

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan tentang dan melalui aktifitas jasmani, dengan permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting, oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lainnya. Pada dasarnya, program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari pendidikan jasmani yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lain, yaitu dalam hal pengembangan psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya.

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, mental, emosi, sosial, dan estetika. Hal ini sesuai dengan ungkapan Rink (Abduljabar.B, 2011, Hlm. 81) mengemukakan bahwa:

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipadu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jaamani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar (SD) para guru memanfaatkan permainan-permainan untuk mencapai tujuan penjas itu sendiri, baik permainan tradisional maupun permainan olahraga, beregu maupun perseorangan. Namun disetiap sekolah ada beberapa permainan yang sangat digemari para siswa dan menjadikan permainan ini seperti kebutuhan siswa dan seperti permainan wajib siswa/siswi lakukan. Dalam hal ini, di sekolah yang diteliti oleh penulis, permainan yang sangat digemari siswa adalah permainan bola besar yaitu permainan futsal.

Permainan futsal sama halnya seperti memainkan permainan sepakbola, yang membedakannya adalah jika permainan sepakbola dimainkan di luar ruangan dengan dua regu, dan 11 orang dalam satu regunya, futsal dimainkan di dalam ruangan dan jumlah pemain hanya 5 orang setiap regunya. dan kalau permainan sepakbola dimainkan di lapangan berumput, permainan futsal biasanya dimainkan di lapangan yang terbuat dari semen, fiber atau rumput buatan. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan (Lhaksana, 2011, hlm.05). , “...futsal berasal dari kata Spanyol atau Portugis, *futbol* dan *sala*, *Futbol* yang artinya sepakbola dan *Sala* artinya ruangan. Jadi futsal dapat diartikan sepakbola dalam ruangan.”

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, futsal sering kali merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki – laki, untuk sebagian besar siswa laki – laki ingin selalu bermain futsal disetiap pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan pada saat waktu istirahat, mereka gunakan untuk bermain futsal. Tetapi permasalahan yang sering timbul adalah bahwa siswa hanya sekedar bermain futsal, peserta didik kurang mengerti konsep dasar dalam permainan futsal, ini terbukti dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SD KASIH BANGSA.

Dari observasi yang peneliti lakukan, terlihat banyak siswa yang masih belum memahami dengan benar konsep dasar permainan futsal, sehingga bermain futsal hanya sekedar menendang bola. Pada saat siswa-siswa bermain futsal, peneliti melihat mereka bermain tanpa menyadari siapa teman satu tim, siapa lawan bermain, bagaimana membantu teman, dan lain-lain. Hal ini terlihat ketika siswa-siswa berebutan bola satu dengan yang lain, baik dengan teman satu tim maupaun dengan tim lawan. Dengan kata lain, dimana ada bola semua anak berkumpul disitu juga, siswa-siswa bermain *individual*, tanpa adanya kerjasama antara orang yang satu dengan orang yang lain, siswa hanya berlari ketempat adanya bola (tidak paham posisi) dan menendang bola sesuka hati tanpa arah yang jelas, dan sering terjadi anak-anak menendang kaki satu sama lain ketika mereka berkerumun memperebutkan satu bola dan hal ini mambuat siswa menangis dan keluar dari permainan. Peserta didik juga menjadi kurang berperan aktif dalam pembelajaran Penjas terutama dalam pembelajaran permainan futsal, dimana terlihat suasana pembelajaran kurang menyenangkan, dan kurang kondusif akibat kecelakaan yang timbul yang seharusnya tidak terjadi akibat kurang pemahannya siswa dalam melakukan permainan ini. Hal ini perlu diperbaiki agar penampilan bermain siswa dalam permainan futsal bisa lebih baik.

Menurut Subroto, T (2011, hlm. 16) sifat-sifat bermain adalah "...bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan diri sendiri". Dari pendapat ini, sifat-sifat bermain tidak terlihat dari apa yang ditampilkan siswa pada saat bermain futsal. Terlihat dari adanya siswa yang menangis akibat kakinya ditendang oleh teman atau lawan main serta adanya siswa yang marah-marah kepada teman satu tim dan ada juga siswa yang keluar akibat kurang percaya diri akibat tekanan dari teman sendiri.

Terlepas dari permasalahan di atas, kurangnya pemahaman dan keterampilan bermain futsal peserta didik juga dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan guru, pendekatan yang tidak sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa bisa menghambat perkembangan belajar dan keterampilan bermain peserta didik. Model pembelajaran futsal yang membosankan membuat anak jenuh dalam bermain, dengan pendekatan teknik peserta didik kurang menikmati, dan mereka kurang bergerak, sehingga proses belajar mengajar kurang berjalan dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya penerapan pendekatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendekatan tersebut mengandung unsur bermain dan kegembiraan agar dapat menumbuhkan motivasi untuk berperan aktif dalam tugas gerak yang di berikan guru. Terdapat beberapa cara mengajar tentang peningkatan keterampilan bermain futsal, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran permainan, pembelajaran melalui permainan terdapat dalam teori tentang *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih menekankan pada pendekatan taktik, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan pada saat bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak serta memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan dan pemahaman akan permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan.

Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam pengajaran permainan adalah untuk memberikan kesadaran taktikal kepada murid-murid untuk membuat keputusan penggunaan taktik dan kemahiran yang sesuai dalam situasi permainan. Metzler (dalam Yogi. F. 2015, hlm. 8) mengemukakan bahwa “*Teaching Game for Under Standing (TGfU)* adalah pengajaran permainan untuk pemahaman yang didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran permainan, yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan”.

*Teaching Game for Under Standing (TGfU)* bertumpu pada pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran peserta didik sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. *Teaching Game for Under Standing (TGfU)* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan, permainan merupakan aspek dari model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dan permainan itu juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Menurut Smith (dalam Yaumitha, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa: “Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.”

Secara pedagogi, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan, sehingga anak akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sukintaka (dalam Yaumita, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa: “aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya, gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya”. Permainan dibentuk untuk merangsang motivasi siswa melakukan kegiatan dan mempelajari tehnik dasar yang ada dalam permainan dengan serius namun penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Sehubungan dengan hal diatas, melalui pendekatan *Teaching Game for Under Standing (TGfU)* pembelajaran futsal di sekolah akan lebih menyenangkan, peserta didik akan banyak berpartisipasi dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa dan sesama siswa lainnya juga akan semakin baik. Peserta didik

akan banyak bergerak melalui aktivitas bermain dan bergembira serta nilai dan tujuan pendidikan tetap tercapai.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai permasalahan dan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Terhadap Keterampilan Bermain Futsal di SD KASIH BANGSA, Holis Bandung”.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah : Apakah penggunaan model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal bagi siswa SD KASIH BANGSA Holis, Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh Model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan bermain futsal di Sekolah Dasar KASIH BANGSA Holis, Bandung.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penerapan model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal peserta didik.
2. Bagi pihak sekolah dan institusi pendidikan lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
3. Bagi para peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.
4. Bagi siswa, diharapkan dengan menerapkan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* ini, keterampilan siswa dalam bermain futsal semakin meningkat.

## **E. Struktur Organisasi Penelitian**

**BAB I.** Latar Belakang penelitian, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan penelitian.

**BAB II.** Kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Dalam bab ini mengemukakan konsep atau teori yang relevan dengan judul penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

**BAB III.** Metode penelitian, dalam bab ini mengemukakan mengenai metodologi penelitian yang digunakan penulis yang meliputi : metode penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, dan analisis data.

**BAB IV.** Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.

**BAB V.** Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.