

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah suatu proses pembelajaran yang berinteraksi secara manusiawi antara siswa dengan seorang guru. Pembelajaran merupakan sesuatu aktivitas memberikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menggabungkan dengan peserta didik sehingga terjadilah sebuah proses. (Taqwim dkk., 2020) Selain itu menurut (Ujud dkk., 2023) Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya. Di Indonesia pada umumnya mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, merupakan bagian integral dari seluruh pendidikan, sehingga pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi memiliki peran penting dalam pembentukan karakter pada siswa. (Kapti & Winarno, 2022) Dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, permainan merupakan sesuatu hal yang penting dan memiliki stigma baik dalam perspektif anak. Dapat dikatakan bahwa permainan juga erat kaitannya dengan pendidikan jasmani. Menurut (Mudzakir, 2020) Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa.

Pembelajaran Penjasorkes dapat menjadi bermakna dan menyenangkan bagi siswa ketika mereka memainkan permainan yang menghadirkan kesempatan berpartisipasi dan secara aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran Penjasorkes (Smith dkk., 2015) Keterlibatan siswa dalam permainan mampu memicu siswa untuk belajar memilih keputusan yang cepat dan tepat dalam permainan (García-López dkk., 2019). Peranan guru Penjasorkes dalam pembelajaran akan lebih cenderung memberikan apresiasi bermain terhadap perkembangan kemampuan fisik siswa (Wang & Ha, 2013). Kondisi siswa yang memperoleh pengalaman bermain akan membantu siswa menjadi pembuat keputusan yang lebih baik (Arias-Estero & Castejón, 2014). Tujuan positif dari usaha ini ialah untuk meningkatkan motivasi siswa untuk memainkan lebih banyak permainan dan

memanen apresiasi atas keterlibatannya dalam Penjasorkes (Arias-Estero & Castejón, 2014)

Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang wajib diikuti oleh siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. (Pendekatan dkk., 2019). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Pertiwi dkk., 2017) bahwasanya, bermain bagi anak-anak (termasuk anak SD) merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain. Dan salah satu permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak di SD ialah permainan bola kasti. Permainan kasti dilakukan secara beregu, yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Teknik dasar dalam permainan bola kasti yaitu: lari, lempar tangkap dan memukul. (Pertiwi dkk., 2017). Bermain memiliki manfaat besar bagi pertumbuhan anak karena melatih fungsi rohani dan fisik. Dengan lebih banyak kesempatan untuk bermain, anak menjadi lebih siap untuk hidup di masyarakat. Karena itu, menerapkan model permainan di sekolah harus sesuai dengan kondisi dan lingkungan anak. (Riyanto, 2017)

Teaching Games For Understanding (TGfU) merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan dalam menjalankan pembelajaran jasmani (Wang & Ha, 2013). Penggunaan TGfU dalam praktiknya menuntut guru untuk menggunakan pendekatan yang secara intrinsik memotivasi, dibedakan, dan berpusat pada peserta didik, yang secara bersamaan mengembangkan peserta didik di seluruh rentang domain pembelajaran (yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif). (García-López dkk., 2019). Oleh karenanya, penting bagi guru memiliki keterampilan menggunakan metode pembelajaran TGfU. (Hortigüela Alcalá & Hernando Garijo, 2017)

Namun, kenyataannya, keterampilan bermain kasti siswa di SDN Heuleut I Majalengka masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya koordinasi antar pemain, kesalahan teknik dasar dalam memukul dan menangkap bola, serta minimnya pemahaman strategi permainan. Jika kondisi ini dibiarkan, maka pembelajaran PJOK tidak akan mencapai tujuan secara optimal, terutama dalam pengembangan keterampilan motorik dan kerjasama tim siswa. Oleh karena itu,

diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan, salah satunya melalui model *Teaching Games For Understanding* (TGUFU). Penelitian ini menjadi penting untuk menguji efektivitas model TGUFU dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran kasti dalam meningkatkan keterampilan bermain menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) pada siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kasti dalam meningkatkan keterampilan bermain menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) pada siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka?
- 3) Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) pada siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka?
- 4) Bagaimana hasil pembelajaran kasti dalam meningkatkan keterampilan bermain menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) pada siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk :

- 1) Mendapatkan gambaran tentang bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dalam pembelajaran kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka.
- 2) Mendapatkan gambaran tentang bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) dalam pembelajaran kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka.
- 3) Mendapatkan gambaran tentang bagaimana aktivitas keterampilan bermain siswa pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For*

Understanding (TGFU) pada pembelajaran kasti siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka.

- 4) Mendapatkan gambaran tentang bagaimana hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam pembelajaran kasti untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa kelas V SDN Heuleut I Majalengka.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik dalam konteks akademis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang topik yang diteliti, serta memberikan dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pendidik, siswa, dan pihak terkait dalam mengimplementasikan strategi yang lebih efektif dalam pembelajaran dan pengajaran.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi berbagai pihak. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam permainan kasti, serta menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan lainnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa
 - a) Meningkatkan keterampilan motorik, minat dan motivasi terhadap pembelajaran olahraga di sekolah.
 - b) Meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
 - c) Mengembangkan pemahaman konsep permainan, strategi, serta kerja sama tim dalam situasi permainan yang nyata.
- 2) Bagi Guru

- a) Memberikan wawasan dan alternatif model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran olahraga, khususnya dalam permainan kasti.
 - b) Membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menerapkan model TGFU, yang lebih menekankan pemahaman konsep permainan daripada sekadar teknik dasar.
 - c) Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena model ini berbasis pengalaman bermain yang menyenangkan.
 - d) Guru pendidikan jasmani juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk mengaplikasikan model TGFU dalam pembelajaran, guna meningkatkan keterampilan fisik, pemahaman taktis, dan motivasi siswa.
- 3) Bagi Sekolah
- a) Memberikan referensi dalam pengembangan metode pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih efektif dan inovatif.
 - b) Meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah melalui penerapan model yang berorientasi pada pemahaman konsep dan keterampilan bermain.
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya
- a) Menjadi dasar referensi bagi penelitian lain yang ingin mengembangkan atau menguji efektivitas model TGFU dalam permainan atau cabang olahraga lainnya.
 - b) Memberikan gambaran mengenai kelebihan dan tantangan dalam penerapan model TGFU dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat semakin diterapkan dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar, sehingga siswa dapat lebih memahami konsep permainan dan meningkatkan keterampilan mereka secara optimal.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Kasti Siswa SDN Heuleut I Majalengka” Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana

penggunaan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa.

Struktur organisasi penelitian ini terdiri dari V bab yaitu Bab I untuk pendahuluan, Bab II sebagai kajian pustaka, dan Bab III untuk metodologi penelitian. Bab IV untuk temuan dan pembahasan. Bab V untuk simpulan, implikasi dan rekomendasi. Adapun pemaparannya sebagai berikut :

Pada Bab I membahas pendahuluan , yang dibagi menjadi beberapa sub-bab. Bagian latar belakang menjelaskan penyebab dan munculnya masalah yang akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti. Selain itu, terdapat rumusan masalah dan tujuan penelitian yang menguraikan pertanyaan-pertanyaan yang akan diteliti dalam penelitian serta tujuannya. Selain itu, terdapat manfaat yang berisi tentang manfaat teoritis dan praktis, dan terakhir, terdapat struktur organisasi.

Pada Bab II menguraikan teori pustaka berdasarkan sejumlah penelitian. Landasan teori dan penelitian relevan juga disertakan dalam bab kedua ini. Teori yang diambil penulis mencakup teori yang relevan dengan tema judul.

Pada Bab III menjelaskan bagaimana metode penelitian yang diambil oleh penulis, antara lain berisi desain penelitian, instrumen penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, juga analisis.

Pada Bab IV berisi temuan dan pembahasan berdasarkan hasil atau pengolahan data. Temuan berisi tema yang ditemukan berdasarkan data, pembahasan mengkaji temuan kunci.

Pada Bab V berisi simpulan, mengenai hasil analisis data. Implikasi penelitian, dan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.