

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah proses pendidikan, untuk mencapai sebuah tujuan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, untuk meningkatkan kinerja manusia melalui kegiatan fisik yang dipilih, guna mewujudkan tujuan pendidikan (Mustafa & Dwiyogo, 2020, hlm. 428). Pendidikan jasmani adalah sebuah proses dari pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Mahendra, 2015, hlm. 18). Senada dengan pendapat tersebut, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas-aktivitas jasmani sehingga mendapatkan tujuan yang diinginkan (Abduljabar, 2011, hlm. 1). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui permainan olahraga yang dipilih untuk mengembangkan potensi dan keterampilan melalui aktivitas jasmani, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai.

Tujuan pendidikan dapat diperoleh melalui permainan olahraga, dan memberikan keterampilan serta pengalaman bagi siswa sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani. Selain keterampilan dan pengalaman yang didapat oleh siswa, tujuan pendidikan jasmani memiliki peran dalam perkembangan aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral siswa (Rosmi, 2016, hlm. 56). Secara garis besar, tujuan pendidikan jasmani terdiri dari 4 ranah yaitu: jasmani, psikomotorik, afektif, dan kognitif (Sukintaka, 2004, hlm. 4). Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, bukanlah tugas yang mudah dicapai saat pembelajaran, banyak unsur yang mempengaruhi siswa dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar, antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian (Suryobroto, 2004, hlm. 1).

Faktor yang cukup penting dan dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran yang digunakan. Sebuah metode pembelajaran dapat dikatakan tepat sasaran apabila sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa. Dengan begitu, metode pembelajaran akan berbeda-beda sesuai dengan tingkatannya, tak terkecuali untuk sekolah dasar.

Karakteristik pertama anak sekolah dasar adalah senang bermain, dan karakteristik ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan (Mutia, 2021, hlm. 118). Dengan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak SD menyukai metode pembelajaran dengan cara bermain. Belajar dengan bermain adalah cara yang efektif dan menyenangkan bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui permainan, siswa merasa senang dan mendapatkan pengalaman yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan cara pandang yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik (Setyawan & Dimiyati, 2015, hlm. 165). Oleh karena itu, pembelajaran berbentuk permainan merupakan cara yang menyenangkan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran, yang mengandung unsur kompetisi sederhana, imajinasi, serta modifikasi dalam peraturan-peraturannya (Hibaturrohman, 2019, hlm.1).

Tentu saja ada banyak sekali pilihan permainan, dari permainan tradisional hingga permainan modern yang sudah bisa diadaptasi menyesuaikan dengan manfaat pendidikan jasmani, contohnya permainan bola besar. Permainan bola besar adalah permainan menggunakan bola berukuran besar, dan contoh dari permainan ini, yaitu sepak bola, futsal, basket, bola voli, bola tangan, dan sebagainya (Wibowo, 2022, hlm. 13). Berbagai permainan olahraga tersebut terdiri lagi dalam beberapa pengelompokan cabang olahraga, salah satunya permainan invasi. Permainan invasi adalah sebuah permainan penguasaan daerah, dan skor diperoleh apabila rekan seregu dapat memasukkan bola atau proyektil ke gawang lawan atau ke daerah tertentu serta mampu mempertahankan gawangnya dari serangan lawan (Wibowo, 2014, hlm. 43). Dalam permainan invasi membutuhkan keterampilan *dribbling* dan *passing* serta keterampilan berusaha merebut obyek dari regu lawan (Widodo, 2018, hlm. 105). Dapat disimpulkan bahwa permainan invasi membutuhkan berbagai keterampilan seperti memasukkan bola ke gawang lawan, mempertahankan gawang dari serangan lawan, *dribbling*, *passing*, dan *intercepting*.

Menurut pengalaman peneliti saat melakukan kegiatan PPLSP di SDN 201 Sukaluyu, banyak diantara siswa yang masih kurang pemahaman dan keterampilan bermain dalam permainan invasi, seperti *handball like games* dan *soccer like games*. Dengan kurangnya pemahaman dan keterampilan bermain ini, membuat siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pendidikan jasmani. Dan hasilnya yaitu

pembelajaran permainan invasi dianggap kurang menarik terutama bagi siswi yang mengikuti pembelajaran. Tidak sedikit dari siswa- siswi yang mengatakan bahwa salah satu pembelajaran permainan invasi merupakan permainan yang sangat mudah saat dilihat akan tetapi sangat membingungkan dan sulit saat dimainkan. Dengan adanya pengalaman ini, peneliti memikirkan sebuah model pembelajaran yang saat ini banyak dilirik oleh pakar pendidikan jasmani. Dengan keefektifan dan keefesiansinya, model pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi titik balik siswa, dimana siswa yang tadinya tidak paham dan tidak bisa bermain, menjadi paham dan dapat memainkan permainan invasi ini. Model pembelajaran itu dinamakan *Teaching Games For Understanding*.

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain dan tidak memfokuskan pada teknik bermain sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak (Saryono & Nopembri, 2009, hlm. 6). Fokus dari pendekatan TGFU adalah mengajarkan siswa untuk memahami taktik sebelum menguasai keterampilan bermain (Rachman, 2006, hlm. 2). Model pembelajaran ini lebih menekankan pendekatan taktis tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain di berbagai posisi dalam permainan, mengembangkan ranah pengetahuan untuk memecahkan sebuah masalah, cepat dan tepat saat mengambil keputusan dalam berbagai situasi, kreativitas bermain, dan menekankan berbagai macam variasi dalam bermain. *TGFU* adalah model *game* berbasis pedagogis bertujuan untuk menghasilkan pemahaman lebih dari sebuah permainan, sekaligus meningkatkan aktivitas fisik, keterlibatan, motivasi, dan kesenangan dalam pendidikan jasmani (Yudha dkk., 2017, hlm. 6). Dari keterlibatan dan motivasi ini, selanjutnya mereka mendapatkan apresiasi yang nantinya dapat meningkatkan kesadaran taktis dari sebuah permainan.

Di dalam suatu permainan, seorang anak mendapatkan sebuah apresiasi yang menjadi syarat-syarat dari permainan orang dewasa (Setiawan & Nopembri, 2004, hlm. 5). Apresiasi ini mendorong anak untuk mengembangkan kesadaran taktis tentang bagaimana sebuah permainan itu dimainkan sehingga mereka dapat bermain, mendapatkan kesenangan, dan mendapatkan keuntungan pemahaman dari

bersaing dengan temannya. Dengan kesadaran taktis, anak mampu mengambil keputusan seperti “apa yang harus dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan akan mendorongnya untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan bakatnya dalam permainan tersebut. Kesadaran ini mengarah pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak saat mereka terlibat dalam aktivitas dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknis. Dengan uraian model *Teaching Games For Understanding* ini, diharapkan siswa-siswi di sekolah dasar dapat lebih paham bagaimana permainan invasi itu, karena model ini menggunakan peraturan yang dimodifikasi, dan tentu saja dapat disederhanakan untuk merangsang pemahaman siswa serta keterampilan dalam permainan invasi yang mengacu pada tujuan pendidikan jasmani.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suherman (tahun 2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Kelas V SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding*” memiliki gap dalam penelitian tersebut yaitu digunakannya *drill* teknik passing bawah bola voli. Hal ini tidak sesuai dengan perkembangan motorik anak usia SD yang seharusnya hanya melompat, meloncat, menyepak, melempar, menangkap, dll. sehingga *drill* teknik passing bawah tersebut kurang tepat digunakan saat penelitian di SD. Maka dari itu, penulis akan melakukan penelitian dengan menyesuaikan perkembangan motorik anak usia sekolah dasar dengan tidak menggunakan teknik *drill*.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model *TGFU* Dalam Pembelajaran Permainan Invasi di Sekolah Dasar”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tentang model-model pembelajaran pendidikan jasmani dan identifikasi variabel yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah model *Teaching Games for Understanding (TGFU)* dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan mutu pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

Disamping dari tujuan umum yang sudah disampaikan diatas, penelitian ini memiliki tujuan khusus,yaitu:

Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam implementasi *TGFU* terhadap pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat menjadi bahan pertimbangan mengenai keterampilan permainan invasi di sekolah dasar. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Dari Segi Teori

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dan sumber informasi bagi dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani mengenai implementasi model *TGFU* dalam pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebijakan untuk pengembangan keterampilan permainan invasi bagi siswa dalam jenjang pendidikan SD untuk diterapkan dan diajarkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

1.4.3 Manfaat Dari Segi Praktik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan manfaat bagi semua pihak terkait,diantaranya:

a) Sekolah Dasar: hasil dari penelitian eksperimen ini memberikan sumbangan ilmu dan wawasan dalam rangka meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani guna menumbuhkan potensi pemahaman siswa mengenai konsep permainan invasi.

b) Guru: dengan adanya penelitian eksperimen ini, menjadikan referensi bagi guru untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran.

c) Siswa: dengan adanya penelitian ini, bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan permainan invasi.

1.4.4 Manfaat Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pentingnya penguasaan keterampilan permainan invasi bagi anak usia sekolah dasar guna meningkatkan keterampilan yang maksimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan rincian tentang urutan penulisan dari bab dan bagian bab dalam skripsi ini, mulai dari bab I hingga bab V.

1. Bagian awal dari skripsi ini berisi: Judul skripsi, lembar hak cipta, lembar pengesahan, pernyataan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi, meliputi:

Bab I yang merupakan pendahuluan dan uraian dari skripsi:

- a) Latar Belakang
- b) Perumusan Masalah
- c) Tujuan Penelitian
- d) Manfaat penelitian
- e) Struktur organisasi skripsi

Bab II yang merupakan uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian:

- a) Pendidikan Jasmani
- b) Pembelajaran
- c) Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)*
- d) Permainan Invasi
- e) Kerangka Berfikir
- f) Hipotesis Penelitian

Bab III yang berisi mengenai metode penelitian:

- a) Desain penelitian
- b) Partisipan penelitian
- c) Populasi dan sampel

- d) Prosedur Penelitian
- e) Instrumen Penelitian
- f) Analisis Data

Bab IV berisi temuan dan pembahasan

- a) Temuan Penelitian
- b) Pembahasan Penelitian

Bab V berisi tentang:

- a) Simpulan
- b) Implikasi
- c) Rekomendasi
- d) Kelemahan Penelitian

3. Bagian akhir skripsi berisi Daftar Pustaka, Lampiran, dan Data Pribadi.