

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani ialah unsur utama pada proses berjalannya pendidikan. Pendidikan jasmani memiliki tujuan agar dapat meningkatkan keterampilan fisik, kesehatan serta psikis dari para peserta didik. Melalui kegiatan olahraga dan latihan fisik yang terstruktur, siswa dapat meningkatkan kekuatan, fleksibilitas, dan daya tahan tubuh mereka, yang berkontribusi langsung terhadap kesehatan fisik secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan jasmani juga memainkan peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, kerjasama, dan sportivitas. Olahraga tidak hanya memberikan manfaat fisik, tetapi juga mendukung kesehatan mental dengan mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan membantu dalam manajemen emosi. Pentingnya olahraga dalam pendidikan jasmani tidak dapat diabaikan, karena melalui aktivitas fisik yang rutin, siswa dapat mengembangkan kebiasaan hidup sehat yang akan mereka bawa hingga dewasa. Lebih jauh lagi, pendidikan jasmani berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial, membangun rasa percaya diri, dan mengajarkan strategi pemecahan masalah yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, integrasi pendidikan jasmani yang efektif dalam kurikulum sekolah sangatlah esensial untuk membentuk generasi muda yang sehat, bugar, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Saripudin, 2019).

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang mengembangkan tubuh manusia, khususnya kebugaran dan keterampilan gerak (Pestolesi & Baker, 1990). Adapun yang berpendapat pendidikan jasmani adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya (Bucher, 1983). Sedangkan menurut Bucher (1983), mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian terpadu dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menuju kepada keserasian antara segi-segi jasmani, mental, emosional, dan sosial melalui aktivitas jasmani

yang terpilih dengan maksud untuk merealisasikan hasil-hasil pendidikan.

Teaching Games For Understanding (TGFU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan *TGFU*. Pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (Saripudin, 2019) .

Striking adalah kegiatan menyerang dengan cara memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola. Sedangkan *fielding* adalah kegiatan menangkap dan melempar bola hasil dari pukulan, benturan atau tendangan. Pengertian di atas menunjukkan bahwa *striking/fielding games* memiliki pengertian sebagai permainan meliputi kegiatan menyerang dengan cara memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola, dan kegiatan menangkap serta melempar bola hasil dari pukulan, benturan atau tendangan tersebut. Menurut Almond permainan *Striking/Fielding Games* memiliki tujuan untuk menyerang dengan bola, di mana bola tersebut harus dihindarkan dari para penjaga atau pemain lawan (Mitchell, 1996:9). Bentuk kegiatan menyerang berupa menempatkan bola jauh dari penjaga supaya dapat lari menuju base, dan dapat membuat skor/ nilai dari berlari yang lebih banyak dari lawan. Cara untuk menempatkan bola dengan memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola tersebut. Apabila bola ditempat yang jauh dari jangkauan penjaga, maka pemukul dapat memperoleh waktu untuk dapat berlari menuju base atau beberapa base. Berlari menuju base

tidak hanya dilakukan oleh pemain yang menempatkan bola, tetapi juga pagi pemain yang berada di base-base. Pada akhirnya tim/regu yang bermain akan berusaha mendapatkan kesempatan lari kembali ke tempat semula, sebagai skor, sebanyak- banyaknya. Tim atau regu yang dapat memperoleh skor lebih banyak dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini. Permainan yang dapat dikelompokkan dalam *striking/fielding games* adalah: *softball, baseball, rounders, cricket dan kickball* (Mitchell, 1996; 20).

Penelitian sebelumnya telah meneliti terkait penelitian yang telah dilakukan oleh Dan et al., (2006) dengan judul “Implementasi Model *Teaching Games For Understanding* terhadap keterampilan bermain dalam *strike and fielding games*” dimana hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi model *Teaching Games For Understanding* terhadap keterampilan bermain *strike and fielding games*.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ahmad (2019) yang berjudul “*Strike and Fielding Games* pada Keterampilan Gerak dasar” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan *strike and fielding games* siswa mengalami perkembangan dari sisi keterampilan gerak dasar. Perkembangan gerak dasar bertujuan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik pada masa yang akan datang.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Pujiyanto, 2014) yang berjudul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding (TGFU)*” hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa guru-guru penjas memberikan respon yang baik terhadap pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGFU)*, untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas dan pendekatan *TGFU* dapat di manfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjas.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan keterampilan bermain kasti melalui penerapan model *TGFU* dalam *striking/fielding games*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain kasti anak sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang penulis ajukan yaitu: “apakah terdapat peningkatan keterampilan bermain kasti melalui penerapan model *TGFU* dalam *striking/fielding games*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, tujuan penelitian ini adalah “untuk melihat peningkatan keterampilan bermain kasti melalui penerapan model *TGFU* dalam *striking/fielding games*”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini di bagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan bisa memberikan masukan yang positif.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan literatur tentang permainan kasti melalui penerapan model *TGFU* dalam *striking/fielding games*. khususnya dalam pembelajaran olahraga agar menjadi lebih baik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Diharapkan, kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, sehingga keterampilan anak bermain kasti dapat berkembang secara optimal.

1.4.2.2 Bagi Guru PJOK

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat di sesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak khususnya kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti salah satunya melalui penerapan model *TGFU*.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini peserta didik di harapkan dapat meningkatkan Keterampilan bermain kasti melalui penerapan model *TGFU* ketika proses pembelajaran berlangsung.

1.5 Struktur Organisasi

Penulis menguraikan dari sistematika penulisan skripsi yang sudah ditetapkan oleh Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN-40/HK/2018 tentang “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2018”. Didalamnya terdiri dari:

1. **BAB I** Pendahuluan. Pada bab ini berisi uraian dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
2. **BAB II** Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi uraian konsep, teori, penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian ini, dan kajian Pustaka yang menjadikan dasar penelitian.
3. **BAB III** Metodologi Penelitian. Pada bab ini berisi mengenai desain penelitian, partisipandan tempat penelitian, dan instrument penelitian.
4. **BAB IV** Hasil Penelitian. Pada bab ini berisi uraian temuan penelitian, pada bab ini memaparkan mengenai hasil-hasil kepustakaan mengenai judul penelitian.
5. **BAB V** Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan, serta mengetahui dampak langsung dari hasil penelitian tersebut, dan dapat memberikan rekomendasi yang membangun sebagai upaya meningkatkan penelitian selanjutnya.