengembangkan daya nalar siswa tentang pembelajaran permainan sepakbola secara utuh. Artinya model pembelajaran pendekatan teknis tidak ada kaitannya atau tidak ada pengaruhnya terhadap kreativitas. Pendekatan *drilling* yang ada dalam model

pembelajaran pendekatan teknis cenderung menyebabkan siswa tidak akan pernah mengalami permasalahan yang sesungguhnya. Sebagaimana teori-teori yang sudah dijelaskan di atas, maka ciri khas karakteristik dari model pembelajaran pendekatan teknis tidak dapat memberikan manfaat untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

### **G. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari peneliti untuk memberikan arah dan tujuan dari penelitian tersebut. Hipotesis merupakan penuntun ke arah penelitian untuk menjelaskan dan harus dicari pemecahannya. Hipotesis merupakan teori yang masih bersifat sementara sampai kemudian dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Pembuktian dilakukan melalui pengukuran dan analisis terhadap sampel yang diambil dari populasi, baik secara sensus ataupun sampling. Suatu hipotesis harus bisa membuat semakin jelas arah yang akan diuji dari masalah. Hipotesis harus menjadi landasan logis kepada proses penyelidikan itu sendiri.

Sugiono (2010:64) menjelaskan bahwa:

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis dapat menetapkan hipotesis, bahwa:

1. Model pembelajaran pendekatan taktis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa.



2. Model pembelajaran pendekatan teknis tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas siswa.
3. Model pembelajaran pendekatan taktis memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran pendekatan teknis dalam meningkatkan kreativitas siswa.

