

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam mewujudkan proses pembelajaran siswa agar dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki atau memperoleh kecerdasan, kepribadian yang baik, serta keterampilan yang diperlukan. Untuk mengembangkan potensi siswa tersebut, pada pelaksanaannya pendidikan memberikan pengetahuan baru yang diberikan melalui proses pembelajaran. Pengetahuan yang didapatkan siswa merupakan hasil dari proses belajar atau bisa disebut hasil belajar dan menjadi pengalaman yang didapatkan oleh siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Subroto dalam Purwati (2011, hlm. 15) bahwa:

Pembelajaran adalah segala kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam konteks kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran menempatkan guru sebagai pengajar sekaligus pendidik yang memegang peran dan tanggung jawab besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah, setiap siswa berharap mendapatkan hasil belajar yang baik. Sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya yang berkaitan dengan perkembangan potensi yang dimiliki siswa itu sendiri. Hasil belajar yang baik hanya akan di capai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari siswa dan guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran yang menjadi bahan evaluasi pembelajaran. Sejalan dengan itu Hamalik dalam Afriliani (2013, hlm. 6) menyatakan bahwa ‘ hasil belajar ialah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkahlaku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. ‘

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang – ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi, sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

Sebagai bagian dari proses pendidikan, pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan nasional, yang dilaksanakan secara teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, yang didasarkan pada kemampuan tumbuh dan berkembang melalui petunjuk kurikulum.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas jasmani melalui aktivitas gerak, aktivitas permainan dan olahraga sebagai sarana pembelajaran guna menjadi alat pencapai tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan pendapat diatas Mayer dalam Yudiana (2010, hlm. 67) menjelaskan ‘ pendidikan jasmani adalah bagian dari kurikulum sekolah yang di fokuskan kepada pengembangan kebugaran tubuh dan memperkembangkan secara keseluruhan melalui aktivitas fisik.’

Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan potensi dari segi psikomotornya saja melainkan dari segi kognitif, dan afektifnya. Pengalaman

yang akan diberikan dari berbagai macam aktifitas olahraga, permainan, maupun aktivitas jasmani lainnya yang dirancang sedemikian rupa sesuai dengan tahapan perkembangan siswa yang mengacu pada kurikulum sehingga akan membuat siswa merasa senang dan dapat belajar dengan antusias. Pendidikan jasmani akan menciptakan atmosfer pendidikan yang tidak dapat diciptakan oleh pembelajaran lain, karena pendidikan jasmani akan membuat siswa gembira dalam belajar melalui gerak. Pengalaman gerak dasar yang diajarkan pendidikan jasmani di sekolah akan menghantarkan siswa menjadi pribadi yang sehat dan memiliki jiwa disiplin serta bertanggungjawab.

Pembelajaran pendidikan jasmani sungguh sangat berguna bagi siswa, ketika dilakukan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ditambah dengan beberapa faktor lain seperti kurangnya pengetahuan siswa terhadap aktivitas pembelajaran permainan yang akan dilakukan membuat siswa menjadi bingung dengan pembelajaran yang akan dilakukan, dan jam pembelajaran yang diberikan pada siang hari membuat siswa kurang antusias dalam melakukan pembelajaran karena cuaca yang menjadi hambatan siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran disiang hari dan melakukan aktivitas pembelajaran di lapangan terbuka, adanya keterbatasan motorik siswa yang berbeda dalam melakukan keterampilan gerak, serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk melaksanakan pembelajaran, yang pada akhirnya membuat siswa tidak antusias melakukan aktifitas penjas. Hasil survey yang dilakukan oleh Cholik dan Harsono dalam Ngasmain & Soeparsono, dalam Hidayat (2011, hlm. 73) menunjukkan bahwa :

Kecenderungan siswa kurang meminati aktivitas pendidikan jasmani karena dirasakan sangat berat dan membosankan, hal ini akan mengakibatkan ketidak ikut sertaan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas pendidikan jasmani di sekolah.

Beberapa permasalahan seperti yang diuraikan diatas akan berdampak buruk terhadap prospek pendidikan jasmani kedepannya. Siswa tidak akan berpartisipasi lagi dan mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Bahkan siswa akan menganggap pembelajaran pendidikan jasmani itu merupakan kegiatan yang sepele. Dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Demikian juga dengan permasalahan pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut. Hasil observasi awal menunjukkan permasalahan yang sama seperti diungkapkan diatas, terkait penggunaan model pembelajaran yang monoton. Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan oleh guru merupakan materi yang sering dilaksanakan pada umumnya, seperti materi permainan bola basket, sepak bola, dan bola voli. Faktor lain seperti adanya kemampuan motorik siswa yang berbeda kurang diperhatikan oleh guru, serta sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani diatas, maka perlu dilakukan upaya konkret dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar pendidikan jasmani di sekolah.

Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, memberikan materi belajar yang baru diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam mempelajari suatu hal baru yang akan berdampak pada hasil belajar. Kemudian salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang dapat diberikan kepada siswa yakni pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum KTSP.

Dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP, terdapat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang dituntut kepada guru agar dapat mencapai tujuan silabus tersebut. Dalam silabus pembelajaran SMP kelas VII pada Standar Kompetensi nomor 1, bertuliskan “Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai – nilai yang terkandung didalamnya.” Kemudian dalam Kompetensi Dasar nomor 1.2,

bertuliskan “mempraktikan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kejasama, kejujuran dan menghormati lawan.”

Penulis beranggapan bahwa dengan pembelajaran permainan olahraga bola kecil yang jarang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu olahraga bola kecil yang jarang dilakukan dan dianggap baru adalah permainan softball.

Softball merupakan cabang olahraga yang melibatkan gerakan memukul menangkap dan melempar bola. Gerakan pada softball sesuai untuk mendukung pembelajaran pendidikan jasmani. Gerakannya merangsang perkembangan komponen psikomotor siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar dalam pencapaian kompetensi pada keterampilan permainan softball yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan yaitu menangkap, melempar dan memukul bola.

Permainan softball jarang dilakukan di sekolah, mengingat biasanya kegiatan ini harus dilakukan di tempat yang sangat luas dan harus didukung dengan peralatan yang memadai.

Melalui penerapan model pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran permainan softball menjadi lebih sederhana, melalui model pembelajaran modifikasi alat dan permainannya sehingga siswa akan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran melalui model belajar yang tepat akan membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa, salah satunya antara lain dengan menerapkan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU). Sebagai bagian dari model pembelajaran, *teaching games for understanding* (TGFU) terangkum dalam model pembelajaran permainan taktikal, yang memberikan pemahaman pembelajaran melalui model pembelajaran bermain, sejalan dengan itu Abduljabar (2011, hlm. 61) menyebutkan bahwa “model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan

pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk keterampilan permainan”.

Abduljabar (2011, hlm. 63) menyebutkan bahwa “pembelajaran permainan untuk pemahaman (TGFU) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa” Merancang pembelajaran yang menarik melalui model pembelajaran akan membantu pembelajaran pendidikan jasmani dalam menyampaikan tugas ajarnya. Pembelajaran apapun tidak akan tersampaikan dengan baik apabila tidak ada antusias dan motivasi yang tinggi dari siswa.

Sesuai dengan pikiran pokok diatas terdapat kondisi yang sebenarnya yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat SMP untuk itu perlunya suatu kemas pembelajaran yang baru melalui model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) agar pembelajaran lebih menarik dan akan memunculkan partisipasi yang tinggi terhadap siswa sehingga siswa mau belajar dan meraih hasil belajar yang baik. Permainan softball merupakan pembelajaran yang jarang diajarkan di sekolah, padahal olahraga ini merupakan olahraga yang menarik dan baru untuk siswa, hanya karena keterbatasan tempat dan alat kegiatan ini jarang dilakukan, tetapi dengan penerapan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) dan memodifikasi alat dan peraturan pembelajarannya, permainan softball dapat dilakukan di sekolah khususnya siswa SMP. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Bermain Softball Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU)”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang terjadi dilapangan diantaranya :

1. Apakah siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran .

2. Bagaimana pembelajaran permainan softball dapat diajarkan dikelas VII D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Kabupaten Garut.
3. Apakah terdapat sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang pembelajaran permainan softball.
4. Bagaimana pengetahuan dan pemahaman siswa tentang permainan softball.
5. Keterbatasan motorik siswa yang berbeda.
6. Bagaimana penerapan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran permainan softball.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang menjadi pokok persoalan ialah tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagai bagian dari proses pendidikan yang mengembangkan pribadi siswa seutuhnya dan pencapaian hasil belajar siswa khususnya di SMP Negeri 1 Tarogong kaler Kabupaten Garut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi sekitar peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) terhadap rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari aspek keterampilan bermain siswa yang kurang terhadap hasil belajar pembelajaran pendidikan jasmani. Alasannya, karena melalui penerapan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dimana dalam proses pembelajarannya siswa diberikan tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain yang bisa disebut bentuk – bentuk permainan pembelajaran softball.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian merupakan fokus dalam penelitian. Ali (1992, hlm. 36) mengemukakan bahwa “Rumusan Masalah pada hakekatnya adalah generalisasi deskripsi ruang lingkup masalah penelitian dalam pembatasan dimensi dan analisis variable yang tercakup didalamnya.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka selanjutnya peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis kemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian yang ingin dikaji pada penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran TGFU dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain softball pada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Garut? “

E. Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil – hasil penelitian yang benar. Berdasarkan masalah dalam penelitian, maka penulisan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain softball melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* pada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Tarogong Kaler Garut.

F. Manfaat penelitian

Proses dan hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan beberapa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Memberikan masukan dan informasi dalam memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani.

2. Secara Praktis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang sangat besar bagi semua pihak terkait masalah penerapan model

pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP), diantaranya bagi :

a. Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih berkreasi dan berinovasi saat memberikan isi dari materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Siswa

Selain diharapkan bermanfaat untuk guru, penelitian ini diharapkan juga bermanfaat untuk siswa karena dengan memberikan model pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak baik untuk hasil belajar siswa.

c. Peneliti

Peneliti secara tidak langsung telah ikut dalam memberikan dan mendapatkan pemahaman, juga memperkuat pelaksanaan proses pembelajaran aktivitas softball yang lebih kreatif dan inovatif.

d. Sekolah

Hasil penelitian akan memberikan sumbangan praktis untuk sekolah, dalam rangka perbaikan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan menafsirkan istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah – istilah tersebut harus didefinisikan secara konseptual. Beberapa istilah yang akan didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dan belajar

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan pengalaman. Dalam Aunurrahman (2009, hlm. 54) mengemukakan bahwa “pembelajaran menunjukkan pada suatu

aktivitas menuju suatu perubahan tingkah laku pada diri individu melalui proses interaksi dengan lingkungan”.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses perubahan yang ditandai oleh adanya perubahan dalam diri setiap individu, perubahan hasil belajar ini dapat dilihat dan ditunjukkan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Karakteristik prestasi hasil pembelajaran dijelaskan oleh Maher dalam Mulkina (2000, hlm. 11) bahwa “prestasi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diukur”. Pengukuran atas tingkah laku itu dapat dilakukan dengan berbagai tes prestasi hasil belajar, baik berdasarkan tolak ukur yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh penilai maupun yang telah ditetapkan menurut norma kelompok, prestasi hasil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Tinggi rendahnya prestasi hasil belajar individu bergantung pada seberapa jauh ia mampu memenuhi dan menyelesaikan dengan baik tugas - tugas yang diberikan kepadanya setelah mempelajari proses belajar tertentu”.

3. *Teaching Games For Understanding* (TGFU)

Teaching games for understanding (TGFU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Thrope dan Metzler (2000) dalam sudjana (2015, hlm. 10) menjelaskan bahwa “permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Dan pola pembelajaran ini cenderung lebih menekankan pada *tactical games*.”

4. Permainan Softball

Softball dimainkan oleh 9 orang pemain dan bermain dalam 7 *inning*, masing-masing regu mendapat giliran menjadi pemain bertahan dan menyerang masing-masing 7 kali. Pergantian ini apabila regu bertahan berhasil mematikan pemain dari regu penyerang sebanyak tiga orang. Cara memainkannya ialah seorang pemukul melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* (pelempar bola). Bola dipukul dengan menggunakan alat pukul (*bat*).

Pelempar bola bertugas dari tengah lapangan, dimana anggota regunya bertugas juga di tiga *home base*, 4 di luar lapangan dan satu di *home plate*. Seorang pemukul, harus berhasil mengelilingi semua *base* sebelum bola mengenai *base* yang ditujunya. Pemukul dapat menolak lemparan bola yang dirasa tidak sesuai. Akan tetapi, lemparan yang ketiga harus dipukul (Agus Mukholid. 2004, hlm. 58)