

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat kompleks di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada beberapa aspek dalam pembelajaran. Aspek pembelajaran yang dimaksud adalah aspek kognitif afektif dan psikomotor. Dengan demikian pendidikan jasmani dan olahraga menduduki status yang sama bobotnya dengan mata pelajaran lain. *Physical education has been recognized as important as academic studies and the formation of morals* Mutohir (2004:4)

Namun demikian masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia, hingga kini, adalah proses pengajaran yang belum efektif . Kondisi pengajaran pendidikan jasmani yang memprihatinkan ini telah dibahas dan ditelaah dalam berbagai forum diskusi oleh beberapa pengamat pendidikan jasmani dan olahraga. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani Mutohir (1993 :241).

Kemampuan akademik yang dimiliki oleh guru akan tercermin dalam proses pembelajarannya. Kemampuan ini berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru. Kompetensi pedagogik disertai dengankompetensi profesional akan menentukan tingkat keberhasilan proses dan hasil pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik diperoleh melalui upaya belajar secara terus menerus dan sistematis, baik pada masa pra jabatan (pendidikan calon guru) maupun selama dalam jabatan, yang didukung oleh bakat, minat dan potensi keguruan lainnya dari masing-masing individu yang bersangkutan. Kompetensi yang di miliki ini harus dikembangkan agar bisa memahami karakteristik siswa yang begitu banyak untuk mendapatkan hasil belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat terwujud dengan baik.

Pemahaman tentang peserta didik merupakan hal mendasar yang harus dimiliki guru penjas. Ada beberapa indikator yang bisa dilihat dari guru dalam mengembangkan hasil pembelajarannya, antara lain memahami karakteristik peserta didik yang terkait dengan aspek fisik, intelektual, sosial, emosional, moral, dan latar belakang sosial budaya. Kemampuan mengidentifikasi karakteristik belajar setiap peserta didik. Pemahaman dalam mengidentifikasi karakteristik siswa terjadi dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Kompetensi pedagogik yang dimiliki oleh guru sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kompetensi pedagogik ini berkaitan dengan peran guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam standar nasional pendidikan pasal 28 dikemukakan bahwa guru sebagai agen pembelajaran harus berkualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, dan memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada siswa, akan tetapi harus menjadi fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada seluruh siswa, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Untuk kepentingan tersebut perlu dikondisikan lingkungan belajar yang kondusif dan menantang rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Guru harus memiliki sikap tidak berlebihan dalam mempertahankan pendapat dan keyakinannya, lebih mendengarkan siswa terutama tentang aspirasi dan perasaannya, mau dan mampu menerima ide siswa yang inovatif dan kreatif.

Pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru dalam mengembangkan dan menerima ide siswa seorang guru harus bisa berinteraksi dengan baik. Proses belajar mengajar tidak lepas dari tiga komponen yaitu guru, siswa, dan tujuan yang ingin di capai dari pembelajaran itu sendiri. Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus bias memotivasi siswa supaya bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa. Dalam pengembangan hasil belajar seorang guru harus bisa memperhatikan perilaku siswa. Perilaku ini berkaitan dengan upaya yang dilakukan oleh siswa dalam proses belajar atau dengan kata

lain adalah partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam pencapaian partisipasi dan hasil belajar juga harus memperhatikan perilaku yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar. Perilaku guru, perilaku siswa jika dikaitkan maka diharapkan akan mencapai tujuan pembelajaran yang sebenarnya yaitu tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor

Pencapaian tujuan pembelajaran adalah hal terpenting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru selalu berkaitan dengan *content knowledge* dan *pedagogical knowledge*. Pada awalnya *pedagogical content knowledge* dipandang sebagai *the blending of content and pedagogical into an understanding of how particular topics, problems, or issues are organized, represent, and adapted to the diverse interest and abilities of learners, and presented of instruction* Shulman (1987:241).

Pedagogical content knowledge digambarkan sebagai hasil perpaduan antara pemahaman materi ajar (*content knowledge*) dan pemahaman cara mendidik (*pedagogical knowledge*) yang berbaur menjadi satu dan perlu dimiliki oleh seorang guru. Shuell Dan Shulman dalam Eggen Dan Kauchak, (2007:253) merumuskan bahwa *pedagogical content knowledge* adalah pemahaman tentang metode pembelajaran apa yang efektif untuk menjelaskan materi tertentu, serta pemahaman tentang apa yang membuat materi tertentu mudah atau sulit dipelajari.

Menurut Shulman (1986:186), *content knowledge* meliputi pengetahuan konsep, teori, ide, kerangka berpikir, metode pembuktian dan bukti. Senada *content knowledge* ditafsirkan kedalam kompetensi profesional guru menurut PPNo. 74 tahun 2008. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya yang diampunya yang sekurang-kurangnya meliputi:

- a. penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan setandar isi program satuan pendidikan
- b. mata pelajaran dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu, konsep dan metode disiplin keilmuan
- c. teknologi atau seni yang relevan yang secara konseptual menaungi atau

koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, kelompok mata pelajaran yang akan diampu.

Shulman (1987:251) juga menyatakan bahwa *pedagogical knowledge* berkaitan dengan cara dan proses mengajar yang meliputi pengetahuan tentang manajemen kelas, tugas, perencanaan pembelajaran dan pembelajaran siswa. *Pedagogical knowledge* ini identik dengan kompetensi pedagogik guru menurut PP No.74 tahun 2008, bahwasanya kompetensi pedagogik guru merupakan kemampuan pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai potensi yang dimilikinya.

Kemampuan pedagogis lain yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kemampuan memotivasi anak dalam pembelajaran. Pentingnya motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Motivasi sebagai dorongan, baik faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran peran motivasi belajar siswa dapat dianalogikan sebagai bahan bakar untuk menggerakkan mesin belajar dan mendorong siswa berperilaku aktif untuk berprestasi dalam kelas.

Hal yang paling dominan dalam proses belajar mengajar adalah faktor guru, siswa, proses, dan materi. Peran guru dalam pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa. Permasalahan yang paling utama saat ini adalah kurangnya kesadaran siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran penjas. Kurang gerak yang dilakukan oleh siswa akan mengakibatkan berbagai penyakit dalam diri siswa. Banyak alasan yang mengakibatkan penurunan keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa enggan melakukan atau mengikuti pembelajaran penjas karena akan mengakibatkan banyak keringat dan mengakibatkan bau yang berlebihan. Masalah lainya juga muncul dari aspek guru, guru kurang menguasai

materi pelajaran sehingga akan mengakibatkan semakin rendahnya hasil belajar penjas di sekolah.

Jika kemampuan pedagogis guru sangat memadai ditambah motivasi belajar siswa yang tinggi maka akan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar. Keterlibatan siswa bisa diartikan sebagai berperan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Dimjati dan Mudjiono(1994:56-60), keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan siswa untuk aktif, baik aktif mencari, memproses dan mengelola perolehan belajarnya. Adapun kualitas dan kuantitas keterlibatan siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisik, motivasi dalam belajar, kepentingan dalam aktivitas yang diberikan, kecerdasan dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi guru, materi pembelajaran, media, alokasi waktu, fasilitas dan sebagainya.

Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mengambil keputusan. Namun saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode belajar dimana siswa menjadi pasif sehingga cenderung membosankan dan menghambat perkembangan aktivitas siswa. Komponen-komponen yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar meliputi: siswa, guru, materi, tempat, waktu, dan fasilitas.

Selain siswa, faktor penting dalam proses belajar mengajar adalah guru. Guru sangat berperan penting dalam menciptakan kelas yang komunikatif. Breen dan Candlin dalam Nunan(1989:87) mengatakan bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator dalam proses yang komunikatif, bertindak sebagai partisipan, dan yang bertindak sebagai pengamat. Materi pelajaran juga merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Pembelajaran di sekolah tidak selamanya akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pembelajaran di sekolah selalu mengalami permasalahan yang sangat kompleks dalam berbagai aspek .

Seringnya pemerintah mengubah-ubah kurikulum membuat para siswa menjadi kesulitan. Kurikulum dirubah hanya dalam kurun waktu satu tahun dan tahun berikutnya berubah lagi menjadi kurikulum baru. Hal ini menjadi tidak

efektif manakala proses belajar mengajar hanya mengacu pada kurikulum. Seiring dengan berganti-bergantinya kurikulum membuat para guru merasa kesulitan dalam mempraktekan apa yang telah tertulis dalam kurikulum tersebut, dan dampak paling membahayakan adalah pemahaman para siswa terhadap materi yang diajarkan tidak maksimal. Selain itu peraturan yang dikeluarkan sering tidak memuat hal-hal yang sebenarnya sangat penting dari segi pembelajaran. Pergantian kurikulum ini berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Pendekatan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pertama kali dikembangkan dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Dikemudian hari, beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan terhadap model pembelajaran TGfU seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan dalam pembelajaran penjas lebih banyak pada pengembangan teknik. Para pneliti dan pakar pendikan jasmani mengamati dlapangan, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih yang banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

Munculnya model pembelajaran TGFU merupakan reaksi atas keprihatinan pembelajaran penjas yang diberikan kepada anak lebih menekankan pada aspet teknik saja. Hal lain yang sering muncul adalah seorang guru kurang memperhatikan panampilan siswa dan siswa juga bersikap acuh dengan penampilanya sendiri. mengetahui sedikit tentang permainan, sebagian dari siswa yang mencapai daya tahan yang diinginkan dalam pembelajaran , tergantung pada pelatih dan guru, dan kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi Holt (2002:163). Diharapkan dengan adanya model pembelajaran TGFU mengusulkan bahwa taktik permainan dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGFU harus dapat diterapkan pada

pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap siswa, dengan belajar siswa memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambah ilmu pengetahuan. Hal tersebut erat kaitanya dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester dan dilapangan dapat dilihat dari penampilan siswa. Untuk mengetahui perkembangan lainnya yang telah dicapai, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Keberhasilan pengajaran yang telah dilaksanakan tentunya tergambar dari prestasi belajar siswa. Seorang siswa tentu akan merasa senang dan bahagia apabila mereka mendapatkan nilai yang tinggi. Jika seorang siswa mendapat nilai lebih dari 8,0 siswa tersebut dikategorikan seorang yang cerdas dan dikatakan prestasi belajarnya tinggi. Jika siswa mendapat nilai antara 6,0-7,0 siswa tersebut dikategorikan cukup atau prestasi belajarnya cukup. Tetapi sebaliknya jika siswa mendapat nilai kurang dari 6,0 siswa tersebut dikategorikan kurang cerdas atau prestasi belajarnya rendah. Kenyataan yang masih banyak ditemui, dalam suatu proses belajar mengajar, prestasi belajar siswa masih banyak yang rendah, hal ini bisa dibuktikan dengan nilai yang mereka peroleh pada saat mereka telah menyelesaikan tes. Hasil tes mereka masih banyak yang dibawah standar, hasil tes ini setidaknya mencerminkan seberapa jauh daya serap mereka terhadap materi pelajaran yang diterimanya.

Ada sejumlah fakta dilapangan yang menyebabkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran penjas. Fakta tersebut dapat terlihat dengan siswa yang berpura-pura sakit ketika hendak mengikuti pelajaran penjas. Hal ini akan memicu teman-teman yang lainnya untuk ikut mencari alasan lain untuk tidak mengikuti pelajaran. Selain berpura-pura sakit fakta lain yang

sering dijumpai adalah siswa yang takut capai dalam mengikuti pelajaran panjas dan biasanya ini terjadi pada siswa perempuan. Pembelajaran yang monoton dalam panjas mengakibatkan siswa jenuh dalam mengikuti pelajaran panjas. Kejenuhan ini mengakibatkan kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran. Hal lain yang paling unik biasanya siswa selalu mencari tempat teduh ketika mengikuti pelajaran panjas.

Selain fakta yang muncul di atas ada juga permasalahan lain yang sangat kompleks. Permasalahan tersebut biasanya merupakan tuntutan yang diberikan oleh kepala sekolah agar siswanya berprestasi di kompetisi olahraga. Dengan adanya tuntutan yang sangat luar biasa mengakibatkan siswa harus menguasai teknik dasar semua cabang olahraga. Siswa juga diuntut untuk selalu mengikuti tradisi yang dimiliki oleh sekolah tersebut. Tradisi ini biasanya berkaitan dengan prestasi yang di raih oleh sekolah tersebut. Prestasi ini harus dipertahankan bahkan harus bisa ditingkatkan. Peningkatan prestasi ini biasanya dikembangkan juga dalam pembelajaran panjas, tidak sepenuhnya dikembangkan di dalam ekstrakurikuler. Pengembangan yang harusnya dilakukan di ekstrakurikuler, malah sebaliknya dikembangkan di kegiatan belajar mengajar. Hal ini lah yang disinyalir dapat menurunkan partisipasi dan hasil belajar siswa yang semakin menurun. Sebenarnya partisipasi dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memodifikasi proses belajar mengajar walaupun di sekolah tersebut tidak mempunyai sarana dan prasarana yang memadai.

Fakta di atas biasanya berkaitan dengan guru, murid, metode dsd. Banyak fakta di lapangan yang berkaitan dengan fakta sosial. Fakta yang muncul adalah biasanya berkaitan dengan perubahan kurikulum. Awal mulanya kurikulum ini dikembangkan demi mengembangkan prestasi. Seiring perkembangan jaman, makna itu berubah menjadi pengembangan gerak melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Selain perubahan kurikulum yang berkaitan dengan kurikulum, fakta di lapangan yang muncul biasanya berkaitan dengan masyarakat yang mengendalikan pendidikan. Banyaknya tuntutan di masyarakat mengakibatkan sekolah harus bisa mensejajarkan dengan keinginan masyarakat. Tuntutan ini harus di realisasikan semaksimal mungkin sehingga

keinginan masyarakat terpenuhi. Supaya tuntutan ini terpenuhi bisanya lembaga pendidikan mengubah paradigma pembelajarannya menjadi pembentukan prestasi, padahal pembelajaran harus memuat tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

B. Identifikasi Masalah

Proses belajar mengajar tidak semuanya dapat berjalan dengan baik. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran dilapangan adalah banyaknya siswa yang sering diam dalam pembelajaran, sering mencari tempat teduh, kurangnya motivasi dalam pembelajaran dll. Dari permasalahan umum di atas maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas. Dalam pembelajaran penjas menekankan aspek hanya psikomotorik saja tanpa mengembangkan aspek afektif dan kognitifnya. Permasalahan umum ini dapat dilihat di sekolah SMP 1 Panjalu yang selalu menilai hasil belajar dengan menilai kualitas gerak saja. Penilaian kualitas gerak mengakibatkan siswa menjadi terbebani dengan harus bisa menguasai gerak yang sedang dipelajarinya. Penilaian pada aspek psikomotor ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran penjas, selanjutnya mengakibatkan kurangnya partisipasi dalam pembelajaran. Dengan rendahnya partisipasi siswa disinyalir dapat berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Permasalahan partisipasi dan hasil belajar merupakan permasalahan utama dalam pembelajaran penjas. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran penjas dapat dilihat dari guru, siswa, kurikulum, metode, dll. Dalam penelitian ini lebih menekankan pada permasalahan dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang dimaksud adalah masalah partisipasi dan hasil belajar siswa yang sangat minim. Sardiman (2011:101) partisipasi dapat terlihat aktifitas fisiknya, yang dimaksud adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik yang belajar. Setiap anak didik pasti aktif dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan

anak didik dalam belajar. Partisipasi dalam dalam pembelajaran ditandai dengan ketrilabatan siswa dalam pembelajaran.

Permasalahan mendasar dalam pembelajaran penjas adalah guru lebih menenankan pada aspek gerak atau psikomotor tanpa mengembangkan aspek yang lainnya. Tentu saja hal ini akan sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran penjas. Siswa dalam pembelajaran penjas dipaksa untuk bisa menguasai teknik dalam setiap cabang olahraga yang dipelajarinya tanpa diberikan pandangan tentang tujuan dari materi atau teknik yang sedang dipelajarinya. Pembelajaran teknik yang diberikan oleh seorang guru tidak semuanya dapat diaplikasikan dalam permainan yang sesungguhnya. Metzler (2000:132) menawarkan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan belajar, yang dikenal dengan TGfU. Pendekatan TGfU ini berusaha mengembangkan keterampilan bermain dan keterampilan teknik dasar dalam pembelajaran penjas. Model pembelajaran TGfU dapat dikembangkan dalam *target games* (permainan target), *net/wall games* (permainan net), *striking/fielding games* (permainan pukul tagkap lari), *invasion games* (permainan serangan). Dengan anggapan ini maka model pembelajaran TGfU dapat dikembangkan dalam permainan bola basket di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pembelajaran konvensional ini disinyalir kurang bisa mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Djamarah (1996:71), mengemukakan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran di sekolah adalah untuk ranah kognitif saja, sehingga akan mengakibatkan siswa terpuruk dalam aspek psikomotor dan afektif.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran dilapangan adalah banyaknya siswa yang sering diam dalam pembelajaran, sering mencari tempat teduh, kurangnya motivasi dalam pembelajaran dll. Dari

permasalahan umum di atas maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas.

Salah satu tujuan dari belajar di sekolah adalah untuk mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar erat kaitannya dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Proses belajar mengajar di sekolah kebanyakan menekankan pada aspek psikomotor tanpa memperhatikan aspek-aspek yang lain. Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran konvensional terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.
2. Apakah ada perbedaan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran konvensional terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa berdasarkan motivasi tinggi dan motivasi rendah
3. Apakah ada interaksi dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran Konvensional terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat disampaikan tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran konvensional terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui perbedaan dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran konvensional terhadap

partisipasi dan hasil belajar siswa berdasarkan motivasi tinggi dan motivasi rendah

3. Untuk mengetahui interaksi dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan model pembelajaran Konvensional terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung pendekatan model pembelajaran penjas, yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti khususnya tentang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola basket.

Sebagai referensi bagi guru dalam pengembangan atau peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)*. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran penjas.

b. Manfaat Praktis

Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)* diharapkan menjadi tonggak awal dalam pengembangan partisipasi dan hasil belajar yang sangat minim terutama dalam permainan bola basket. Diharapkan dengan penerapan model *Teaching Games For Understanding (TGfU)* partisipasi dan hasil belajar semakin meningkat dari waktu ke waktu. Sehingga model *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dijadikan pedoman dalam peningkatan partisipasi dan hasil belajar penjas di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

F. Batasan Penelitian

Kesalahan persepsi tentang judul atau pemaknaan variable, baik variabel bebas maupun terikat sering terjadi, agar tidak terjadi kesalahan persepsi tentang

judul, maka perlu ada penjelasan tentang arti dan makna tersebut. Penjelasan tersebut dalam penegasan istilah seperti berikut:

Pengaruh Menurut Poerwa Darminta (1984: 731) pengaruh latihan adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya) yang membedakan adalah dua hal. Atau daya yang timbul dari sesuatu yang berkuasa atau yang berkekuatan. Pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh dari model pembelajaran TGfU dan Konvensional terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Robbins dan Judge (2007:132) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan usaha untuk mencapai suatu tujuan. Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Suryobroto (1997:278) partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan bersama tanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

G. Struktur Organisasi Tesis

Secara keseluruhan dalam penelitian ini penulis mengemukakan isi yang terkandung dalam penelitian ini adalah bahwa pada BAB I mengemukakan tentang penjas di sekolah dan bagaimana pembelajaran penjas di sekolah menengah pertama. Dalam penelitian ini penulis mengemukakan bahwa latar belakang yang penulis kemukakan adalah bahwa penjas merupakan mata pelajaran merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mempunyai UU SKN. Pada latar belakang di atas penulis mengemukakan tentang bagaimana pemahaman guru terhadap peserta didik, bagaimana guru bisa mengembangkan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok dsb. Selain itu juga bagaimana masalah-masalah yang di hadapi dalam pembelajaran penjas khususnya olahraga permainan yang hanya menekankan pada aspek psikomotor saja sehingga

akan mendapatkan hasil yang timpang. Selain itu juga mengemukakan tentang manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis.

Pada bahasan BAB II dibahas tentang konsep motivasi dan teori-teori yang mendukung tentang motivasi yang terkandung di dalamnya dan bagaimana model pembelajaran TGfU dalam pembelajaran penjas dengan menggunakan penilaian partisipasi dan belajar siswa, penelitian terdahulu yang mendukung terhadap variabel bebas maupun variabel terikat, serta mengemukakan tentang kerangka berpikir per variabel. Pada BAB III berisi tentang tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Panjalu Kecamatan Panjalu Kab Ciamis , populasi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Panjalu Kecamatan Panjalu Kab Ciamis dengan penarikan sampel secara *randomisiz* dengan menggunakan desain penelitian anava dua jalur, instrumen test yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan tes hasil belajar, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, analisis data.

Pada BAB IV berisi tentang hasil analisis data yang disajikan dengan menggunakan grafik batang dan berisi tentang diskusi penemuan di lapangan yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Pada BAB V berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan model pembelajaran TGfU sehingga di harapkan di masa yang akan datang akan ada penelitian yang merevisi atau lebih memperbaiki penelitian ini.