

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis.

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, dan moral. Pendidikan jasmani pada dasarnya memanfaatkan alat berupa fisik untuk mengembangkan keutuhan jasmaniah manusia, namun dalam kenyataannya mental dan emosional turut berkembang sehingga harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran dan tubuh yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan seseorang. Pendekatan holistik tubuh dan jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan seperti kognitif, afektif dan psikomotor.

Sebagaimana dikemukakan oleh Abduljabar (thn.2010, hlm. 22) bahwa “Dalam kurikulum tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menyokong perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Namun hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani mengorientasikan perkembangan di dalam program-program pembelajarannya. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen pendidikan. Menurut Djamarah (2002, hlm 230) bahwa “Komponen yang mempengaruhi pelaksanaan meliputi kurikulum, sarana prasarana, guru,

siswa dan model pembelajaran yang tepat. Semua komponen tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.”

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk waku serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” (UU RI No. 20, Tahun 2003). Berdasarkan fungsi pendidikan nasional di atas, maka peran guru menjadi fungsi keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di atas.

Hasil belajar yang meningkat merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari motivasi siswa maupun kreatifitas guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran melalui berbagai media untuk mendapat berbagai tujuan pengajaran secara maksimal. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan tingkah laku manusia, belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Menurut Catharina (thn. 2006, hlm. 2) menjelaskan bahwa “dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.”

Menurut Gagne dan Berliner (dalam Catharina, thn 2006, hlm. 2) konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh pakar psikologis. Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil pengalaman. Menurut Morgen Et. Al dalam Catharina (thn. 2006, hlm. 2) menjelaskan bahwa “ belajar merupakan *relative permanent* yang terjadi karena hasil praktek atau pengalaman.” Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar mengandung tiga unsur pokok yaitu; perubahan perilaku, pengalaman, lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajar, perubahan perilaku yang dimaksud dapat berbenuk perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) tahun 2008 meliputi aspek-

aspek, yaitu; permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri serta aktivitas lainnya.

Pola pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia dewasa ini menurut keaktifan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dan juga menuntut kreatifitas siswa untuk mengolah data yang diberikan guru. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru mengakibatkan terjadinya bentuk komunikasi satu arah, yaitu dari guru kepada siswa.

Menurut Metzler (thn. 2000, hlm. 159) terdapat tujuh model dalam implementasi pendidikan jasmani di sekolah. Model-model tersebut adalah; (1) *Direct Instuction Model*, (2) *Personalized System for Instruction*, (3) *Coopratife Learning Model*, (4) *The Sport Education Model*, (5) *Peer Teaching Model*, (6) *Inquiry Teaching Model*, dan (7) *The tactical Game Model*. Salah satu solusi pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Teaching Game for Understanding* (TGFU) yang ditemukan oleh Bunker dan Thrope pada tahun 1982. Metzler dan Housner (thn. 2009, hlm. 9) berpendapat bahwa:

“TGFU dikembangkan di Inggris pada tahun 1980-an tetapi menjadi lebih populer di Amerika Serikat dengan nama *Tactical Game Model* yang dipublikasikan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin. *Teaching Game for Understanding* adalah sebuah metode dalam pedagogik permainan yang bertujuan memberikan pengalaman yang lebih mendalam mengenai aspek dalam sebuah permainan, juga meningkatkan aktivitas fisik, sosialisasi, dan kesenangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.’

Menurut Forrest Et.Al. dalam Yundiana (thn 2010, hlm. 16) menyatakan bahwa “TGFU itu sama dengan model pendekatan taktik. Dalam TGFU (pendekatan taktis) permainan diorganisir ke arah aktivitas yang menggembirakan, masalah taktis dan strategis disampaikan dalam bentuk modifikasi permainan untuk merangsang siswa kepada kemampuan untuk membuat keputusan.”

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dapat disimpulkan bahwa TGFU sama dengan model

pendekatan taktik, TGFU dikembangkan di Inggris pada tahun 1980-an tetapi lebih populer di Amerika dengan sebutan Tactical Game Models yang dipublikasikan oleh Griffin, Mitchell dan Oslin. TGFU merupakan metode pembelajaran dengan memberikan permainan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman gerak kepada siswa.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa seorang tenaga pendidik harus kreatif dalam memberikan materi pelajaran agar motivasi siswa bertambah. Pengertian motivasi seringkali diartikan dengan istilah dorongan. Dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jasmaniah untuk berbuat atau melakukan sesuatu. Jadi motivasi merupakan suatu driving force yang menggerakkan manusia untuk bertindak laku dan di dalam perbuatannya itu mempunyai tujuan tertentu. Setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia selalu dimulai oleh motivasi (niat).

Menurut Wexl dan Yukl (dalam As'ad, 1987), “motivasi adalah pemberian atau penimbunan motif, dapat pula diartikan hal atau keadaan menjadi motif”. Sedangkan menurut Mitchell dalam Winardi (thn 2002, hlm. 113) “motivasi mewakili proses-proses psikologis yang menyebabkan timbulnya, arahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela (volunter) yang diarahkan kepada tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Gray dalam Winardi (thn 2002, hlm. 44), “motivasi merupakan sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu”. Morgan (dalam Soemanto, 1987) mengemukakan bahwa “motivasi berkaitan dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut adalah; keadaan yang mendorong tingkah laku (*motivating states*), tingkah laku yang didorong dalam keadaan tersebut (*motivated behavior*), dan tujuan daripada tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*)”.

Soemanto (thn 1987, hlm. 32) secara umum mendeskripsikan “motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-

reaksi pencapaian tujuan”. Karena kelakuan manusia itu selalu bertujuan, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan tenaga yang memberi kekuatan bagi tingkah laku mencapai tujuan, telah terjadi di dalam diri seseorang.

Dari penjelasan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang nampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan yang harus terpenuhi.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat materi mengenai permainan bola besar, salah satu diantaranya yaitu permainan bolavoli. Menurut Wahyuni dkk (thn. 2010, hlm. 10) menjelaskan bahwa:

Bolavoli merupakan salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring. Setiap regu berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan.

Suharno HP memaparkan (thn, 1979) menjelaskan tentang permainan bolavoli dalam (<http://pembelajaran-pendidikan.blogspot.com/2012/05/teknik-dasar-dalam-permainan-bola-voli.html>) bahwa :

dalam bermain bola voli secara baik dan berprestasi sangat memerlukan penguasaan teknik-teknik dasar secara sempurna dan baik. Teknik dasar dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara yang mendasar yang efektif dan efisien sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal.

Seperti cabang olahraga yang lain, permainan bola voli memerlukan teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik dan benar. Teknik adalah proses melahirkan dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam permainan bolavoli. Teknik dasar adalah cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut M. Yunus, (thn, 1992) dalam (pembelajaran-pendidikan.blogspot.com/2012/05/teknik-dasar-dalam-permainan-bola-voli.html)

“teknik-teknik dalam permainan bola voli meliputi: (1) *service*, (2) *passing*, (3) *spike*, dan (4) *block*.”

Pada pembelajaran bolavoli yang biasa diterapkan selama ini menunjukkan minat serta motivasi siswa masih kurang. Proses pembelajaran merupakan salah satu segi yang perlu diperhatikan karena banyak sekali kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran, diantaranya penyampaian materi dapat menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penyampaian materi akan mudah dipahami dan dilakukan oleh siswa apabila menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa.

Dari hasil pengamatan di lapangan, permainan bolavoli kurang diminati oleh para siswa di SMAN 1 Margahayu. Hal ini disebabkan karena siswa merasa takut dan kesulitan ketika akan melakukan permainan bolavoli serta kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan pengamatan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bolavoli juga terlihat banyak siswa yang kurang bisa melakukan permainan bolavoli. Hal itu dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat melakukan permainan siswa merasa kesulitan, takut dan tidak percaya diri ketika pembelajaran berlangsung.

Hal ini mendorong peneliti untuk menggali bagaimana cara tersebut agar dapat diaplikasikan dan diperoleh hasil yang maksimal sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani,
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani,
3. Siswa kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru,
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani.

C. BATASAN MASALAH

Untuk membatasi masalah dan menghindari luas ruang lingkupnya, maka penelitian ini dibatasi pada: Implementasi *Teaching Game for Understanding* (TGUFU) dalam pembelajaran bolavoli guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat memberikan pengalaman gerak kepada siswa terutama dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah penelitian yang dirumuskan adalah: “Bagaimana model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGUFU) dalam permainan bolavoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?”

E. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah: “Ingin mengetahui implementasi model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Memperkuat teori-teori pembelajaran pendidikan jasmani yang sudah ada dan menyempurnakannya, terkait dengan proses pembelajaran permainan bolavoli di tingkat SMA.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru:

- 1) Meningkatkan semangat mengajar guru
- 2) Meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan
- 3) Menambah pengetahuan dalam memilih strategi dan model yang tepat untuk pengajaran

b. Bagi Siswa:

- 1) Meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa
- 3) Menambah motivasi belajar siswa
- 4) Mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran penjas

c. Bagi Sekolah:

Hasil ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar pada khususnya dan sekolah pada umumnya.

G. BATASAN ISTILAH

a. Pengertian Pembelajaran:

Dalam dunia pendidikan guru merupakan bagian penting yang bertugas mengelola proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran merupakan salah satu upaya guru untuk menciptakan lingkungan belajar secara terprogram dengan tujuan membenatu pada siswa terjadi proses belajar. Seperti menurut Sagala (thn, 2005, hlm. 61) menyatakan bahwa, “pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan

oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”. Hal ini menggambarkan bahwa dari proses pembelajaran tersebut siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan interaksi antara murid dan peserta didik.

Maka yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan berkontraksi, pengetahuan baru sebagai usaha meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi sehingga tujuan yang ditetapkan mudah tercapai.

b. Pengertian Pendidikan Jasmani

Adapun definisi menurut Baley dan Field; (thn 2001. Dalam Freeman, thn 2001) yang dikutip dari Abduljabar (thn 2008; hlm 6-7) menekankan bahwa “pendidikan fisik yang dimaksud adalah aktivitas jasmani yang membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh. Lebih lanjut kedua ahli ini menyebutkan bahwa “pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.

Barrow (dalam Freeman, thn 2001 yang dikutip dari Abduljabar thn 2008; hlm 6-7) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan (exercise). Hasil yang ingin dicapai individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik dan bermakna hanya ketika hubungan dengan sisi kehidupan individu.

c. Pengertian Teaching Game for Understanding

Teaching Game for Understanding (TGfU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk

meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGFU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktikal dan pembelajaran keterampilan. TGFU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktikal dari bagaimana memainkan suatu permainan dan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat mengambil keputusan secara cepat apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

Menurut Setiawan dan Nopembri (2003, hlm. 2) menjelaskan bahwa:

Pendekatan TGFU dikembangkan oleh Rod Thrope dan David Bunker di Universitas Loughbrough, Inggris sekitar tahun 1970-an. Thrope dan Bunker meliha banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati pendidikan jasmani di sekolah bahwa pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

Pendekatan model TGFU mengusulkan bahwa taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui mengapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan serta pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGFU harus dapat diterapkan pada pengalaman aktivitas jasmani anak-anak, dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, serta meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

Model pembelajaran TGFU terangkum dalam model pembelajaran taktikal dalam pengajaran pendidikan jasmani. Menurut Griffin, Mitchael, dan Oslin (thn 1997) yang dikutip dari Metzler (thn 2003: hlm 350) menjelaskan bahwa, “pendekatan taktis adalah suatu proses yang terencana untuk menyempurnakan penampilan permainan yang di dalamnya terkandung penggabungan unsur kesadaran taktis dan pelaksanaan keahlian.”

d. Pengertian Motivasi

Menurut Wexl dan Yukl dalam As'ad (thn 1987), “motivasi adalah pemberian atau penimbulan motif, dapat pula diartikan hal atau keadaan menjadi motif”. Sedangkan menurut Mitchell dalam Winardi (thn 2002) “motivasi mewakili proses-proses psikologis yang menyebabkan timbulnya, dirahkannya, dan terjadinya persistensi kegiatan-kegiatan sukarela (volunter) yang diarahkan kepada tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Gray (dalam Winardi, 2002), “motivasi merupakan sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu”. Morgan dalam Soemanto (thn 1987) mengemukakan bahwa “motivasi berkaitan dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari motivasi. Ketiga hal tersebut adalah; keadaan yang mendorong tingkah laku (motivating states), tingkah laku yang didorong dalam keadaan tersebut (motivated behavior), dan tujuan daripada tingkah laku tersebut (*goals or ends of such behavior*)”.

e. Pengertian Bolavoli

Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga permainan yang digemari oleh semua kalangan masyarakat tidak hanya oleh kaum pria tetapi kaum wanita dan anak-anak pun banyak yang menggemari permainan bolavoli. Permainan bolavoli tidak hanya dimainkan di perkotaan saja tetapi di desa-desa pun banyak orang yang memainkan permainan bolavoli. Itu karena peralatan yang dibutuhkan untuk bermain voli tidak mahal. Hanya membutuhkan net, bola voli, tiang, dan lapangan. Selain itu juga permainan bola voli tidak sulit untuk dimainkan Seperti yang dikemukakan M. Yunus (thn, 1992) dalam (www.bekamsteriljakarta.com/2012/05/pengertian-permainan-bola-voli-menurut.html#close) :

permainan bola voli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak-anak sampai orang dewasa, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa.

Sebagai olahraga yang sering dipertandingkan, bola voli dapat dimainkan di lapangan terbuka (*outdoor*) maupun di lapangan tertutup (*indoor*). Karena makin berkembangnya olahraga ini, bola voli dapat dimainkan di pantai yang kita kenal dengan bola voli pantai. Sebagai aturan dasar, bola boleh dipantulkan dengan seluruh anggota badan.

Menurut Wahyuni dkk (2010, hlm. 10) menjelaskan bahwa :

“bola voli merupakan salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau jaring. Setiap regu berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan.