

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Permasalahan yang akan diuraikan dalam penelitian ini berusaha mengungkap apakah model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat memberikan pengaruh *situational interest* siswa. Ada pula fenomena gender dalam pendidikan jasmani dimana siswa laki-laki cenderung sangat mendominasi pembelajaran. Hal ini seharusnya dapat ditangani oleh pendidik atau guru pendidikan jasmani sehingga tugas gerak yang diberikann guru dapat dilaksanakan dengan baik.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang bisa membentuk karakter siswa. Hal ini sudah menjadi isu yang sering di dengarkan diantara insan pendidikan jasmani, namun saat ini dirasa masih belum tercapai. Bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani merupakan hak bagi seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sudah kita sepakati bersama. Namun pada kenyataannya dilapangan terdapat masalah yang dirasa cukup mampu menghambat terlaksananya proses pendidikan jasmani bagi seluruh siswa, yaitu permasalahan gender. Fenomena yang terjadi adalah kurangnya ketertarikan siswi perempuan dalam mengikuti pembelajaran.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani menurut Adang Suherman (2000:23) dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- a) Perkembangan fisik, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang terlibat kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (Physical Fitness).
- b) Perkembangan gerak, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, indah, halus, sempurna.

- c) Perkembangan mental, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d) Perkembangan social, Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dalam suatu kelompok atau masyarakat.

Beberapa penelitian yang diungkap oleh Metzler maupun peneliti sebelumnya telah mengungkapkan efektifitas model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam hal keefektifan pendekatan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Akan tetapi, beberapa penelitian belum mengungkapkan dengan jelas peran pendekatan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan domain affektif siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin menguji kembali dengan tujuan memperkuat teori yang sudah ada,

Tidak dapat dipungkiri fenomena rendahnya *Situational Interest* yang ditunjukkan oleh siswi perempuan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh factor keterbatasan biologis yang dimiliki oleh perempuan dalam melakukan berbagai aktivitas fisik. Secara langsung maupun tidak faktor tersebut dapat mempengaruhi *Situational Interest* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, sebagai guru pendidikan jasmani harus dapat mengantisipasi fenomenan ini.

Guru memiliki banyak pilihan model pembelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu pendekatan atau strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU). Griffin dan Patton (2005;1) mengungkapkan bahwa, “*Teaching Game for Understanding (TGFU) s a learner and game centered approach to sport related games learning with strong ties to a constructivist*

approach to learning” Maksud dari pernyataan tersebut adalah, model TGFU adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dan berhubungan kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. Dalam implementasinya model TGFU sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif serta terlibat dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan tersebut peneliti menduga bahwa model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dapat meningkatkan *Situational Interest* siswa.

Dimensi bermain merupakan dimensi yang sangat tepat bila kita gunakan sebagai media untuk mentransferkan ilmu dan nilai dalam suatu pembelajaran, Sukintaka (2001: 29) menerangkan pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) secara tidak langsung akan membawa siswa memahami suatu jenis olahraga. Konsep model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) berasumsi bahwa olahraga dan permainan akan menjadi kegiatan yang menyenangkan, mendidik, dan menantang serta dapat meningkatkan kesehatan dan kepuasan diri, Materi-materi dirinci menjadi masalah-masalah taktis bukan teknik tetapi tidak menghapuskan unsur teknik, sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang didesain sedemikian rupa serta siswa dapat bergerak dengan memecahkan masalah itu.

Permasalahan rendahnya *Situational Interest* dalam suatu proses pembelajaran, Hilda Ilmawati (2014) dalam penelitiannya tidak ada perbedaan antara model pembelajaran inquiry dan direct teaching terhadap *situational interest*, tetapi meskipun tidak ada perbedaan, apapun materinya ketika diberikan model pembelajaran inquiry ketertarikan siswa selalu lebih baik, dan ternyata yang mempengaruhi ketertarikan sementara siswa adalah materinya, jadi materi yang bersifat games selalu memberikan ketertarikan sementara yang lebih bagus.

Salah satu domain afektif yang ingin peneliti ungkap adalah mengenai *situational interest* siswa, Menurut Gregory *at al.* (2001) ‘‘*Situational interest is defined as temporary interest that arises spontaneously due to environment factors such as task instruction or an engaging text*’’. Maksudnya adalah *situational interest* didefinisikan sebagai minat yang bersifat sementara yang muncul secara spontan yang merupakan pengaruh lingkungan seperti instruksi tugas dan text yang menarik.

Ang Chen dan Paul W.Darst (2001)

Situational interest is the appealing effect of unique characteristics students recognize in a learning task during interaction with the task. It occurs when a learning task give the learner a sense of novelty and challenge, demand high attention and exploration intention, and generates instant enjoyment during the person task interaction.

Maksudnya adalah *situational interest* merupakan efek menarik dari karakteristik unik siswa untuk melakukan tugas belajar selama pembelajaran. Hal ini terjadi bila tugas belajar memberikan tantangan dan tugas belajar yang baru, menuntuk perhatian yang tinggi serta berkeinginan mengeksplorasi dan menimbulkan kesenangan selama berinteraksi dengan orang lain ketika mengerjakan tugas belajar.

Peran guru pendidikan jasmani sangatlah penting untuk meningkatkan *situational interest* belajar siswa dengan memberikan pengajaran yang menarik, sesuatu yang baru, penuh tantangan, sehingga siswa akan tertarik untuk melakukan tugas belajar dengan penuh semangat dan berusaha melakukan yang terbaik. Selain itu *situational interest* perlu dikembangkan dalam upaya untuk mengembangkan motivasi dalam belajar, sehingga diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap peningkatan *situational interest* siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan *situational interest* siswa laki-laki dan perempuan dalam pembelajaran penjas? (sebelum dan sesudah)
3. Apakah terdapat interaksi model pembelajaran TGFU dan gender terhadap *situational interest* siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap peningkatan *situational interest*?
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh gender terhadap *situational interest* siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?
3. Mengetahui Apakah terdapat interaksi model pembelajaran TGFU dan gender terhadap *situational interest* siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani?

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini mengisi kekosongan dari penelitian yang dilakukan oleh Hilda Ilmawati (2014) bahwa model pembelajaran *inquiry* memberikan pengaruh yang lebih baik apapun materinya terhadap *situational interest* siswa, yang dimaksud dengan kekosongan penelitian adalah peneliti melakukan penelitian yang belum dilakukan oleh Hilda ilmawati sebelumnya bagaimana peneliti bermaksud meneliti model pembelajaran *teching games for understanding* (TGFU) mampu meningkatkan dan perkembangan affektif dan *situational interest* siswa.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkapkan keefektifan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) untuk mengembangkan *situational interest* siswa, penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan rujukan kepada pihak yang berkepentingan dalam pengembangan keilmuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

E. Struktur Organisasi Thesis

Struktur organisasi thesis berisi tentang urutan penulisan darisetiap bab dan bagian bab dalam thesis, mulai dari bab I sampai V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal thesis yang terdiri dari :

1. Latar Belakang Penelitian
2. Identifikasi dan Rumusan Masalah
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Thesis

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian, Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting, kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan, serta hipotesis. Bab II terdiri dari:

1. Pembahasan teori-teori dari konsep dan turunanya dalam bidang yang dikaji.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari :

1. Waktu, Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel.

Teguh Fajar Putra Utama, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN GENDER TERHADAP SITUATIONAL INTEREST DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

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

2. Desain, Metode dan Rancangan Penelitian
3. Kisi-kisi Instrument Penelitian
4. Pengembangan Instrument antara lain : Pengujian Validitas, Reliabilitas, dan hasil uji Validitas dan reliabilitas.
5. Teknik Pengumpulan Data (Angket)
6. Teknik Analisis Data : rincian tahap-tahap analisis data, teknik yang dipakai dalam analisis data.

Dalam penelitian kuantitatif pengujian validitas dan reliabilitas instrument serta analisis data dilakukan dengan beberapa tahap, dengan menggunakan *software* tertentu, disini peneliti menggunakan *SPSS for windows* dan *Microsoft Excel*.

Bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari:

1. Pengolahan atau Analisis Data
2. Pemaparan Data Kuantitatif
3. Pembahasan dan Penelitian

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, bab V terdiri dari :

1. Kesimpulan
2. Saran