BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa sekarang, dimana zaman semakin canggih dan tekhnologi semakin memasyarakat membuat perkembangan sosial menjadi memudar. Hal ini dapat membuat pertemuan intensif antar muka semakin berkurang dan dalam jangka waktu panjang dapat menyebabkan kerjasama antar kelompok sosial berkurang. Hal yang lumrah dilakukan oleh anak-anak usian belasan seperti bermain dilapang dan berkumpul bersama secara otomatis tergantikan oleh kemunculan gadget canggih yang membuat setiap individu menyibukkan diri bermain dengan dunia maya sendiri. Hal tersebut sangat disayangkan karena berkumpul dan bersosial merupakan hakikat utama manusia sebagai makhluk sosial. Dalam upaya mengembalikan interaksi sosial yang terurai, penulis menggunakan permainan bolabasket sebagai media untuk mengukur tingkat kerjasama antar para murid di kelas XI SMAN 23 Bandung.

Permainan bolabasket memiliki karateristik sosial tertentu, seperti yang diungkapkan Hoedaya (2005, hlm. 5), "bahwa permainan bolabasket memiiki karateristik sosial, dimana corak permainnanya mengandung unsur pura-pura menipu dan muslihat." Permainan bolabasket bisa dengan mudah di modifikasi sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemain tidak selalu lima pemain, tetapi bisa kurang atau lebih dari jumlah tersebut sehingga mammpu merangkul keterlibatan sosial yang lebih tinggi. Permainan bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya *universil.* Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif bolabasket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa, oleh orang-orang yang sudah berusia cukup lanjut, baik oleh pria maupn wanita, dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Permainan bolabasket, seperti yang diutarakan Hoedaya (2000, hlm. 6), "merupakan suatu permainan yang dimainkan didalam batas ruang tiga dimensi karena ring basket ditempatkan pada ketinggian tertentu diatas permukaan tanah." Kerjasama dinilai sebagai katalis dalam mengukur tingkat sosial dalam masyarakat sehingga Permainan

bolabasket dipiih oleh penulis karena permainan bolabasket memiliki karateristik beregu dan unsur kerjasama yang sangat pekat dalam permainannya. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana, maka guru pendidikan jasmani harus kreatif dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, dan mampu membuat pembelajaran yang efektif serta menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menunjang terlaksananya standar kompetensi yang telah ditentukan.

Alasan penulis melakukan penelitian ini yaitu karena dilihat secara teknis siswa sudah mengerti dan memahami permainan bolabasket, namun dalam pelaksanaannya siswa merasa kesulitan dalam melakukan teknik dasar dan kerjasama tim dalam permainan bolabasket. Permainan dasar lempar tangkap merupakan inti dari permainan bolabasket. Dalam meningkatkan kerjasama, penulis memilih model *TGFU* sebagai katalisator dalam meningkatkan kerjasama siswa dalam permaiann bolabasket. Model *TGFU*sendiri dipilih oleh penulis karena metode tersebut menitik beratkan kepada permainan yang sangat cocok apabila di gunakan dalam penelitian ini.

TGFU merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. *TGFU* juga merupakan bentuk pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar permainan bolabasketdan aktivitas belajar yang sama sekali belum pernah diajarkan. *TGFU* sendiri adalah *Teaching Game for Understanding* (*TGfU*) yaitu merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan *TGfU* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan.

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding(TGfU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak belajar melalui bentuk-bentuk permainan. Sebagaimana yang di utarakan oleh Metzler (2000, hlm. 21) mengatakan, "*Teaching Games for*

Understanding (*TGfU)* adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan." Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* menyajikan suatu pendekatan pembelajaran untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep bermain. Menurut Hoedaya (2001, hlm. 14) menyatakan bahwa "tujuan utama suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan tampilan bermain siswa, yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya". Dalam melakukan pembelajaran, siswa akan lebih cepat menangkap apabia dengan melakukan gerakan. Dalam menerapkan model *TGFU* penulis mempertimbangkan pendapat dari M. Muhyi Faruq (2007, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa : 'kemampuan anak dalam menangkap informasi dan mengolahnya sedemikian cepat, lalu dikongkretkan dalam wujud gerak, yakni menggunakan badan, kaki dan tangan dalam bentuk bermain'

Teaching Games for Understanding (*TGFU*) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGFU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. 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 berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permaianan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa,mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai 'bentuk-bentuk permainan'. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain.guru harus mampu menunjukan masalah-masalh

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 berkaitan erat dengan pengajaran kognitif, ketika model itu terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal dalam pengajaran penjas. Pada model pembelajaran permaianan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai 'bentuk-bentuk permainan'. Sebagaimana namanya, permainan taktikal, maka guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain.guru harus mampu menunjukan masalah-masalh 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.

Menurut Mitchell, Oslin dan Griffin (2003, hlm. 224): *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 dan yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan, yaitu:

1. *Targetgames* (permainan target),
2. *Net*/*wallgames* (permainan net),
3. *Striking*/*fieldinggames* (permainan pukul-tangkap-lari),
4. *Invasiongames* (permainan serangan/invasi).

Pembelajaran *TGFU* pada dasarnya seperti berikut:

1. *Game or game form*

   Menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

2. *Question*

Mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana(proses).

3. *Practice*

Tugas-tugas latihan yang berpusat pada guru untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

4. *Game*

Situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. Permainan bolabasket adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain yang memiliki karakteristik, keterampilan, kepribadian, dan posisi yang berbeda-beda. Dalam permainan bolabasket dibutuhkan kerjasama dan kekompakan antar pemain, oleh sebab itu permainan ini disebut permainan beregu. Permainan basket dianggap oleh penulis sebagai permainan yang cocok untuk diterapka kepada siswa-siswa SMAN 23 Bandung dalam upaya peningkatan kerjasama siswa di sekolah. Tujuan utama dalam permainan bolabasket itu sendiri adalah untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah lawan memasukkan bola kekeranjang sendiri. Batasan bolabasket dikemukakan oleh Srigijanto (2009, hlm. 13) sebagai berikut : "bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu berjumlah lima orang pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola dan berusaha mencegah lawan memasukkan bola atau mencetak angka."

Bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang membutuhkan gerakan, seperti gerakan kaki pada saat berlari dan melompat serta gerakan tangan pada saat menembak, mendrible, atau berusaha merebut bola dari lawan. Menurut Sodikin (1991, hlm. 50), "permainan bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kelentukan, kecepatan, dan lain-lain." Bolabasket sangat cocok untuk dijadikan bahan uji coba dalam menilai kerjasama karena bisa dilakukan di ruang terbuka dan di ruang tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Permainan

bolabasket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut. Selain itu Bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di seluruh dunia, antara lain di Eropa Selatan, Amerika Selatan, Lithuania, China, dan juga di Indonesia.

Permainan Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang berlawanan. Tiap-tiap regu yang melakukan permainan di lapangan terdiri dari 5 orang, sedangkan pemain pengganti sebanyak-banyaknya 7 orang, sehingga setiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain. Permainan Bolabasket dilakukan di atas lapangan keras yang sengaja diadakan untuk itu, baik di lapangan terbuka maupun di ruangan tertutup. Pada hakekatnya, tiap-tiap regu mempunyai kesempatan untuk menyerang dan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan, dan sebisa mungkin menjaga keranjangnya sendiri agar tidak kemasukan oleh lawan.

Secara garis besar permainan Bolabasket dilakukan dengan mempergunakan tiga unsur teknik yang menjadi pokok permainan, yaitu : menggiring bola (*dribbling*), mengoper dan menangkap bola *(passing* and *catching*). Dalam permainan yang mengutamakan kekompakan tim, sangat dibutuhkan kerjasama agar dapat mencapai tujuan. Dalam olahraga beregu seperti permainan bolabasket kemampuan individu seseorang sangatlah penting namun dapat dikatakan bahwa seorang pemain tidak dapat mengalahkan satu tim kelompok yang solid dalam permainan bola besar beregu. Kerjasama dari masing-masing individu yang ditunjang dengan latihan intensif sangat diperlukan untuk dapat mengalahkan solidaritas kerjasama dari tim lawan. Dalam membongkar pertahanan lawan kerjasama diperlukan agar dapat memenangkan pertandingan beregu dimana masing-masing individual mengerti satu sama lain. Kompleksitas dalam permainan bolabasket membuat seorang pemain membutuhkan kerjasama dari teman seregunya untuk melakukan permainan ini. Dengan adanya kerjasama di atas *lapangan*, interaksi sosial antar para pemain dapat ditingkatkan.

B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan dengan pertanyaannya adalah:

1. Apakah penerapan *TGFU* dalam aktifitas permainan bolabasket dapat memberikan pengaruh terhadap pengembangan kerjasama siswa kelas XI SMAN 23 Bandung?
2. Apakah penerapan *TGFU* dalam aktifitas permainan bolabasket dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain siswa kelas XI di SMAN 23 Bandung?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan ruang lingkup dan latar belakang permasalahan serta permasalahan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *TGFU* dalam permainan bolabasket terhadap hasil kerjasama dan keterampilan siswa di SMAN 23 Bandung.

D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang terbaik bagi upaya mengatasi masalah yang dihadapi siswa yang berkenaan dengan cara meningkatan kerjasama siswa dalam berolahraga yang lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu penelitian ini dapat memberikan pedoman dan wawasan lebih jauh kepada para guru penjas disekolah.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini adalah dapat menambah keilmuan dalam cabang olahraga permainan, khususnya berkenaan dengan permainan bola besar, yaitu permainan bolabasket.
2. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan dan pedoman bagi para guru penjas di sekolah, pelatih atau pembina permainan bolabasket di sekolah dalam kiprahnya membina anggotanya.

E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Susunan dalam penelitian ini berisi tentang “pengaruh model *TGFU* pada aktifitas permainan bolabasket terhadap pengembangan kerjasamadan keterampilan bermain siswa di sman 23 bandung”.

Terdiri dari beberapa bagian bab, diantara lain :

1. BAB I Pendahuluan
2. BAB II Kajian Pustaka
3. BAB III Metode Penelitian
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
5. BAB V Kesimpulan dan Saran