

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan bagian penting dalam proses pendidikan. Artinya bukan hanya sekedar mata pelajaran selingan yang hanya membuat siswa senang dan gembira. Pendidikan jasmani sangat memiliki peranan yang penting bagi kebugaran tubuh manusia sehingga sasaran pembelajaran sangat di tujukan kepada aktivitas demi tercapainya kebugaran. Seperti yang di ungkapkan Bandi (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 1, 2011) “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”. Dalam pembelajaran penjas siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang beda dari mata pembelajaran lain disekolah. Seperti pengalaman belajar yang berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga. Di mana pengalaman tersebut hanya akan didapatkan oleh siswa di pembelajaran penjas saja.

Seperti yang di ungkapkan Mahendra (2015, hlm. 40) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Seperti yang diungkapkan Bangun (Jurnal Cerdas Sifa, 2012) “Penjas memiliki sasaran pedagogis yang jelas dan terarah karena gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri yang berkembang sesuai dengan kemajuan zaman dan orientasi pendidikan yang berlaku”. Dengan adanya ungkapan tersebut, jelaslah bagi kita bahwa pendidikan jasmani mempunyai arti penting bagi peningkatan tentang proses tujuan pendidikan olahraga dan peningkatan life skill dalam pendewasaan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani juga memiliki tujuan yang harus dicapai, menurut Bucher (dalam Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Volume 1, Nomor 2, 2016) bahwa “tujuan dari pendidikan jasmani diklasifikasikan kedalam empat kategori yang terdiri dari: (1) perkembangan fisik; (2) perkembangan gerak; (3) perkembangan mental; dan (4) perkembangan sosial”. Di mana menurut dalam kaitan tersebut pendidikan jasmani memiliki tujuan penting

Yonas Verlikal, 2023

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam mengembangkan dan membentuk fisik, mental, dan emosional anak supaya berkembang.

Dalam pembelajaran penjas untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajarannya, guru penjas dituntut untuk memiliki kemampuan 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. Karena dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat bisa membuat tercapai tujuan pembelajaran jasmani dan akan mendukung terbentuknya pembelajaran yang akan membuat anak aktif, dan kreatif dalam beraktivitas. Model pembelajaran juga menjadi acuan guru untuk melaksanakan pembelajaran, juga menjadi acuan sebagai tercapainya tujuan yang ingin dicapai guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan Rusman (A. Sumpena dan M. Amelia, Dalam Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 2 Nomor 1. april 2017)“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”. dari pengertian di atas bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah komponen penting dalam membentuk kurikulum dan menjadi bahan membimbing pembelajaran di kelas. Hal ini pun yang melandasi bahwa model pembelajaran sangat penting untuk diterapkan okeh guru untuk membantu proses pembelajaran mengajar dan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Hal ini harus perlu diketahui oleh guru untuk menyajikan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas dan juga kebutuhan siswa. Ada berbagai macam model-model pembelajaran dalam pembelajaran penjas. Salah satunya adalah model *teaching games for understanding (TGFU)*, di mana model ini adalah model pembelajaran permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain siswa. Seperti yang diungkapkan Pujiyanto, A (*Journal of Physical Education, Health and Sport*, Volume 1, Nomor 2, 2014) “*Teaching Games for Understanding (TGFU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar

bermain”. Menurut ungkapan di atas model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* merupakan model yang menekankan anak untuk menegrti pembelajaran olahraga dalam konsep bermain. Di mana bermain adalh aktivitas yang disukai anak sekolah dasar. Di mana dalam konsep bermain ini dikemas dalam bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur menyenangkan.

Dalam pembelajaran jasmani, ketika aktivitas permainan dikaitkan dengan pembelajaran. Maka permainan yang dimaksud harus memiliki unsur dari aktivitas jasmani. Di mana harus melibatkan penggunaan otot besar dan pengeluaran energi yang besar dalam melakukan permainan tersebut. Ada banyak bentuk permainan dalam pemelajaan penjas, sala satunya adalah permainan sepakbola. Sepakbola adalah permainan yang dimainkan dengan 2 tim yang bertanding dengan diisi masing-masing 11 orang dalam satu tim. Menurut A. Nosa dan M. Faruk (Dalam Jurnal Prestasi Olahraga, Volume , Nomor 1, 2013) “Permainan sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim yang terdiri atas pemain-pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak, artinya mempunyai kerjasama tim yang baik”. Seperti yang diungkapkan M. Irfan, dkk (Jurnal Patriot, Volume 2, Nomor 3, 2020) “Sepak bola merupakan permainan tim di mana setiap pemain memiliki tugas masing-masing, seperti bek, gelandang, penyerang dan penjaga gawang”. Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa permainan sepakbola adalah permainan tim yang terstruktur dan setiap tim harus memiliki kekompakan yang bagus untuk bisa mencetak gol ke gawang.

Penelitian lain yang dilakukan L, Wijaya dan N, Ahmad (Volume 07, No. 2, 2019) adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui: apakah ada pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar Chest Pass bolabasket SMP Unggulan At-thoyyibah Mojowarno Tahun Pelajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar chest pass pada permainan bolabasket (studi peserta didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019). Penelitian yang dilakukan Jaya (2019) yang berjudul Penerapan Model Teaching Games For Understanding dalam Permainan Sepakbola di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan Untuk mengukur keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama siswa. Menggunakan metode

penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat peningkatan keterampilan bermain sepakbola. Hasil penelitian ini, juga menunjukkan terdapat peningkatan nilai kerjasama siswa. Dari hasil penelitian di atas, membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* pada tahapan permainan sepakbola di sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran jasmani ini menarik perhatian peneliti untuk meneliti “Pengembangan Kemampuan Siswa Dalam Memodifikasi Permainan Sepakbola Melalui Penerapan Model *Teaching Games for Understanding (TGFU)*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa masalah yang muncul saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Di antaranya :

1. Apakah penerapan model *teaching games for understanding (TGFU)* dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola pada anak?
2. Apakah melalui model pembelajaran *teaching games for understanding (TGFU)* dapat meningkatkan kreativitas anak dalam memodifikasi permainan sepakbola?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan model *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dan untuk mengetahui apakah keterampilan bermain sepakbola dan kreativitas anak dalam memodifikasi permainan sepakbola meningkat melalui pengembangan kemampuan siswa dalam memodifikasi permainan sepakbola melalui penerapan model *teaching games for understanding (TGFU)*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat-manfaat tersebut di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoriti, penelitian ini diharapkan bisa memperkuat teori tentang model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Khususnya pada model *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dengan tema yang sama dengan variabel yang berbeda.

b. Bagi siswa

Diharapkan siswa mendapatkan banyak manfaat dari keterampilan memodifikasi permainan sepakbola dan peningkatan keterampilan bermain sepakbola dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.

c. Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Diharapkan guru menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran jasmani disekolah.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat dari sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1. Bagian awal berisi: Judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, dan bebas plagirsm moto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi, meliputi:
 - Bab 1 : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.
 - Bab 2 : Berisi uraian tentang kajian pustaka/landasan teoritis, paa bagian ini membahas tentang pengertian-pengertian dan landasan teori yang mendasari variabel dalam penelitian

terdahulu dan juga diisi dengan kerangka pemikiran, hipotesis penelitian.

Bab 3 : Berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab 4 : Berisi hasil penelitian dan pembahasan.

Bab 5 : Berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.