

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan lainnya. Pendidikan jasmani di sekolah dapat diupayakan peranannya untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa pendidikan jasmani, proses pendidikan di sekolah tidak seimbang. Pendidikan jasmani bertujuan bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Seperti yang dikemukakan Saputra, dkk (2007, hlm. 40) mengatakan tentang pendidikan jasmani sebagai berikut :

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani,

bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam kurikulum pembelajaran jasmani yang dikembangkan di sekolah terdapat beberapa materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa bertujuan untuk

meningkatkan mutu pembelajaran dan kemampuan siswa. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013, hlm. 89) menjelaskan bahwa:

Ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan antara lain adalah mata pelajaran permainan bola besar, permainan bola kecil, aktivitas fisik melalui atletik, bela diri, kebugaran senam dan renang serta kesehatan.

Materi pendidikan jasmani sebagian besar adalah olahraga permainan, baik yang bersifat beregu ataupun perorangan. Untuk permainan beregu yang bersifat kompleks, banyak menggunakan keterampilan terbuka, seperti pada permainan sepak bola, bola basket, bola voli. Bahkan baru-baru ini terdapat olahraga permainan yang peraturannya merupakan gabungan antara peraturan permainan sepak bola dengan bola basket yaitu permainan bola tangan. Pengertian bola tangan menurut Mahendra (2000, hlm. 6), bahwa:

Bola tangan adalah suatu permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau dua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan ke gawang lawan, untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Salah satu keuntungan permainan bola tangan adalah pengaruhnya yang baik terhadap pertumbuhan pada siswa. Seluruh organisme tubuh dapat terlatih secara harmonis dari lari, lompat, lempar, dan bukan hanya itu saja, melalui permainan bola tangan karakter siswa akan terbina dari mulai saling menghargai kemampuan teman, mau bekerja sama serta melatih siswa untuk cepat mengambil keputusan dalam sebuah masalah.

Permainan bola tangan sangatlah mudah untuk dimainkan dan bisa dimainkan oleh siapa saja, karena peraturan permainannya cukup sederhana yaitu bermain dengan 7 orang dan satu diantaranya bertugas sebagai penjaga gawang dengan lapangan berbentuk persegi panjang yang berukuran minimal

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGPU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

40 x 20 meter. Keistimewaan dari bola tangan yaitu cara mencetak angka dengan memasukan bola ke gawang yang berukuran sama seperti gawang pada futsal, hal ini sangat mudah untuk dilakukan karena targetnya tidak begitu susah dan berukuran besar tidak seperti pada permainan bola basket yang targetnya adalah ring berukuran hampir sama dengan bolanya dan letaknya yang tinggi susah untuk dijangkau.

Keterampilan yang terkandung dalam permainan bola tangan sangatlah kompleks, namun dari banyaknya keterampilan itu sendiri, ada satu keterampilan dasar yang harus di kuasai setiap pemain yaitu teknik dasar *passing*. Karena *passing* adalah modal paling penting untuk melakukan permainan, dengan *passing* yang tepat dan cepat maka kemungkinan kehilangan bola akan sangat tipis sehingga permainanpun bisa dikontrol dengan baik, maka peluang untuk menghasilkan poin dan memenangkan permainan sangatlah terbuka lebar.

Mempelajari permainan bola tangan di sekolah sebaiknya dimulai dari pembelajaran yang terarah serta terencana, agar semua aspek yang ada di permainan bola tangan bisa tersampaikan baik dari teknik, peraturan permainan dan taktis bermain. Akan tetapi di lingkungan sekolah tentu yang paling berperan dominan dalam menyampaikan pembelajaran adalah guru pendidikan jasmani. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar serta memilih atau menggunakan pendekatan dan model yang paling tepat pada saat proses belajar pendidikan jasmani berlangsung, hal ini bertujuan agar dalam belajar siswa aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya, serta materi mudah ditangkap dan dipahami sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan tujuan nasional akan tercapai dengan baik. Seperti yang disampaikan Tarigan (2009, hlm. 22) bahwa “Guru

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGPU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar siswa agar tercapai pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang optimal.”

Namun pada saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 15 Bandung, mata pelajaran permainan bola tangan itu sendiri belum menjadi mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum dan hanya sebagai mata pelajaran pilihan. Hal ini disebabkan karena permainan bola tangan belum begitu populer dan dipahami oleh kebanyakan siswa ditingkat pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dibandingkan dengan cabang olahraga yang lainnya.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan bola tangan, terdapat sebagian siswa kurang aktif bahkan cenderung malas-malasan dalam melakukan tugas gerak yang diperintahkan oleh guru karena menganggap pelajaran pendidikan jasmani itu tidak penting serta mengikutinya dengan keadaan terpaksa, hanya untuk mendapatkan presensi bukan karena akan sadar kebutuhan serta manfaat yang terkandung dalam permainan bola tangan untuk tubuhnya, maka dari itu tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmanipun tidak akan pernah tercapai. Dengan kata lain, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya dan mau melakukan tugasnya yaitu belajar.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan dari proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat tercapai. Hal ini senada dengan yang disampaikan Hidayat (2009, hlm. 51) bahwa:

Motivasi adalah proses aktualisasi energi psikologis yang dapat menggerakkan individu untuk beraktivitas, sekaligus menjamin

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGPU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

keberlangsungan aktivitas tersebut, dan juga menentukan arah aktivitas terhadap pencapaian tujuan.

Motivasi itu sendiri sebenarnya ada pada diri siswa tetapi tidak semua siswa dapat memunculkannya, mungkin karena situasi yang sedang dihadapi kurang menggugah semangatnya untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru serta kurangnya kesadaran akan kebutuhan yang ada di dalam tubuh, maka disinilah peran guru sangat diperlukan untuk melakukan usaha-usaha yang dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi yang tepat serta menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan, mudah dipahami dan bebas berekspresi tetapi tidak lepas dari tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri.

Terlepas dari permasalahan di atas maka kegagalan belajar siswa tidak begitu saja mempersalahkan siswa, ini juga karena guru di SMP Negeri 15 Bandung sebagian besar masih kental menggunakan pendekatan pembelajaran secara tradisional dengan suasana pembelajaran yang sangat monoton dan suasana ini sangat membosankan bagi siswa, karena siswa tidak bisa berekspresi sesuai hati hanya mendengarkan dan mempraktekan tugas yang di berikan oleh guru. Serta guru kurang menguasai tentang materi yang akan disampaikan, kurangnya pemahaman strategi yang harus diterapkan dalam situasi dan kondisi yang ada di lapangan, kurangnya kemampuan teknik dasar.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya penerapan pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk berperan aktif dalam tugas gerak sesuai yang diperintahkan guru. Karena dengan adanya motivasi yang dipengaruhi dari dalam ataupun dari luar maka kemungkinan besar akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran serta akan tercapainya tujuan dari pembelajaran sebagaimana semestinya. Terdapat beberapa cara mengajar tentang kemampuan teknik dasar bola tangan tersebut

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGPU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

mungkin salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran permainan, pembelajaran melalui permainan terdapat dalam teori tentang *Teaching Games For Understanding* (TGUFU).

Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ini lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa memperdulikan teknik yang digunakan, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana semestinya.

Seperti yang dikemukakan Bunker dan Thorpe (1982) dan oleh Metzler (2000) yang dikutip oleh Ridwana (2011, hlm. 4), “*Teaching Games For Understanding* (TGUFU) adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan.” Model *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) memberikan suatu alternatif kepada siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain atau situasi sesungguhnya. Sehingga siswa dapat menunjukan bentuk permainan dan siswa dapat mengambil keputusan, apa yang harus dilakukannya dan bagaimana cara melakukannya.

Permainan merupakan aspek dari model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dan permainan itu juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, menurut Car (1991, dalam Yudi 2003, hlm. 4) “Permainan adalah suatu daya kehidupan yang vital. Keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi, memudahkan timbulnya inspirasi. Pengalaman-pengalaman permainan membuat seseorang bergembira dan

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGUFU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

bergairah.” Permainan yang menarik dan mudah dipahami maka siswa akan tergugah semangatnya dan termotivasi untuk melakukan kegiatan dan melupakan rasa lelah. Rasa senang yang timbul pada siswa inilah yang akan menjadi modal penting dalam menimbulkan situasi yang kondusif untuk melakukan pendidikan, namun rasa senang itu akan makin terpenuhi apabila semua siswa melakukan dengan bersungguh-sungguh.

Secara pedagogis, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan sehingga anak akan tetap aktif mengikuti pembelajaran. Permainan dibentuk untuk merangsang motivasi siswa melakukan kegiatan dan mempelajari teknik dasar yang ada pada permainan bola tangan dengan serius tetapi penuh dengan kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas dan hasil observasi Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 15 Bandung, bahwa masih banyak guru pendidikan jasmani di Indonesia yang belum mengenal model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGfU) terutama dalam pembelajaran permainan bola tangan, ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru pendidikan jasmani terhadap model-model pembelajaran yang berkembang di Indonesia. Selama pengamatan waktu melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 15 Bandung, terdapat guru pendidikan jasmani masih menggunakan metode tradisional yang menekankan siswa untuk menguasai teknik dasar secara mahir baru diterapkan dalam permainan yang sesungguhnya dan ini sangat membosankan bagi siswa yang kemampuan motoriknya kurang bagus, serta tujuan dan hasil dari pembelajaranpun tidak akan pernah tercapai.

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran bola tangan di SMPN 15 Bandung dalam suatu karya ilmiah tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar *Passing* Dalam Pembelajaran Bola Tangan di SMPN 15 Bandung”

B. Rumusan Masalah

Salah satu langkah untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan permainan bola tangan yaitu dengan adanya pola pendekatan dan pembelajaran yang sesuai, maka siap dan tidaknya guru menerapkan model pendekatan yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa. Akan tetapi yang harus diingat, dalam hal ini hendaknya melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial, sehingga materi permainan bola tangan yang disampaikan mendapatkan sentuhan didaktik-metodik yang nantinya siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajari setiap teknik dasar permainan bola tangan yang diberikan, guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) terhadap motivasi belajar?
2. Pengaruh model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) terhadap teknik dasar *passing* dalam pembelajaran bola tangan?
3. Adakah korelasi antara motivasi belajar dengan penguasaan teknik dasar *passing* dalam pembelajaran bola tangan?

C. Tujuan Penelitian

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

Tujuan penelitian merupakan hal yang harus dipegang oleh peneliti dalam melakukan proses penelitian, sehingga dapat berjalan dengan jalur dalam masalah yang sudah ditentukan. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2011, hlm. 4) menyatakan bahwa: “Penelitian dasar bertujuan untuk mengembangkan teori dan tidak memperhatikan kegunaan yang langsung bersifat praktis.” Berdasarkan uraian latar belakang penelitian dan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) terhadap motivasi belajar dan teknik dasar *passing* dalam pembelajaran bola tangan pada siswa SMP Negeri 15 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Dapat digunakan sebagai masukan dan informasi bagi lembaga pendidikan khususnya sekolah ataupun perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, mahasiswa, para pembaca dan pengamat olahraga mengenai pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) terhadap motivasi belajar dan teknik dasar *passing* dalam pembelajaran bola tangan. Sebagai pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan pembelajaran bola tangan

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menarik minat dan memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran bola tangan.

Memberikan sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan tambahan referensi bagi pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGUFU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini meliputi :

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB V Kesimpulan dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran-Lampiran

Mudzakkir Faozi, 2014

Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGPU) terhadap Motivasi Belajar dan Teknik Dasar Passing dalam Pembelajaran Bola Tangan

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