

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Senam merupakan bagian dari cabang olahraga yang diperlombakan dalam berbagai kegiatan kejuaraan olahraga, baik di tingkat internasional maupun di tingkat nasional. Adapun nomor – nomor senam yang dipelombakan untuk putra adalah senam lantai (*floor exercise*), kuda-kuda (*vaulting horse*), kuda-kuda pelana (*pommeled horse*), palang sejajar (*parallel bars*), palang tunggal (*horizontal bars*), gelang-gelang (*rings*). Sedangkan untuk putri adalah senam lantai (*floor exercise*), kuda lompat (*vaulting horse*), palang bertingkat (*lineeven pararell bars*), balok keseimbangan.

Senam juga merupakan bagian dari kurikulum pendidikan jasmani. Hal ini tertuang dalam ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani yaitu Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai serta aktivitas lainnya; Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Oleh karena itu senam menjadi salah satu materi ajar yang harus diberikan kepada siswa. Pembelajaran senam yang diberikan disekolah merupakan bagian dari senam kependidikan yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, senam juga menjadi salahsatu aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan siswa.

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi pembelajaran senam di sekolah antara lain guru, siswa, fasilitas pendukung PBM juga metode dan pendekatan pembelajaran. Guru menjadi bagian utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru haruslah memiliki kompetensi yang baik, termasuk didalamnya yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, kompetensi guru harus dipelihara agar tetap memiliki motivasi untuk berinovasi dalam melakukan persiapan pembelajarannya. Lalu faktor berikutnya adalah kemampuan

siswa menguasai materi yang akan diajarkan. Dalam materi senam, selain dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang senam, siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan motorik yang baik, seperti kekuatan, kecepatan, keseimbangan, kelentukan, agilitas dan ketepatan. Selanjutnya supaya memperoleh hasil belajar yang optimal maka setiap peristiwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan sistemik. Prinsip-prinsip belajar yang dijadikan landasan dalam pembelajaran diantaranya adalah ketersediaan fasilitas, media, dan sumber belajar.

Guru tidak akan memilih metode mengajar yang memungkinkan menggunakan fasilitas atau alat belajar yang beragam jika di sekolahnya tidak memiliki fasilitas dan alat belajar yang lengkap. Dalam hal ini perlu diupayakan, apabila guru dan siswa akan menggunakan alat atau fasilitas maka guru bersangkutan sebelum pembelajaran harus mempersiapkan terlebih dahulu. Lalu untuk mengembangkan pola pembelajaran yang baik, diperlukan cara, gaya, model, dan pendekatan mengajar yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Hal ini dengan tetap berorientasi pada pengembangan nilai – nilai yang diperlukan sebagai rasa cinta gerak dalam ajang sosialisasi, salah satunya melalui *Teaching Game for Understanding* (TGfU).

Pendekatan TGfU 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 juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran penjas di sekolah. TGfU bertumpu dan berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif, peserta didik harus mampu untuk mengetahui, memahami, melakukan dan menguraikan suatu tugas gerak yang harus dilakukan. Lalu pada aspek afektif peserta didik harus dapat menunjukkan minat, sikap dan apresiasi terhadap tugas gerak yang diberikan. Selanjutnya dalam aspek psikomotor, peserta didik dapat menampilkan kemampuan motoriknya yang sesuai dengan tugas gerak yang diberikan. Untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

TGfU adalah suatu pola pembelajaran yang lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan, hal itu terangkum dalam model pembelajaran taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan taktis bermain siswa dan mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai ‘bentuk-bentuk permainan’. Maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Guru harus mampu menunjukan masalah-masalah taktik yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan siswa sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya. Tetapi apabila pada pelaksanaannya tidak terdapat variasi permainan, maka siswa tidak akan mendapatkan kesenangan malah akan cenderung mengalami kejenuhan.

Fakta yang terjadi dilapangan, ketika siswa melakukan gerakan guling depan, keterampilan yang ditampilkan masih kurang baik. Selain itu, siswa juga masih terlihat tidak percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk melakukan

gerakan guling depan dan juga para siswa masih belum memahami tentang melakukan gerakan guling depan yang benar.

Sesuai dengan paparan di atas, maka pada penelitian ini akan lebih difokuskan kepada senam lantai guling depan. Dalam hal ini akan dilihat mengenai pengaruh pendekatan TGfU terhadap keterampilan guling depan, pengaruh pendekatan TGfU terhadap kepercayaan diri siswa ketika melakukan guling depan, dan pengaruh pendekatan TGfU terhadap pemahaman siswa dalam melakukan gerakan guling depan pada pembelajaran senam lantai.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa merasa kesulitan dan takut pada saat akan melakukan guling depan.
2. Pembelajaran senam lantai materi guling depan masih monoton, karena pendekatan yang digunakan masih menggunakan pendekatan teknis.
3. Siswa kurang bersemangat ketika pembelajaran senam lantai dengan materi guling depan dilaksanakan.

C. Rumusan Masalah

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 latar belakang masalah diatas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah :

1. “Apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan guling depan pada pembelajaran senam lantai ? “.

Mohammad Fadhli Firdaus, 2015

Peningkatan Keterampilan Guling Depan Pada Proses Belajar Mengajar Senam Melalui Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGfU) Di SD Negeri Margahayu Raya 01 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. “Apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam melakukan gerakan guling depan pada pembelajaran senam lantai ? “.
3. “Apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam melakukan guling depan pada pembelajaran senam lantai ? “.
4. “Apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang tahapan melakukan guling depan yang benar pada pembelajaran senam lantai ? “.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. “Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan guling depan dalam pembelajaran senam lantai”.
2. “Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam melakukan gerakan guling depan pada pembelajaran senam lantai”.
3. “Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam melakukan guling depan pada pembelajaran senam lantai”.
4. “Ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap peningkatan kemampuan siswa menjawab pertanyaan tentang tahapan melakukan guling depan yang benar pada pembelajaran senam lantai”.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca.

1. Dipandang secara teoritis dapat dijadikan sumbangan informasi dan keilmuan yang berarti bagi pembaca supaya bisa menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan guling depan pada pembelajaran senam lantai.
2. Dipandang secara praktis dapat menjadi acuan bagi pembaca supaya bisa dipraktikkan tentang pengaruh pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan guling depan pada pembelajaran senam lantai.