

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh. Selain itu pengertian pendidikan jasmani secara moderen yaitu suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran.

Menurut Saputra dkk (2008 : 40) bahwa: “pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan.” Selain itu, menurut Mahendra. (2008 : 3) “pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.” Kekurangan dalam pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan disebabkan oleh tiga faktor, yaitu pertama guru, kedua jam pelajaran, dan ketiga kurangnya bahan pembelajaran. Kenyataan di lapangan dalam mengajarkan, guru masih kurang paham terhadap tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, sehingga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perubahan kurikulum, serta kurangnya waktu untuk pembelajaran di sekolah. Berkaitan dengan proses belajar mengajar menurut Subroto : 2008 yaitu “dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani keempat faktor ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu; tujuan, materi, metode, dan evaluasi.”

Tujuan pembelajaran penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga permainan dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar, guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dalam bentuk perilaku yang di amat, menggambarkan jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Hoki merupakan salah satu cabang olahraga permainan beregu, dimana setiap pemain menggunakan alat yang disebut stik untuk menahan, membawa dan memukul bola sesuai dengan peraturan permainan yang telah ditetapkan, olahraga ini dimainkan oleh dua regu yang berusaha memasukkan bola ke gawang lawan. Di Indonesia olahraga hoki yang yang berkembang adalah hoki *field* dan hoki ruangan (*indoor*). Hoki *field* dimainkan dilapangan terbuka seperti di rumput dan di karpet, jumlah pemainnya adalah 11 orang pemain inti dengan cadangan 5 orang. Sedangkan dalam hoki ruangan jumlah pemainnya adalah 6 orang sebagai pemain inti dengan cadangan 6 orang. Dalam permainan hoki ruangan mempunyai peraturan tersendiri atau khusus yang sebagian tidak sama dengan permainan hoki lapangan dimana dalam hoki ruangan pemain tidak boleh menggunakan teknik *hit* (memukul bola) dan *tapping* (menghentakan bola).

Hoki merupakan olahraga beregu, maka perlu adanya kerjasama tim dalam permainan untuk mencapai atau meraih kesuksesan. Untuk mencapai kerjasama tim yang baik seorang atlet atau siswa harus menguasai teknik-teknik dasar secara baik, jika sudah menguasai teknik dasar dengan baik maka seorang pemain akan dengan mudah melakukan kerjasama dalam permainan hoki. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Sneyers dalam Haryanto (1993: 24), bahwa :

“Mutu permainan suatu kesebelasan ditentukan oleh penguasaan teknik dasar, semakin terampil seorang pemain dengan bola akan semakin mudah ia dapat (tanpa kehilangan bola) meloloskan diri dari suatu situasi, semakin baik jalannya pertandingan bagi kesebelasannya.”

Penguasaan terhadap teknik dasar hoki bukanlah hal yang mudah, karena olahraga hoki merupakan olahraga kompetitif dan dinamis yang menuntut pemainnya bergerak kian kemari dari satu tempat ke tempat yang lain melalui penerapan strategi permainan. Dalam pergerakannya, setiap pemain harus menguasai beberapa teknik dasar permainan hoki. Karena kalau tidak menguasai teknik-teknik dasar tersebut maka tidak akan tercipta permainan hoki yang baik dan efektif. Beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya adalah keterampilan *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *flick* (mencungkil bola), *jab* (menjangkau bola), *tackle* (merampas bola) dan *scoop* (mangkat bola).

Seperti cabang olahraga beregu lain, tujuan utama permainan hoki adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antar pemain, unit dan tim. Tujuan tersebut akan sulit terealisasi jika kemampuan passing para pemain kurang mendukung, jangankan untuk merancang serangan dan mencetak gol ke gawang lawan, untuk mengumpan ke teman satu tim saja akan kesulitan karena kemampuan akurasi passing yang sangat lemah dikarenakan pemain tidak menguasai teknik passing dengan baik khususnya teknik *push*. Kondisi semacam ini menuntut tiap pemain memiliki kemampuan *passing* dan *shooting* dengan teknik *push* yang cepat dan akurat yang merupakan salah satu teknik yang sangat penting dalam menyusun suatu penyerangan maupun pertahanan.

Untuk memperoleh kemampuan teknik yang baik dalam melakukan *passing* atau *shooting*, seorang pemain harus melakukan pembelajaran atau latihan yang sistematis dan terarah. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknik bermain seorang pemain adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Metzler (2000)

mengatakan, “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memfokuskan pembelajaran pada permainan olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Pendidik sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permainan taktikal, pendidik merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai ‘bentuk-bentuk permainan’. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka pendidik harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain.guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar.

Menurut Mitchell, dkk (2003: 7-8) *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu:

1. *Targetgames* (permainan target),
2. *Net/wallgames* (permainan net),
3. *Striking/fieldinggames* (permainan pukul-tangkap-lari),
4. *Invasiongames* (permainan serangan/invasi).

Permainan olahraga hoki termasuk ke dalam ke empat kelompok tersebut. Dalam pembelajaran permainan hoki, jika menemukan permasalahan taktik, maka pendidik hendaknya mampu memecahkan permasalahan tersebut dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang penulis akses dari *web.online* : <http://wicaksonoson.blogspot.com/2011/10/tgfu-permainan-target.html>, yaitu :

1. *Game or game-form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
2. *Question (class discussion)*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana.
3. *Practice (teacher directed)*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik, melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Dalam proses pembelajaran hoki di SMA Negeri 26 Bandung menunjukkan bahwa ditemukan masalah-masalah yaitu siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan bermain hoki. Salah satu penyebabnya dikarenakan model pembelajaran yang kurang mendukung siswa dalam keterampilan bermain. Sehingga siswa sulit memahami pembelajaran dalam permainan hoki. Untuk meminimalisir hal tersebut peneliti mencoba model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diterapkan pada pembelajaran hoki.

Dari pemaparan di ataspenelitiingin mengetahui tingkat keefektifitas dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan pembelajaranaktivitaspermainanhoki. Untuk mengetahui hal tersebut, maka perlu dikaji dan diteliti secara lebih mendalam baik secara teori maupun praktek mengenai **“Implementasi Model Pembelajaran Teaching Game for Uderstanding dalam pembelajaran aktivitas permainan hoki”**

B. Rumusan Masalah

Ada sebuah tradisi lama didalam pengajaran pendidikan jasmani dan kegiatan keolahragaan yang menggunakan konsep teknik terarah. Satu dari tujuan utama menggunakan pendekatan ini adalah untuk membantu pelajar waspada terhadap berbagai macam teknik yang diperlukan untuk memainkan berbagai macam kegiatan olahraga. Namun penggunaan teknik ini sebagai satu satunya metode dasar didalam pengajaran kegiatan kegiatan jasmani menuai banyak kritikan dikarenakan ketidak effesiensian didalam membantu pelajar untuk mengembangkan semua kemampuannya yang disebabkan karena peserta didik cepat bosan dan jenuh dengan model pembelajaran yang seperti itu.

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi anak secara keseluruhan. Sarana dan fasilitas yang diperlukan dalam merangsang dan mengembangkan aspek keterampilan dan kemampuan pribadi anak dilakukan dengan memanfaatkan pembelajaran yang dapat dilakukan guna menstimulasi perkembangan dan kamampuannya, salah satunya sentra pembelajaran, yakni pembelajaran dengan menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Melalui model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) inilah tempat peserta didik melakukan kegiatan bermain guna membantu proses perkembangan dan kemampuannya khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan hoki. Karena model pembelajaran ini menggunakan *games* dalam proses pembelajarannya, maka peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah penelitian tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah “Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Hoki di SMA Negeri 26 Bandung?”

C. Tujuan Penelitian

Ketika seseorang melakukan sesuatu tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai dari apa yang dilakukannya. Begitu pula dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Hoki di SMA Negeri 26 Bandung?

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun implementasi.

1. Secara Teoritis

Dari segi teori, hasil penelitian ini memberi sumbangan yang sangat berharga bagi pengembangan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah. Dijadikan masukan bagi pengkaji dan pelaksana proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan olahraga dalam memilih serta melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses belajar mengajar keterampilan dasar bermain hoki dalam bentuk pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang efektif.
- b. Bahan masukan bagi para peneliti cabang olahraga hoki dalam memerikan materi yang variatif, afektif dan efisien.

E. Batasan Masalah

Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu batasan agar tidak keluar dari jalur yang diteliti dan pelaksanaannya dapat terkendali. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Surakhmad (1990:36) menjelaskan adalah sebagai berikut:

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya: tenaga, kecekatan, waktu, biaya dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis membatasi penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teaching Games of Understanding* (TGfU).
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan Hoki.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 26 Bandung yang mengikuti Ekstrakurikuler hoki.
4. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa yang mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler hoki.
5. Instrument dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi untuk menganalisa pembelajaran aktivitas bermain hoki.
6. Lokasi penelitian di SMA Negeri 26 Bandung.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan maka penulis perlu membatasi beberapa istilah dan sesuai dengan judul penelitian yaitu : “Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam Pembelajaran aktivitas permainan Hoki.” Adapun pengertiannya yaitu :

1. Implementasi adalah Pengaruh. Menurut kamus umum bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu.
2. Pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.

3. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain.
4. Olahraga hoki adalah salah satu olahraga permainan yang di mainkan oleh dua regu yang setiap pemainnya menggunakan suatu tongkat yang ujungnya melengkung (*stick*) dan bola.

