

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia, karena pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional melalui proses belajar mengajar (Tohidi & Jabbari, 2012). Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses yang dialami siswa sebagai anak didik dalam belajar. Pendidikan merupakan sebuah alat untuk menghadapi sebuah permasalahan. Pada era globalisasi ini pendidikan mempunyai berbagai masalah yang kompleks. Salah satunya adalah usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan agar dapat bersaing dengan dunia (Bangun, 2008).

Pendidikan Nasional Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan keahlian dan juga membentuk kepribadian agar tercipta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, Mandiri, kreatif, cakap berilmu, sehat dan juga menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis (Purnama, 2016). Aktivitas pembelajaran merupakan keutamaan dalam proses belajar mengajar dalam Pendidikan.

Aktivitas yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia adalah belajar. pernyataan ini menjadi ungkapan bahwa manusia tidak dapat lepas dari proses belajar mulai dari kehidupan awal sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada. Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan belajar menjadi sebuah kebutuhan yang terus meningkat (A. Permana, 2016). Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan Sebagai hasil dari apa yang telah dialaminya sendiri dengan interaksi di lingkungan sekitarnya (Slameto, 2013).

Pendidikan Jasmani dapat di artikan sebagai sebuah proses Pendidikan melalui aktivitas gerak yang diajukan untuk tujuan Pendidikan (Septiana et al., 2021) . Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menurut (Lengkana & Sofa, 2017) PJOK adalah mata pelajaran yang

memiliki kelebihan dan mempunyai status yang sama pentingnya dengan pelajaran lainnya. Tujuan dari pembelajaran PJOK adalah untuk menjaga kebugaran dan melatih keterampilan gerak siswa (Huang & Hsu, 2019) mengatakan bahwa PJOK adalah program berkelanjutan dengan tujuan memberikan siswa pengetahuan gaya hidup yang sehat, keterampilan, kebugaran fisik, dan sikap.

Hasil belajar merupakan prestasi belajar keseluruhan yang tercipta melalui usaha belajar peserta didik tersebut dan menjadi indikator kompetensi dasar serta derajat perubahan yang bersangkutan (Mappeasse, 2010). Dalam proses Pendidikan diharapkan bahwa prosesnya dapat membuahkan hasil memuaskan pada ranah kognitif, psikomotor ataupun afektif. Salah satu pembelajaran yang mencangkut tiga ranah tersebut adalah Pendidikan jasmani. Hal ini diungkapkan oleh (Mahendra, 2014) yang menjelaskan bahwa secara sederhana Pendidikan jasmani meliputi tiga ranah sebagai kesatuan yaitu, sebagai berikut :

1. Kognitif (konsep gerak, memecahkan masalah, kritis, arti sehat, cerdas)
2. Psikomotor ( gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, penaikan fingsi organ tubuh)
3. Afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, ingin terlibat dalam pergaulan sosial)

Keberhasilan pada proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari lingkungan sekolah, keluarga ataupun dari masing-masing peserta didik itu sendiri. Peserta didik sebagai peserta yang belajar dan berkembang akan memiliki keunikan dan karakteristik masing-masing dalam setiap proses pembelajarannya (Rijal & Bachtiar, 2015). Berdasarkan pernyataan tersebut proses pembelajaran yang membuahkan hasil baik di pengaruhi berbagai faktor guna mencapai ketika aspek tersebut. Ketiga aspek hasil belajar itu dapat dibuahkan salah satunya melalui aktivitas pembelajaran bola besar yaitu permainan bolabasket. Permainan bolabasket merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim dan masing-masing tim bertujuan untuk memasukkan bola kedalam keranjang lawan agar dapat mencetak angka dan juga mencegah lawannya untuk mencetak angka. Hal ini dijelaskan juga oleh oleh (FIBA, 2014) yaitu “ permainan bolabasket berlangsung dengan 2 tim yang masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing masing tim adalah untuk mencetak angka dengancara memasukkan bola pada keranjang lawan dan berusaha untuk mencegah lawan untuk mencetak angka”. Dalam konteks ini peneliti memilih permainan bola basket karna memiliki karakter permainan menyerang dan

M Fachtur Prayoga, 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DAN HASIL BELAJAR BOLABASKET PADA SISWA SMP NEGERI 3 LEMBANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bertahan menggunakan pemahaman tinggi pada konsep bermain. Menurut Nuril Ahmadi dalam (Suwondo, 2016) menjelaskan bahwa “permainan bola basket dengan ciri khas yg cepat bisa menampilkan setiap keterampilan yang dimiliki siswa seakan mengeksplorasi diri layaknya pemain yang sedang bermain di lapangan, seperti Gerakan menembak, mengoper serta menampilkan kerjasama tim untuk menyerang atau bertahan”.

Dari penjelasan tersebut, guru tidak bisa langsung memberikan pembelajaran permainan bolabasket terhadap siswa dikarenakan permainan bolabasket membutuhkan kemampuan taktik bermain serta keterampilan yang memadai dalam melakukannya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih model pembelajaran yang sesuai guna mencapai tujuan hasil belajar yaitu mencakup ranah kognitif, psikomotor dan afektif. model pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan atmosfer belajar atau situasi belajar yang sesuai serta menarik minat belajar anak agar anak aktif selama pembelajaran serta juga mendukung keterlaksanaan pembelajaran. Menurut Joyce dan Well (Juliantine et al., 2013) Kurangnya pemahaman konsep dan tujuan pada pembelajaran merupakan masalah yang sering terjadi dalam pembelajaran permainan bola basket, baik dalam konsep menyerang ataupun bertahan. Oleh sebab itu peneliti melakukan pemilihan model pembelajaran karna menjadi kunci keberhasilan dalam keberlangsungan pembelajaran bola basket. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain dan berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Menurut Griffin dkk dalam Metzler “ taktik dan keterampilan dikembangkan dalam urutan bentuk permainan, masing-masing berisi masalah taktis yang mendefinisikan objektivitas tujuan belajar melalui tugas saat ini”.

Dalam penelitian sebelumnya menurut (Sebila et al., 2020) “TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain”. Melalui pembelajaran dengan model pembelajaran TGfU yang tidak menitikberatkan pembelajaran pada teknik, diharapkan siswa dapat memfokuskan diri mereka terhadap bagaimana membangun kesadaran taktik dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam melakukan permainan.

Karakter permainan bola basket selalu menciptakan sebuah situasi dimana masing-masing tim akan saling menyerang dan juga bertahan. Ada situasi bergerak dengan bola dalam penyerangan, bergerak tanpa bola dalam penyerangan, menjaga pemain yang menguasai bola, menjaga pemain yang tidak menguasai bola, atau melakukan dukungan serta posisi mendapatkan bola setelah ada pemain yang melakukan tembakan. Sehingga

sangat penting siswa memecahkan masalah taktis tersebut dengan mengetahui posisi yang tepat serta mengetahui yang perlu dilakukan dalam situasi tersebut. Karena yang diharapkan terjadinya perubahan hasil belajar dari siswa, maka pembelajaran direncanakan bertujuan untuk mendapatkan perubahan hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik dalam pembelajaran permainan bolabasket. Maka dari itu guru harus membuat rancangan kegiatan dalam pembelajaran. Griffin dkk dalam (Metzler, 2000) menjelaskan bahwa "urutan tersebut diawali dengan bentuk permainan, yang merupakan versi modifikasi dari permainan penuh yang digunakan untuk menilai pengetahuan taktis dan keterampilan siswa di area yang ditargetkan dalam sebuah permainan. Berikut ini adalah beberapa contoh bentuk permainan awal dan area yang dapat dinilai.

Game	Game Form	Used to Asses
Basketball	3 on 3 half court	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Defensive positioning</li> <li>2. Off-the-ball movement</li> <li>3. Rebounding positioning</li> <li>4. Freeing up the shooter</li> <li>5. Defensive communication</li> </ol>

Peneliti merencanakan untuk menilai 4 aspek pembelajaran permainan bolabasket dalam permainan 3 on 3 tersebut, yaitu 1. Decision making, 2. Skill execution, 3. Guard or mark, 4. Support. Hal tersebut berdasarkan dengan 5 poin yang dapat digunakan dalam penilaian di permainan 3 on 3 tersebut. Kemudian Pembelajaran PJOK dengan pendekatan TGfU (Teaching Games for Understanding) dapat digunakan sebagai salah satu usaha agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran penjas. TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (García-Castejón et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, hasil belajar merupakan hal akhir yang akan menunjukkan apakah akan terjadi perubahan perilaku atau tidak. Dengan menggunakan model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) melalui permainan bola basket peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar maka dari itu peneliti merumuskan judul yaitu “Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain Dan Hasil Belajar Bolabasket”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.
2. Sebagian besar peserta didik mempunyai nilai hasil belajar PJOK materi bola basket belum memenuhi KKM.
3. Kurangnya pemahaman taktis dalam pembelajaran
4. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan (kognitif, psikomotor, afektif)
5. Dampak Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain dan hasil belajar Bolabasket belum diketahui.

## 1.3 Pembatasan 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 dampak model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan bermain dan hasil belajar Bolabasket. Jadi, dalam penelitian ini lebih menitik beratkan pada variabel variabel: (1) model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai variabel bebas dan (2) keterampilan bermain dan hasil belajar bolabasket sebagai variabel terikat.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalahnya yaitu:

- a) Apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memberikan dampak terhadap keterampilan bermain dan hasil belajar Bolabasket?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah di atas yaitu:

- a) Untuk mengetahui Apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memberikan dampak terhadap keterampilan bermain dan hasil belajar Bolabasket

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran dalam aktivitas permainan bolabasket.
2. Penajaman kontribusi pendidikan jasmani bagi dunia pendidikan yang bukan hanya berkontribusi dalam perkembangan dan pertumbuhan secara fisik, akan tetapi juga dapat memberikan kontribusi pada perkembangan kognitif peserta didik.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan acuan dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang

### 3.4.2 Manfaat Praktis

#### 1. Guru PJOK

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di jenjang pendidikan sekolah menengah khususnya, dan jenjang pendidikan sebelum atau selanjutnya, supaya mereka lebih peduli untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek psikomotor tetapi juga mencakup aspek kognitif peserta didik.

#### 2. Peneliti

Kegiatan penelitian ini dapat menjadikan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah, dan juga peneliti mendapat jawaban yang konkrit tentang suatu masalah yang berkaitan dengan judul.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi proposal ini berisi tentang rincian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam proposal, mulai dari bab I hingga bab III dengan sistematika sebagai berikut :

**BAB I Pendahuluan**, membahas mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

**BAB II Kajian Pustaka** membahas mengenai pengertian Hakikat pembelajaran PJOK, pengertian pembelajaran, pengertian hasil belajar, tujuan dan ruang lingkup PJOK, Pembelajaran PJOK, model pembelajaran PJOK, model pembelajaran *teaching games for*

*understanding* (TGfU), Bolabasket, Pengertian, Teknik dasar Bermain Bolabasket, Keterampilan Bermain Bolabasket, kerangka berpikir.

**BAB III Metode Penelitian** membahas mengenai komponen yang terdapat dalam metode penelitian diantaranya; metode penelitian, desain penelitian, populasi atau sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, dan teknik analisis data.