

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui Pendidikan manusia dapat memperoleh informasi atau wawasan dan juga dapat mengembangkan potensi dirinya. Menurut Rasyidin dkk (2014, hlm. 27) mengemukakan bahwa “Pendidikan mencakup semua peristiwa belajar yang terjadi di lingkungan dan sepanjang hidup seseorang, serta semua situasi kehidupan yang mempengaruhi perkembangan seseorang”. Didalam (Undang undang RI No 20, 2003) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif serta bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang baik diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka tujuan pendidikan nasional adalah membantu peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi dirinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki rasa bertanggung jawab.

Pentingnya peran dari pendidikan jasmani di kehidupan, oleh karena itu materi pendidikan jasmani di berikan serta diajarkan dari tingkatan SD, SMP, SMA/SMK hingga tingkat Universitas. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di tingkat SMP terdapat beberapa materi yang akan di berikan kepada para siswa, seperti yang di jelaskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bahwa r materi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan antara lain yaitu permainan

bola kecil, permainan bola besar, aktivitas fisik melalui atletik, bela diri, kebugaran senam dan renang .

Proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif, apabila seorang guru mempunyai wawasan yang lebih baik terkait model pembelajaran yang ada. Penggunaan model pembelajaran akan memudahkan seorang guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran atau tugas gerak kepada para siswanya. Sagala dalam Erita, (2017) mengatakan bahwa untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model-model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar siswa.

Menurut Alison, S., & Thorpe, 1997 dalam Sebila et al., (2020) “Guru harus mampu menjadi “praktisi reflektif”, mampu untuk refleksi dan intropeksi terhadap kegiatan pembelajarannya agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baik. Guru mata pelajaran apapun terutama pendidikan jasmani harus mampu menggugah siswa untuk dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif dengan tidak merasa terpaksa serta beraktifitas dalam suasana senang dan riang gembira. Teaching Game For Understanding menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang di modifikasi yang pada akhirnya siswa dituntut untuk membuat keputusan. Menurut Agus Pujiyanto, (2021) “bahwa pendekatan TGFU dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjas.” Secara khusus saran dalam penelitiannya ditujukan kepada guru penjas agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran.” Kemudian hasil penelitian Nopembri et al., (2022) “Banyak keterbatasan dalam penelitiannya baik dari segi waktu maupun sarana dan prasarana yang ada. Saran konstruktif sangat diperlukan untuk membangun penelitian yang lebih baik. Diharapkan setelah penelitian ini ada peneliti selanjutnya yang mengembangkan *Teaching Game for Understanding* (TGfU), yang nantinya akan membangun dan membuka gerbang kemajuan bidang pendidikan di Indonesia untuk semakin maju.” Adapun penelitian yang dilakukan

oleh Rinaldo (2021) “Kepada rekan mahasiswa pendidikan olahraga diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran TGFU dalam pembelajaran pendidikan jasmani, supaya proses pembelajaran di bidang pendidikan jasmani menjadi lebih inovatif dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.”

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani juga memerlukan berfikir kritis karena secara tidak langsung dalam pembelajaran pendidikan jasmani, taktik dan strategi yang digunakan dalam berbagai permainan, proses pembelajaran melalui diskusi terbuka dapat menantang penalaran siswa untuk membuat keputusan yang benar tepat dan cepat. Menurut Facione 2011 dalam Kurniawan et al., (2021) “Menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan pengaturan diri dalam memutuskan sesuatu yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, maupun pemaparan menggunakan suatu bukti, konsep, metodologi, kriteria, atau pertimbangan kontekstual yang menjadi dasar dibuatnya keputusan.”

Dari hasil penelitian Prasetyo & Ma’arif, (2021) “Kemampuan berpikir kritis siswa yang masih kurang atau rendah disebabkan karena siswa belum biasa dilatihkan indikator indikator dari kemampuan dalam berpikir kritis, masih kurangnya pembelajaran yang diterapkan dalam memberdayakan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Guru lebih inovatif serta lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.” Kemudian menurut hasil penelitian Siahaan & Meilani, (2019) “Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa kelas X di salah satu SMAN Bandung secara umum masih dalam kategori rendah yang ditandai dengan perolehan skor hanya sebesar 46,60. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa kelas X Di salah satu SMAN Bandung belum maksimal melibatkan aktivitas-aktivitas seperti menganalisis, menyintesis, membuat pertimbangan, menciptakan dan menerapkan pengetahuan baru pada situasi dunia nyata.

Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan di kelas yang belum membiasakan siswa menghadapi soal dengan tingkat kognitif C4-C6 sehingga siswa kurang terbiasa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Dengan demikian perlu dilakukan pembinaan yang lebih baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.” Dalam penelitian Hifni Septina Carolina (2020) “diketahui bahwa dalam pembelajaran, siswa lebih banyak menerima informasi dari guru sehingga siswa kurang optimal dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, termasuk kemampuan berpikir kritis. Siswa kurang diajak berlatih untuk menganalisis, mensintesis, mengevaluasi suatu informasi data atau argumen. Sehingga diduga dengan kurangnya memberdayakan kemampuan berpikir kritis siswa tersebut berdampak pada penguasaan materi.” Rahmatia & Fitria, (2020) “ditemukan permasalahan dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Soal-soal yang digunakan belum bertaraf keterampilan berpikir kritis dan siswa belum punya kemampuan yang optimal.” Hasil penelitian Silaban et al., (2022) menyarankan untuk penelitian selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui model pembelajaran. menurut Rahmi Stephani et al., (2014) dalam penelitiannya menggunakan model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran konvensional terhadap berpikir kritis siswa terdapat hasil “tidak terdapat peningkatan yang signifikan” maka dari itu adapun saran yang diberikan yaitu untuk para praktisi olahraga maupun guru pendidikan jasmani seyogyanya memberikan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mencapai hasil yang optimal dan bermakna. Menurut penelitian Agus Pujiyanto, (2021) berdasarkan penelitiannya disarankan bahwa pendekatan TGFU dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian-uraian permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap berpikir kritis siswa pada pembelajaran PJOK sehingga akan terbukti apakah benar dapat berpengaruh

terhadap berfikir kritis pada siswa saat pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Lembang.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah, padahal kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan sangat yang penting bagi siswa untuk berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah.
2. Model Pembelajaran TGFU diharapkan mampu untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran PJOK.
3. Dari berbagai artikel penelitian kemampuan siswa pada indikator berpikir kritis masih rendah maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif.
4. Dalam penelitian ini peneliti mengkaji permasalahan melalui jurnal-jurnal penelitian yang berasal dari laporan laporan hasil penelitian. Masalah penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pembelajaran PJOK.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran Permainan/*Teaching Games for Understanding* (TGFU) Terhadap Berpikir Kritis Siswa di SMP Negeri 3 Lembang Pada Pembelajaran PJOK.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis memfokuskan masalah dalam pernyataan penelitian yaitu Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Permainan/*Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap Berfikir Kritis Siswa di SMP Negeri 3 Lembang pada pembelajaran PJOK?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Lembang.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian diantara lain:

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian dapat di jadikan sumbangan ilmu pengetahuan.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang lebih mendalam.

#### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang apakah penerapan model pembelajaran pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dapat berpengaruh terhadap berpikir kritis siswa saat melaksanakan pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Lembang?
2. Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, dapat dijadikan acuan yang bermanfaat bagi staff pengajar, pembina olahraga serta pelatih dan dapat menerapkan model pembelajaran pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap berpikir kritis pada Pembelajaran PJOK. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

### 1.7 Struktur Organisasi

Berdasarkan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2019) maka sistematika penulisan laporan penelitian (skripsi) yang akan disusun adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

Nida Indah Hayati, 2023

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN/TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 LEMBANG PADA PEMBELAJARAN PJOK**

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

2. BAB II : Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian kerangka berpikir dan hipotesis.
3. BAB III : Berisikan mengenai metode penelitian skripsi yang substansinya adalah metode penelitian, populasi sampel, langkah-langkah penelitian, design penelitian, instrument penelitian, prosedur pengambilan data, serta prosedur pengolahan data dan analisis data.
4. BAB IV : Menjelaskan tentang hasil pengolahan data serta diskusi penemuan.
5. BAB V : Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.