

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan adalah suatu proses yang dapat memuliakan manusia. Maksudnya menjadikan manusia lebih bermoral, berakal sehat, dll. Pada saat ini banyak orang berwujud manusia, tapi tidak menjalankan normanya sebagai manusia. Untuk itu pendidikan adalah salah satu proses yang bisa dijadikan alternatif untuk pendidikan karakter, agar terwujudnya manusia yang bernorma. Pada dasarnya pengertian pendidikan menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun (2003, hlm. 2) adalah :

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu adalah tuntutan dalam hidup anak-anak, yang dimaksudkan anak itu bisa berpotensi aktif dan berakhlak mulia, agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan itu bersifat universal, bisa terbagi ke dalam beberapa aspek. Menurut Mahendra (2009, hlm. 21) menjelaskan "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan, atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan". Adapun menurut Lutan (2000, hlm. 15) menjelaskan bahwa "pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh yaitu seperti domain afektif, kognitif, dan psikomotor".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dapat mempengaruhi atau mengubah dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani mengajarkan beberapa aspek yaitu aspek psikomotor bagaimana siswa di tuntut untuk dapat melakukan tugas gerak yang guru berikan, dan mengaplikasikan

pemahaman mengenai tugas gerak dasar dalam pembelajaran penjas. Aspek kognitif yaitu mengenai kemampuan intelektual siswa seperti pengetahuan atau pemahaman yang harus siswa kuasai mengenai teori atau masalah tugas gerak yang nantinya akan siswa pelajari. Kemudian dalam aspek afektif yaitu siswa yang diajarkan oleh guru tentang perilaku sosial, kepribadian, kerjasama, menghargai antar teman, disiplin, dan kejujuran.

Di dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sepakbola merupakan salah satu materi ajar yang harus diberikan kepada siswa. Sepakbola merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran sepakbola dalam pendidikan jasmani, diharapkan dapat mencapai tujuan-tujuan yang ada dalam kurikulum tersebut. Sepakbola menurut Sucipto, dkk (2000, hlm. 7) menyatakan bahwa :

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola termasuk ke dalam keterampilan terbuka (*open skill*) karena keterampilan yang ketika dilakukan melibatkan lingkungan yang selalu berubah dan tidak dapat diperkirakan. Jika kita perhatikan, dalam permainan sepakbola terdapat beberapa gerakan yang selalu dilakukan ketika bermain sepakbola. Beberapa gerakan yang selalu ada dalam permainan sepakbola diantaranya adalah berlari, menendang, kontrol bola, dan menangkap bola bagi seorang penjaga gawang.

Banyak tugas gerak yang harus dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajarannya, yaitu dapat dideskripsikan melalui suasana bermain bahwa pemain tidak hanya memerlukan keterampilan dasar permainan sepakbola saja, melainkan membutuhkan aspek-aspek lain untuk menunjang kegiatan bermain. Dalam domain kognitif misalnya, kemampuan intelektual siswa dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah yang terjadi dilapangan pada saat bermain sepakbola, sehingga dibutuhkan pengetahuan dalam mencari ruang yang kosong

dalam suasana mendukung pembawa bola ketika melakukan gerakan tanpa bola, pemahaman terhadap peraturan bermain sepakbola yang telah ditetapkan, penerapan dari konsep gerak yang telah diketahui sebelumnya, serta analisis gerakan-gerakan terkait melakukan keterampilan dasar bermain sepakbola. Ketika dikaitkan dalam bermain sepakbola, beberapa kategori dalam domain afektif diperlukan juga pada saat melakukan kegiatan bermain sepakbola, seperti misalnya sikap penerimaan keunggulan lawan pada saat bermain, tidak mencederai lawan, toleransi menghargai keputusan temannya dan orang lain, sampai kepada domain psikomotor, keterampilan dasar bermain sepakbola diperlukan demi menunjang keberhasilan bermain sepakbola, dalam hal ini keterampilan bermain yang di amati hanya mencakup 3 kategori, yaitu: “*Stopping-Passing, dribbling* (mengiring), *shooting* (menendang)”. Berikut penjelasan terkait ketiga kategori tersebut.

Dari penjelasan yang penulis buat di atas siswa dituntut dapat mencapai secara maksimal dalam setiap pembelajaran sepakbola, akan tetapi pada kenyataan dilapangan untuk mencapai hal itu sangatlah tidak mudah, kemampuan siswa untuk memahami materi permainan sepakbola dirasa sulit dan kurang maksimal, dikarenakan minimnya seorang guru melakukan inovasi atau kreatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang terlihat monoton pada saat pembelajaran, terutama ada kendala dari beberapa faktor yang mengakibatkan siswa tidak bisa melakukan tugas geraknya yaitu kurangnya motivasi karena siswanya itu tidak bisa atau mengalami kesulitan terhadap pembelajaran yang sedang di ajarkan dan gurunya tidak memberikan koreksi terhadap siswa tersebut, serta tidak ada dorongan juga dari temannya yang sudah bisa bermain sepakbola untuk mengajak anak tersebut bermain lagi, sehingga berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajran terutama dalam pemilihan model pembelajaran, terlihat kegiatan pembelajaran masih merujuk kepada guru, situasi dimana jika dianalogikan seorang guru masih mendominasi keberlangsungan proses pembelajaran, seolah-olah peran sebagai guru disini menyerupai “tuhan” dimana seluruh sumber pengetahuan berpusat kepada sosok guru (*teacher center*),

sehingga sosok siswa didalam pelaksanaannya hanya berperan sebagai objek pelaksana perintah guru semata, yang pada akhirnya situasi dalam proses pembelajaran seperti itu menjadikan siswa kurang memahami tujuan pembelajaran yang diorientasikan oleh guru, yang merujuk kepada hasil belajar yang kurang maksimal.

Dari berbagai permasalahan yang terjadi, guru pendidikan jasmani seolah dituntut untuk dapat terus berinovasi dalam hal membenahi proses pembelajaran permainan sepakbola, sehingga hasil belajar yang maksimal bukan hanya menjadi impian lagi, lebih dari itu agar pembelajaran permainan sepakbola ini dapat lebih melibatkan siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk lebih baik dalam memahami tujuan pembelajaran dan menjadikan hasil belajar menjadi jauh lebih baik.

Pada cabang olahraga sepakbola, sebetulnya ada banyak gerak dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa, tetapi penulis ingin menciptakan suasana belajar sepakbola itu tidak monoton dan berubah-ubah sehingga siswa termotivasi dengan apa yang akan nantinya di ajarkan oleh guru dikala ada beberapa siswa tidak bisa dalam melakukan tugas gerak dasar bermain sepakbola.

Untuk mempelajari teknik gerak dasar yang ada dalam sepakbola diperlukan pendekatan pembelajaran, namun masih banyak guru belum menerapkan pendekatan pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan pendapat di atas dapat digambarkan bahwa hal ini masih menunjukkan lemahnya model pendekatan dan kurang menciptakan suatu yang memotivasi siswa untuk bermain sepakbola yang diterapkan oleh guru, sehingga penulis ingin menerapkan pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) terhadap motivasi dan keterampilan bermain sepakbola.

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti penjas melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain penjas sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru penjas sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah.

Motivasi berasal dari kata “motif” karena dari kata motif dan motivasi sering bergantian, sulit keduanya dibedakan. Tingkahlaku seseorang pada hakikatnya ditentukan oleh berbagai kebutuhan untuk mencapai tujuan. Tingkahlaku ini terjadi karena adanya dorongan dari apa yang difikirkan, dipercaya dan dirasakan oleh seseorang.

Motivasi adalah aktualisasi dari sumber penggerak atau pendorong. Motivasi sebagai fisikologis adalah refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman dan kebutuhan. Dalam pendidikan jasmani olahraga, menurut Alderman (dalam Hidayat, hlm. 55) menyebutkan bahwa tidak ada prestasi tanpa motivasi.

Menurut Barelson dan steiner dalam Koontz (yang dikutip Gunarsa, 1989, hlm. 94), memaparkan bahwa:” Motivasi adalah kekuatan dari dalam yang menggerakkan dan membawa tingkahlaku ke tujuan”.

Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil. Demikian pula apabila seseorang dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak sapat dikatakan terampil (Soemarjadi, Muzni Ramanto, Wikdati Zahri, 1991, hlm. 2).

Schmidt (dalam Mahendra, hlm. 6) mencoba menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R. Guthrie, yang mengatakan bahwa: "Keterampilan merupakan kemampuan untuk

membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum."

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009, hlm. 17) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987, hlm. 320) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk menerapkan pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) terhadap motivasi dan meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola. Maka judul yang diambil oleh penulis adalah "Pengaruh pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) terhadap motivasi dan keterampilan bermain sepakbola di MTs Al-Marwah Pameungpeuk".

B. Rumusan Masalah Penelitian

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data dan analisis dari data tersebut, sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Berdasarkan uraian-uraian latar belakang masalah diatas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah :

1. Apakah pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa MTs Al-Marwah Pameungpeuk?
2. Apakah pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola di MTs Al-Marwah Pameungpeuk?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui, apakah pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa MTs Al-Marwah Pameungpeuk?
2. Untuk mengetahui, apakah pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) berpengaruh terhadap keterampilan bermain sepakbola di MTs Al-Marwah Pameungpeuk?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumbangan keilmuan tentang pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran sepakbola selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat secara praktis

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan penting dan untuk memperluas wawasan pada para guru pendidikan jasmani atau pun lembaga sekolah tentang pemakaian pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran sepakbola di sekolah.

E. Struktur Organisasi Tulisan

BAB I : PENDAHULUAN, menerangkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi tulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS PENELITIAN, menerangkan pendekatan TGFU (*teaching games for understanding*), motivasi belajar,

keterampilan, bermain, sepakbola, keterampilan bermain sepakbola, Kerangka Berfikir dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN, menerangkan metode penelitian, Populasi dan sampel, desain penelitian, Prosedur Penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik mengolah data.

BAB IV : HASIL PENGOLAHAN DAN ANALISI DATA, menerangkan hasil pengolahan data, analisis data dan diskusi penemuan.

BAB V : PENUTUP, menerangkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi.