

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Republik Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.487 pulau. Saat ini Indonesia termasuk salah satu Negara berkembang di kawasan Asia. Negara-negara berkembang memiliki berbagai program yang akan dilaksanakan dalam berbagai pembangunannya, salah satunya yaitu program pembangunan sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia amat tergantung dari mutu pendidikan, karena mutu pendidikan sangat menentukan kelangsungan hidup bangsa ditengah-tengah persaingan global yang berlangsung dengan cepat. Sukmadinata (2004:23) menyatakan “Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: kualitas SDM pengajar (guru), pengelolaan pendidikan, kurikulum, fasilitas belajar, dan anggaran. Kelima faktor ini harus dikelola dengan baik agar mampu memberikan sebuah pendidikan yang terarah, sistematis dan terpadu secara optimal’.

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UUSPN. 2003:2). Pembangunan

pendidikan di Indonesia mencakup seluruh jenis dan jenjang. Masing-masing jenis dan jenjang itu pendidikan itu diharapkan akan mampu memberikan kontribusi



yang besar bagi pembangunan bangsa. Salah satu jenis mata pelajaran yang diharapkan memberikan kontribusi terhadap pembangunan nasional yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dan pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan pendidikan (CDC, 2000; Dishman, 1990; Pate dan Trost, 1998; dalam Ali Maksun, 2008:7). Tujuan dasar dari pendidikan jasmani/olahraga menurut Giriwijoyo, Komariah dan Kartinah (2007:12-13) adalah :

...meningkatkan kemampuan kesehatan manusia secara paripurna, baik dari aspek jasmaniah, rohani maupun sosial. Penerapan pendidikan jasmani/olahraga secara tepat berperan besar dalam menyetatkan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan Jasmani, yang dalam kurikulum disebut secara paralel dengan istilah lain menjadi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan disekolah mulai dari SD sampai dengan SMA. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, melainkan untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani memiliki makna memberikan program pendidikan melalui gerak, permainan dan olahraga. Artinya dalam pendidikan jasmani terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah

sebagai alat untuk mendidik dan meningkatkan keterampilan: keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah, termasuk keterampilan emosional dan sosial.

Guru pendidikan jasmani memiliki peran yang strategis dalam mengorganisasikan kegiatan belajar siswa di sekolah. Guru Penjas harus memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dapat memfasilitasi siswa dalam situasi pembelajaran yang kondusif, sesuai, menarik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai tingkat perkembangannya.

Salah satu strategi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Menurut Metzler (2000: 159 – 365) terdapat tujuh model dalam implementasi pendidikan jasmani di persekolahan, model-model tersebut adalah (1) *Direct Instruction Model*, (2) *Personalized System for Instruction*, (3) *Cooperatif Learning Model*, (4) *The Sport Education Model*, (5) *Peer Teaching Model*, (6) *Inquiry Teaching Model*, dan (7) *The Tactical Games Model*. Dari tujuh model tersebut masing-masing memiliki karakteristik tersendiri. Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu model yang disebutkan oleh Metzler yaitu *The Tactical Games Model* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran melalui pendekatan taktis dalam situasi permainan. Metzler (2000:340) menjelaskan bahwa *The Tactical Games Model* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan. Model pembelajaran *The Tactical Games Model* memiliki pengertian yang sama dengan model *The Teaching Games for Understanding (TGfU)*, hal tersebut dijelaskan oleh Kirk, D dan MacPhail, A. (2002) dalam artikelnya yaitu :

Teaching Games for Understanding (TGfU) pendekatan yang dikembangkan Rod Thorpe dan David Bunker di Loughborough University sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an (Bunker & Thorpe, 1982; Thorpe & Bunker, 1989). Istilah lainnya yang menggambarkan perkembangan dari pendekatan ini meliputi Model Permainan Taktis (Griffin et al., 1997) dan Sense Game (Komisi Olah Raga Australia, 1997a).

TGfU merupakan ide pokok yang merupakan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun diberbagai belahan negara lain TGfU memiliki istilah yang berbeda, seperti: *A Tactical Games Approach* yang dikenal di Amerika, *Games Sense Approach* di Australia, dan *Games Center Approach* di Singapura.

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang memperkenalkan olahraga melalui konsep bermain. Griffin, Mitchell, & Oslin (1997), Thorpe, Bunker & Almond (1986) yang dikutip Hopper (2002:1) menyebutkan bahwa TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik.

Dalam tesisnya Chouinard (2007: 4-7) mengusulkan bahwa “dalam TGFU perlu dipertimbangkan kebutuhan akan pengetahuan dan pemahaman suatu

bermain, terutama dalam hal pemberian materi bermain.” TGFU yang original disederhanakan ke dalam tiga komponen dasar dalam pelajaran pendidikan jasmani. Ketiga komponen tersebut adalah: “(1) memodifikasi dan mempermudah bermain, (2) mengembangkan kesadaran taktik dan memecahkan masalah melalui pertanyaan, dan (3) mengembangkan keterampilan” (Griffin & Butler, 2005).

Pada model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan". Penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktis yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya di saat dibutuhkan.

Mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan model *Teaching Games for Understanding* Griffin, Mitchell, & Oslin, (1997) menyebutkan bahwa “dalam proses pembelajarannya siswa diarahkan kepada pemahaman tentang taktik bermain, seperti halnya dalam permainan bolavoli”. Olahraga bola voli merupakan olahraga yang bercirikan olahraga permainan. Alasan olahraga permainan bola voli masuk menjadi bahan ajar karena nilai-nilai yang terkandung dalam permainan bolavoli sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pendidikan jasmani. Nilai-nilai tersebut diantaranya adalah: (1) mengembangkan kebugaran jasmani, (2) mengembangkan keterampilan gerak, (3) meningkatkan

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

partisipasi dan motivasi, dan (4) menumbuhkan jiwa sportif. Yudiana. (2010) mengemukakan bahwa “Pembelajaran permainan bola voli harus diupayakan kearah usaha merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik sebagai individu yang utuh.” Sejalan dengan pendapat tersebut Horst Baacke (FIVB, 1989:38) berpendapat bahwa “arah pembelajaran bola voli dalam pendidikan jasmani di sekolah adalah menumbuhkan jiwa kompetitif, mengembangkan karakter positif, dan mengembangkan keterampilan fisik, teknik, dan taktik.”

Salah satu dominasi guru pendidikan jasmani untuk membantu peningkatan kemampuan siswa dalam konteks pengajaran permainan bolavoli antara lain dalam menentukan dan menerapkan model-model pembelajaran bolavoli dalam pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik materi ajaran, tujuan guru dalam mengajar, dan karakteristik siswa yang terlibat dalam pembelajaran tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, Yudiana (2009) mengungkapkan, “...kemampuan guru pendidikan jasmani dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran permainan bolavoli akan mempengaruhi keberfungsian sebagai organisator kegiatan pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.”

Pembelajaran keterampilan bola voli dengan menggunakan model *Teaching Games for Understanding* memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif karena adanya dorongan minat, keinginan dan kepercayaan diri (*self-confidence*) siswa untuk belajar keterampilan yang di berikan oleh guru. Hal tersebut diungkap oleh Griffin, dkk. (1994: 9) sebagai berikut:

Pendekatan taktis membuat para siswa termotivasi dan bagi guru akan memudahkan dalam proses pembelajarannya. Pendekatan taktis juga memiliki ciri bertahap yang dapat menghindarkan proses pembelajaran yang berulang-ulang bagi siswa dan guru pendidikan jasmani.

Model *Teaching Games for Understanding* merupakan salah satu model pembelajaran dari sekian banyak model dalam penjas yang berorientasi pada belajar melalui pendekatan permainan. Melalui pendekatan permainan, diharapkan siswa lebih produktif dan lebih termotivasi saat latihan.

Motivasi merupakan kekuatan yang mampu menumbuhkan rasa antusias dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri (intrinsik) ataupun dari luar individu (ekstrinsik). Tingkat motivasi yang dimiliki individu berpengaruh terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar maupun aspek kehidupan yang lain. Motivasi memiliki pengaruh yang besar dalam proses pembelajaran, karena menentukan sikap usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Hawley (Yusuf 1993:14) menyatakan bahwa “para siswa yang memiliki motivasi tinggi, belajarnya lebih baik dibandingkan dengan siswa yang motivasi belajarnya rendah.”

Motivasi akan timbul apabila seseorang memiliki kepercayaan diri, karena apabila individu percaya dirinya mampu melakukan sesuatu, maka akan timbul motivasi pada diri individu untuk melakukan hal-hal dalam hidupnya. Rasa percaya diri (*self-confidence*) menurut Anthony (1992) (dalam <http://decungkringo.wordpress.com/tag/definisi-percaya-diri/>) adalah sikap pada diri seseorang yang dapat menerima kenyataan, dapat mengembangkan kesadaran

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diri, berfikir positif, memiliki kemandirian dan mempunyai kemampuan untuk memiliki segala sesuatu yang di inginkan, sedangkan menurut Hambly (1992) kepercayaan diri diartikan sebagai keyakinan terhadap diri sendiri sehingga mampu menagani segala situasi dengan tenang, kepercayaan diri lebih banyak berkaitan dengan hubungan seseorang dengan orang lain. Tidak merasa inferior di hadapan siapapun dan tidak merasa canggung apabila berhadapan dengan banyak orang.

Anthony (1992) mengemukakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri, antara lain faktor internal dan eksternal. Dalam ruang lingkup internal faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri salah satunya yaitu konsep diri (*self-concept*) dan harga diri (*self-esteem*), Konsep diri merupakan gagasan tentang diri sendiri. Individu yang mempunyai rasa rendah diri biasanya memiliki konsep diri yang negatif (Centi, 1995). Sedangkan harga diri (*self-esteem*) menurut Meodow (dalam Kusuma, 2005) yaitu, penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri , tingkat penghargaan terhadap diri sendiri akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri individu. Semakin tinggi harga diri, semakin tinggi kepercayaan diri individu tersebut, penilaian diri ini ditentukan oleh berbagai emosi yang mempengaruhi individu.

Self-esteem sering dianggap sebagai tujuan penting pendidikan. Secara umum sering dianggap sebagai suatu indikator penyesuaian mental dan sosial, sebagai gambaran kesejahteraan total dan kepuasan dalam kehidupan. Lebih lanjut, dapat dianggap sebagai konsekuensi yang perlu dikembangkan untuk dapat memperkuat

motivasi (Harter, 1987; dalam Auweele, 1999). Sebaliknya, rendahnya *self-esteem* dapat menyebabkan persepsi situasi belajar sebagai ancaman dan tekanan (Bandura, 1986, dalam Auweele, 1999). *Self-esteem* bukanlah kesombongan, keangkuhan atau bualan besar (Rusli Lutan, 2003:8). Siswa yang memiliki *self-esteem* yang sehat akan melakukan berbagai aktivitas dengan kepercayaan diri yang tinggi yang didasari oleh alasan-alasan yang rasional.

Pendidikan jasmani memiliki potensi untuk mengembangkan *self-esteem* dengan cara menumbuhkan persepsi tubuh-diri adalah menarik, mampu, dan berprestasi serta membuat unsur-unsur ini penting bagi mereka. Fox (1988; dalam Auweele, 1999) menyatakan bahwa komponen kompetensi olahraga, ketertarikan-tubuh, kekuatan fisik, dan kondisi fisik adalah komponen pemicu bagi pengembangan *self-esteem*.

Berdasarkan pengalaman yang telah dilalui sampai saat ini, cara mengajar yang paling sering digunakan adalah yang berorientasi kepada model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Model pembelajaran langsung merupakan suatu pendekatan mengajar yang dilakukan selangkah demi selangkah. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan tanggung jawab yang besar terhadap penstrukturan isi/materi atau keterampilan, menjelaskan kepada siswa, demonstrasi yang dikombinasikan dengan latihan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menerapkan keterampilan yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik. Lebih lanjut Arend (2001:265) dalam Ekagurunesama (2010) menyatakan bahwa “Pemikiran

mendasar dari model pengajaran langsung adalah bahwa siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya.” Atas dasar pemikiran tersebut hal penting yang harus diingat dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi kesempatan yang cukup kepada siswa untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.

Guru memainkan peranan utama (pusat) dalam model pengajaran langsung, maka kesuksesan strategi pembelajaran bergantung pada image guru. Jika guru tidak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkannya perhatian dan pembelajaran mereka akan terhambat, karena model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengar, mengamati, dan mencatat.

Dalam konteks pembelajaran penjas, dengan menggunakan model pengajaran langsung guru lebih berkonsentrasi pada pengajaran teknik dibanding pemahaman mengenai makna permainan itu sendiri. Gambaran pelaksanaan model pembelajaran melalui pengajaran langsung lebih menekankan kepada pembelajaran teknik dasar permainan (bola voli) secara sendiri-sendiri atau terpisah yang berakibat pada siswa menjadi kurang mampu atau kebingungan mengimplementasikan keterkaitan dari teknik dasar yang dikuasai dalam suasana

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

permainan bola voli secara utuh. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Giffin, dkk., (1997:8) yang menyatakan bahwa “keterampilan yang diajarkan sebelum subjek ajar adapat mengerti keterkaitannya dengan situasi bermain yang sesungguhnya, hasilnya dapat menghilangkan esensi dari permainan itu sendiri.” Dengan pola pengajaran langsung suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan karena situasi pembelajaran bersifat monoton dan berakibat menurunnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian mengenai variable-variabel yang dijadikan tujuan penelitian oleh penulis telah banyak diungkap oleh beberapa pakar baik nasional maupun internasional, salah satunya yaitu dari Malathi Balakrishnan, Shabeshan Rengasamy dan Mohd Salleh Aman (2011), dalam penelitian “*Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students’ Cognitive Learning Outcome*”. Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara model TGFU terhadap aspek kognitif dalam pemahan taktis dan pengambilan keputusan dibandingkan pembelajaran tradisional. Dari tingkat nasional, Udin Saehudin pada tahun 2011 dari Universitas Pendidikan Indonesia melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Menggunakan Pendekatan Bermain dan Kompetitif Terhadap Pengembangan *Self-Esteem* Siswa SMA Negeri 1 Bandung.” Dari penelitian tersebut, didapat hasil bahwa; 1). Pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan *self-esteem* pada siswa SMA. 2). Pendekatan kompetitif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan *self-esteem* pada

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

siswa SMA. 3). Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pendekatan bermain dengan pendekatan kompetitif terhadap pengembangan *self-esteem* pada siswa SMA.

Berbagai permasalahan yang ada dalam penjas memang cukup beragam namun hal tersebut akan menjadi lebih serius lagi apabila kita biarkan begitu saja, dan sudah semestinya bagi kita sebagai praktisi penjas menjadikan permasalahan-permasalahan tersebut sebagai bahan rujukan yang harus dicari jalan keluarnya.

Berawal dari latar belakang diatas mendorong penulis untuk meneliti sejauh mana model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model *Direct Instruction* mampu memberikan dampak terhadap *self-esteem* dan keterampilan bermain bola voli siswa di SMK-TI Garuda Nusantara Cimahi.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi beberapa faktor yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, peralatan, latar belakang guru, gaya mengajar, dan model pembelajaran. Sedangkan faktor internal meliputi aspek fisik, bakat, minat, motivasi, intelegensi, latar belakang pengalaman, kemampuan motorik dan kemampuan awal. Guru pendidikan jasmani memiliki peran yang strategis dalam mengorganisasikan kegiatan belajar siswa di sekolah. Guru Penjas harus memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dapat memfasilitasi siswa dalam situasi pembelajaran yang

kondusif, sesuai, menarik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang sesuai tingkat perkembangannya.

Self-esteem merupakan kebutuhan yang harus dimiliki setiap individu, seiring dengan adanya penghargaan terhadap diri yang tinggi maka akan tumbuh sikap, motivasi dan perilaku yang positif pula. Maslow (1970 dalam Sudibyo Setyobroto, 2001:72), mengatakan bahwa “*Self-esteem* (harga diri) merupakan kebutuhan individu yang berhubungan dengan motif berprestasi dan kepercayaan diri sendiri. Harga diri juga berkaitan erat dengan status, pengakuan, dan reputasi yang menimbulkan perasaan untuk menghargai diri sendiri.”

Proses pembentukan harga diri dalam setiap individu pada prinsipnya bertalian erat dengan interaksi sosial yang dijalani seseorang. Salah satu caranya yaitu dengan menciptakan lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada seluruh siswa mengeksplorasi keterampilan gerak, menunjukkan kehebatannya karena menjadi pemenang, dan seringnya memperoleh pengalaman sukses pada setiap kegiatan belajarnya. Peranan guru sebagai orang memahami tentang pentingnya rasa harga diri, diharapkan mampu membantu mengembangkan harga diri (*self-esteem*) siswa-siswi di sekolah. Murid dengan *self-esteem* yang tinggi yakin dengan kemampuannya akan dapat mengatasi tantangan yang dihadapinya. (Branden, 2001).

Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, proses interaksi sosial yang dijalani akan lebih mudah terjalin melalui konsep pembelajaran melalui bermain. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pendekatan

pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang memperkenalkan olahraga melalui konsep bermain. Ma'riful Kahri dalam penelitiannya (2012:65) mengemukakan bahwa, “dalam model TGFU siswa belajar suatu bermain olahraga diarahkan kepada keaktifan gerak guna menimbulkan kegembiraan, kesenangan anak yang melakukan.”

Kunci permasalahan penting dalam penelitian adalah perbedaan antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang memiliki konsep pendekatan taktis dan *Direct Instruction* yang lebih menekankan kepada aspek teknik. Pendekatan pembelajaran dengan model *Teaching Games for Understanding* berkaitan erat dengan proses untuk menumbuhkan kemampuan *soft skill* siswa yaitu kemampuan siswa untuk memahami konsep dan strategi permainan secara utuh, hal tersebut sesuai dengan yang di ungkapkan oleh Butler, Griffin & Nastati (2003:215) bahwa “Model pembelajaran taktis dibangun dengan asumsi bahwa “siswa belajar dengan baik jika mereka mengerti apa yang akan mereka lakukan sebelum mereka mengerti bagaimana cara melakukannya” dan memberi suatu penekanan pada “keterlibatan siswa melalui ranah afektif.” sedangkan dalam model pembelajaran *Direct Instruction*, fokus pembelajaran lebih menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk menguasai teknik suatu cabang olahraga dan termasuk dalam model pendekatan tradisional. Mengenai penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* Suhendro dkk (1999:47) mengungkapkan “model pembelajaran tradisional dikembangkan melalui aktivitas bermain yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan mempertimbangkan

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

prinsip-prinsip latihan. Tujuannya agar gerakan yang dilakukan dapat mencapai tahap otomatisasi sesuai dengan teknik yang dikehendaki dalam suatu cabang olahraga.”

Berdasarkan ungkapan diatas, penulis mencoba mengungkap apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan *Direct Instruction* mampu memberikan pengaruh terhadap perkembangan *self-esteem* dan keterampilan bola voli siswa, dan model pembelajaran mana yang mampu memberikan pengaruh yang lebih baik.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan *self-esteem* siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*?
2. Apakah terdapat peningkatan *self-esteem* siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Direct Instruction*?
3. Apakah terdapat peningkatan keterampilan bola voli siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*?
4. Apakah terdapat peningkatan keterampilan bola voli melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Direct Instruction*?
5. Apakah terdapat perbedaan *self-esteem* siswa antara belajar pendidikan

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

jasmani model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan model pembelajaran *Direct Instruction*?

6. Apakah terdapat perbedaan keterampilan bola voli siswa antara belajar pendidikan jasmani model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dengan model pembelajaran *Direct Instruction*?

D. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan *self-esteem* siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.
2. Untuk mengetahui peningkatan *self-esteem* siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.
3. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bola voli siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*.
4. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bola voli siswa melalui belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.
5. Untuk mengetahui perbedaan *self-esteem* siswa antara belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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

6. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan bola voli siswa antara belajar pendidikan jasmani dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan model pembelajaran *Direct Instruction*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menjadi bahan kajian studi yang relevan kearah pengembangan konsep model pembelajaran serta kultur yang berkembang pada dunia pendidikan dewasa ini serta memberikan manfaat berupa sumbangan dalam membina dan meningkatkan hasil belajar secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani sebagai pembelajaran sepanjang hayat di Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mampu menjadi kajian alternatif bagi para guru penjas, pengawas pendidikan, dan semua yang berkepentingan dalam dunia pendidikan dalam rangka mengembangkan pendidikan jasmani. Pemberian bentuk-bentuk pendekatan pembelajaran dapat dilakukan dalam memberikan variasi pembelajaran, sehingga semua siswa dapat merasakan kesenangan dalam pelaksanaan pembelajarannya, yang pada akhirnya siswa dapat dengan tuntas menguasai suatu materi pelajaran yang diberikan.

Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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



Dani Setiawan, 2014

Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

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