

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah merupakan tempat belajar dan mengajar berlangsung antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru serta siswa dengan lingkungan sekitarnya. Melalui proses belajar terjadi proses interaksi sehingga tiap-tiap individu saling berhubungan. "Belajar adalah suatu perubahan perilaku, akibat interaksi dengan lingkungannya" (Muhammad, 2005:14). Perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila tidak terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar belum dikatakan berhasil.

Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kurikuler, yang dipergunakan sebagai media (wahana) bagi pendidikan. Pendidikan adalah proses mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotor (Giriwijoyo, 2010:82). Mata pelajaran pendidikan jasmani intrakurikuler di sekolah, khususnya SMP kelas VII pada saat ini alokasi waktunya terbatas, yaitu hanya 2 jam pelajaran atau 2 x 45 menit per minggu. Dengan keterbatasan alokasi waktu tersebut, maka guru penjas harus mengefektifkan dan mengefisienkan waktu sebaik mungkin, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Apabila pembelajaran pendidikan jasmani dalam kegiatan intrakurikuler dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, maka dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Hal ini ditegaskan dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi bahwa kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada SMP/MTS/SMPLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sportivitas dan kesadaran hidup sehat.

**Citra Sandra Irani, 2013**

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

Senada dengan pernyataan yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tersebut (Cholik, 2005:8) menyatakan sebagai berikut:

Pendidikan jasmani bukan hanya sekedar aktivitas fisik yang hanya bertujuan untuk menguasai suatu keterampilan atau kompetensi gerak yang bersifat motorik, tetapi justru bagaimana mentransformasi nilai-nilai yang terkandung termasuk disiplin, tanggungjawab, kerjasama, kejujuran, saling menghargai, dsb.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah membantu siswa untuk meningkatkan kebugaran jasmani melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, kemampuan gerak dasar dan berbagai aktivitas jasmani. Agar tujuan pendidikan jasmani dapat terlaksana selaras dengan tujuan yang tertuang dalam pendidikan nasional, maka guru pendidikan jasmani harus mampu melaksanakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga para siswa selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjas tanpa rasa bosan atau malas dikarenakan pembelajaran yang dirancang oleh guru membuat mereka ingin kembali lagi untuk melakukan aktivitas jasmani di sekolah.

Kegiatan intrakurikuler hendaknya dapat memacu para siswa lebih menggemari aktivitas jasmani. Selama pembelajaran berlangsung guru sebaiknya memperhatikan aktivitas siswa secara individu, mulai dari karakter siswa, bakat dan minat siswa dalam bidang olahraga sampai masalah-masalah yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan bimbingan dan kegiatan belajar mengajar yang baik dan disenangi oleh para siswa, diharapkan dapat menambah motivasi siswa mendalami pendidikan jasmani dengan bersedia mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Karena dalam kegiatan intrakurikuler dengan waktu yang terbatas, jumlah siswa yang cukup banyak, agak sulit untuk meningkatkan prestasi siswa dalam bidang olahraga tertentu. Oleh karena itu untuk meningkatkan bakat dan minat mereka dalam bidang olahraga yang mereka senangi, para siswa hendaknya menambah waktu berolahraga di luar jam pelajaran penjas (ekstrakurikuler).

Guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pembelajarannya perlu memperhatikan beberapa karakteristik program pendidikan jasmani, agar

pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat dikatakan berhasil serta berkualitas. Graham (Suherman, 2009:12):

1. *Developmentally appropriate practices (DAP)*: program-program latihan atau aktivitas gerak yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan gerak anak didik yang sedang belajar.
2. *Instructionally appropriate practices*: cara-cara penyampaian latihan atau aktivitas gerak secara pedagogis sangat efektif, efisien dan dapat dipertanggungjawabkan.....

Dengan memperhatikan karakteristik program pendidikan jasmani, diharapkan para guru dapat mencapai keberhasilan dalam mengajar. Keberhasilan dalam mengajar mengandung arti siswa belajar dan mengembangkan sikap positif, guru mendapatkan kepuasan dari mengajarnya dan program penjas yang diberikan sesuai dengan tujuan sekolah.

Salah satu kompetensi dasar pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mempraktikkan teknik dasar salah satu nomor olahraga bola kecil beregu dan perorangan serta nilai kerjasama, kejujuran dan menghormati lawan.

Permainan tenis meja merupakan permainan yang sudah lama berkembang di Indonesia dan cukup digemari oleh masyarakat, akan tetapi para siswa saat ini pada umumnya kurang termotivasi dan terampil dalam permainan ini karena terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia, seperti: meja tenis, bet, bola, net dan ruangan atau lapangan khusus tempat bermain tenis meja. Pada waktu melaksanakan pembelajaran di sekolah, guru pendidikan jasmani mengalami kesulitan untuk mengajarkan siswa supaya terampil dalam bermain tenis meja dan memahami permainan ini. Jumlah siswa yang cukup banyak yaitu 35-40 siswa, tidak sebanding dengan peralatan tenis meja yang tersedia 2 buah, bet 4 buah, bola 2 dus (10 buah). Selain itu sekolah belum menyediakan ruangan khusus dalam melakukan permainan ini. Adapun keadaan peralatan olahraga tenis meja di beberapa SMP Negeri di Kabupaten Purwakarta digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Data Peralatan Olahraga Tenis Meja di SMP Negeri Kabupaten Purwakarta**  
**Tahun Pelajaran 2012-2013**

No.	Nama Sekolah	Jumlah				Lokasi Pembelajaran
		Siswa	Meja Tenis	Bet	Bola	
1	SMPN 1 Purwakarta	864	4	15	25	Gedung serba guna
2	SMPN 2 Purwakarta	862	2	12	40	Teras kelas
3	SMPN 3 Purwakarta	859	2	8	30	Ruang kelas
4	SMPN 4 Purwakarta	671	2	13	20	Ruang kesenian
5	SMPN 5 Purwakarta	861	3	20	50	Ruang kelas
6	SMPN 6 Purwakarta	574	2	16	35	Lab IPA
7	SMPN 7 Purwakarta	640	3	15	40	Teras kelas
8	SMPN 8 Purwakarta	608	2	14	30	Teras kelas
9	SMPN 9 Purwakarta	568	2	10	30	Teras kelas

Pelajaran tenis meja termasuk ke dalam permainan olahraga bola kecil. Alokasi waktu yang dirancang oleh guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) biasanya diberikan 2- 3 kali pertemuan dalam 1 semester. Oleh karena itu untuk dapat melakukan keterampilan bermain tenis meja, memiliki pengetahuan serta memahami permainan tenis meja dengan baik, tentu saja akan sangat sulit dicapai oleh siswa jika alokasi pembelajarannya sangat singkat.

Selain itu untuk mendapatkan kesempatan bermain menggunakan meja tenis di sekolah siswa harus menunggu giliran temannya. Jika para siswa hanya melakukan aktivitas jika disuruh oleh guru, ALT (*Active Learning Time*) akan berkurang atau kesempatan siswa dalam melakukan tugas gerak terbatas, pada akhirnya hanya duduk atau bergurau. Hal ini akan mengurangi tingkat motivasi belajar siswa dalam mempelajari permainan tenis meja dan pada akhirnya berdampak pada lemahnya tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam permainan tenis meja serta rendahnya tingkat kebugaran jasmani siswa.

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

Kurangnya keterampilan dan pemahaman siswa terhadap permainan tenis meja, berdasarkan hasil tes awal/ prasiklus yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas VIIId pada tanggal 16 Januari 2013. Dari jumlah siswa 32 orang, diketahui para siswa yang memperoleh nilai kognitif rata-rata hanya 46 dan nilai tertinggi 60. Nilai psikomotor rata-rata 46 nilai tertinggi 55, dan nilai afektif rata-rata hanya 50 dan tertinggi hanya 60.

Berdasarkan data tersebut, penulis merasa perlu meningkatkan perencanaan, pelaksanaan dan proses evaluasi pembelajaran dengan berbagai macam metode, strategi, pendekatan dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam bermain tenis meja. Terutama menciptakan modifikasi alat yang sederhana, murah dan aman serta mendesain model pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam mempelajari permainan tenis meja.

Selain itu siswa juga perlu diajarkan pengetahuan tentang peralatan, peraturan permainan dan cara bermain tenis meja (teknik, taktik dan strategi untuk mengungguli lawan). Dengan demikian tujuan pembelajaran tenis meja dapat tercapai, yaitu siswa memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang konsep gerak, teknik-teknik dasar permainan tenis meja (kognitif), siswa mampu mempraktikkan keterampilan teknik-teknik dasar permainan tenis meja (psikomotor) serta siswa menanamkan nilai-nilai respek, peduli, *fair play*, kerja keras, berpikir logis, kreatif dan inovatif (afektif). Seperti yang dinyatakan oleh (Giriwijoyo, 2010:82) pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang mengembangkan:

1. Domain kognitif: kemampuan penalaran, pengayaan pengetahuan/keilmuan dan keluasan wawasan, khususnya yang dapat dicapai melalui penyajian olahraga intrakurikuler.
2. Domain afektif:
  - a. Sikap rohaniah meliputi: aspek mental, intelektual dan spiritual,
  - b. Sikap sosial yang sesuai norma sosial melalui pendidikan jasmani
3. Domain psikomotor: perilaku siswa sehari-hari yang sesuai dengan pengetahuan baru dan pola sikap baru yang diperolehnya melalui pengalaman dan peran sertanya dalam proses pendidikan jasmani.

Agar standar kompetensi di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan seperti yang tertulis

dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu melaksanakan kegiatan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) bagi para siswa. Sehingga pada waktu jam pelajaran penjas berlangsung seluruh siswa terlibat aktif mempraktikkan aktivitas jasmani baik yang diinstruksikan oleh guru maupun kreativitas para siswa sendiri dalam berlatih. Aktivitas jasmani selalu dirancang dengan berbagai kegiatan yang variatif, tidak membosankan, ditunjang pula oleh modifikasi peralatan yang inovatif. Selalu berkreasi memikirkan ide-ide, gagasan dan berbagai metode atau cara agar siswa tertarik. Pada akhirnya seluruh siswa selalu menunggu-nunggu saatnya pelajaran penjas karena mereka sangat menyenangi berbagai kegiatan yang disajikan oleh guru.

Oleh karena itu perlu adanya usaha yang keras dari para guru penjas di dalam menerapkan berbagai model-model pembelajaran, pendekatan, metode maupun modifikasi dalam pembelajaran. Maka penulis tertarik untuk meneliti model pembelajaran dan pemahaman permainan atau TGfU (*Teaching Games for Understanding*) tenis meja dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada tiga domain perilaku belajar yaitu: kognitif, psikomotor dan afektif.

Penelitian ini menurut penulis sangatlah penting karena menyangkut peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dimana saat ini para guru dituntut mengembangkan, mengkaji dan melakukan berbagai penelitian berdasarkan permasalahan yang dihadapi pada saat mengajar di kelasnya sendiri. Sehingga dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi oleh penulis pada saat mengajar di sekolah dengan materi tenis meja dan untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh pada domain kognitif, psikomotor dan afektif, maka mendorong penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan tenis meja (TGfU) dapat meningkatkan hasil belajar domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Dengan mendesain rencana pembelajaran, melakukan tindakan pembelajaran, melakukan pengamatan domain kognitif, psikomotor dan afektif selama pembelajaran berlangsung, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar

siswa domain kognitif, psikomotor dan afektif serta terpeliharanya kebugaran jasmani para siswa.

Melalui implementasi model TGfU atau pembelajaran dan pemahaman permainan penulis berusaha menanamkan pemahaman konsep gerak yang harus diterapkan pada saat mempraktikkan keterampilan gerak dalam permainan tenis meja dengan menerapkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Berperan sebagai fasilitator sekaligus pelaksana penelitian, penulis merancang berbagai permainan yang dapat menyempurnakan keterampilan siswa untuk memainkan permainan tenis meja.

Penelitian ini mengajarkan pemahaman konsep gerak, teknik dasar dan peraturan tenis meja melalui permainan supaya mencapai tingkat pemahaman yang baik, sehingga tujuan pembelajaran tenis meja dapat tercapai yaitu siswa menampilkan hasil belajar yang meningkat dalam permainan tenis meja setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model TGfU.

Dengan demikian bentuk variasi permainan yang mirip dengan permainan sesungguhnya, baik yang dirancang oleh guru maupun siswa perlu dipraktikkan dengan perencanaan matang, sinergis dan berkelanjutan agar pembelajaran tenis meja lebih aktif, disukai dan menyenangkan bagi para siswa. Model pembelajaran TGfU, memberi kesempatan kepada siswa untuk menikmati olahraga dan permainan dengan versi permainan yang dimodifikasi, sambil membantu mereka mengembangkan tingkat keterampilan bermain dalam permainan dan olahraga di masa depan (Harvey dan Hans, 2010: 3).

Menurut Thorpe, Bunker dan Almond (Griffin & Butler, 2005:1): Model pembelajaran dan pemahaman permainan atau TGfU merupakan sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan, sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan tenis meja pada siswa kelas VII SMP dalam upaya meningkatkan hasil belajar domain kognitif, psikomotor dan afektif siswa, maka perlu dilakukan penelitian yang lebih cermat untuk mengetahui fakta yang terjadi di lapangan. Karena penelitian ini

menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *classroom research* maka penulis dituntut memperbaiki proses belajar yang telah direncanakan, dilaksanakan, kemudian direfleksi bila ada permasalahan dan akhirnya diperbaiki dan dibuat perencanaan ulang agar lebih baik. Penelitian ini akan mengamati keadaan respon kognitif, psikomotor dan afektif siswa terhadap permainan tenis meja.

Dalam proses belajar mengajar permainan tenis meja, banyak faktor yang menentukan hasil belajar, di antaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor bawaan, minat, motivasi dan intelegensi. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah pelatih atau guru, waktu latihan, sarana dan prasarana, metode pengajaran atau pelatihan (Safari, 2010: 3).

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha dan proses belajar yang dapat dinilai dalam bentuk pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai karakter sehingga nampak pada diri individu tersebut perubahan tingkah laku. Dengan bantuan guru siswa dibimbing melalui kegiatan pembelajaran. Dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang menunjang serta dengan berbagai metode dan model pembelajaran yang bervariasi diharapkan siswa memperoleh peningkatan hasil belajar.

Peran peneliti sekaligus pengajar pendidikan jasmani dalam penelitian ini sangat menguntungkan terutama dalam peningkatan kualitas pembelajaran materi pelajaran pendidikan jasmani. Bukan hanya pada materi tenis meja saja implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) dapat dilaksanakan, akan tetapi pada materi pendidikan jasmani yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk menetapkan judul: **“Implementasi Pembelajaran dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja pada Siswa SMP Kelas VII dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar”**

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Fokus pembelajaran model TGfU (*Teaching Games for Understanding*) adalah pembelajaran dengan pemahaman melalui permainan dengan mempertimbangkan olahraga sebagai usaha sosial, afektif dan kognitif, tidak

hanya penampilan keterampilan atau psikomotor. Siswa diajak untuk terlibat aktif, bersosialisasi dan memecahkan masalah (Griffin & Butler, 2005:85).

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka disusun rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain kognitif siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja?
2. Apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain afektif siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja?
3. Apakah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain psikomotor siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja?
4. Domain manakah terjadi peningkatan yang paling tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja?

### **C. Batasan Masalah**

Belajar pendidikan jasmani merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar pada 3 domain belajar melalui aktivitas jasmani. Maka dalam penelitian ini, pembelajaran akan difokuskan pada implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja pada siswa kelas VII SMP dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa domain kognitif, psikomotor dan afektif.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja pada siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta dapat meningkatkan hasil belajar domain kognitif, psikomotor dan afektif.

2. Untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja pada siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta dapat meningkatkan hasil belajar domain psikomotor.
3. Untuk mengetahui apakah implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja pada siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta dapat meningkatkan hasil belajar domain afektif.
4. Untuk mengetahui pada domain manakah peningkatan yang paling tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya, terutama:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara teori dan metodologi serta memberikan informasi khususnya dalam bidang kajian melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja untuk meningkatkan hasil belajar domain kognitif, psikomotor dan afektif.
  - b. Dapat dijadikan desain, pendekatan, strategi dan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.
  - c. Dapat dijadikan alternatif pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tenis meja pada khususnya dan pelajaran penjas pada umumnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa
    - 1) Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran penjaskes khususnya tenis meja.
    - 2) Upaya meningkatkan hasil belajar tenis meja pada domain kognitif, psikomotor dan afektif.

- b. Bagi guru
  - 1) Memberi masukan dalam mengimplementasikan model pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) sehingga membantu memecahkan masalah yang dihadapi di kelasnya sendiri.
  - 2) Meningkatkan motivasi guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.
  - 3) Memotivasi para guru penjas untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bersama teman sejawat agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah
  - 1) Salah satu usaha untuk meningkatkan profesionalitas guru dengan melaksanakan PTK dan mengimplementasikan model-model pembelajaran pada waktu mengajar.
  - 2) Menumbuhkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan di sekolah.
  - 3) Pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan situasi dan kondisinya nyata di sekolah.
- d. Bagi Prodi Pendidikan Olahraga
  - 1) Menjadi bahan kajian dalam mengembangkan penelitian tindakan kelas, bagi para dosen dan mahasiswa dalam memperkaya khasanah penelitian.
  - 2) Menumbuhkembangkan budaya akademik untuk melakukan penelitian tindakan kelas.
  - 3) Memberi kesempatan kepada mahasiswa yang berprofesi sebagai guru untuk membuat penelitian tindakan kelas.
- e. Bagi peneliti lain, proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan atau dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian berikutnya.
- f. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam kajian sejenis.
- g. Dapat bermanfaat bagi orang lain yang membacanya.

## F. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah pemaknaan dari setiap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dirumuskan definisi istilah sebagai berikut :

1. Pendidikan jasmani adalah kegiatan jasmani yang disajikan sebagai bagian dari kegiatan kurikuler, yang digunakan sebagai media (wahana) bagi proses pendidikan dengan mengembangkan domain kognitif, psikomotor dan afektif (Giriwijoyo, 2010:82).
2. Definisi pendidikan jasmani menurut Suherman dan Mahendra, (2001:8) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh”.
3. Konsep pendekatan pembelajaran dijelaskan Rusman, (2011:132) yaitu : “Sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.”
4. Menurut Soekamto dan Winataputra, (1995:78) mendefinisikan ‘model pembelajaran’ sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. <http://mtk2012unindra.blogspot.com>
5. Joyce dan Weil (2000:13) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media dan bantuan belajar melalui program computer.
6. Mengenai permainan tenis meja, Soetomo (1985:31) menjelaskan bahwa:
 

Permainan tenis meja adalah suatu jenis permainan dengan cara memukul bola kemudian melewati atas net yang dipasang pada tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati atas net ini harus mantul pada meja pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net yang dipukul seseorang silih berganti dan memukulnya sendiri setelah bola memantul pada permukaan meja, jadi tidak langsung divoli.

**Citra Sandra Irani, 2013**

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

7. Harvey dan Hans (2010:3) mendefinisikan TGfU: konsep bermain atau *play* pertama kali dikonseptualisasikan oleh Alan Launder (2001), mirip dengan TGfU karena salah satu ide awalnya adalah untuk memberi kesempatan bagi siswa untuk menikmati olahraga dan permainan dengan versi permainan yang dimodifikasi, sambil membantu mereka mengembangkan tingkat keterampilan bermain dalam permainan atau olahraga di masa depan.
8. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mengaplikasikan pendekatan taktis yang berpusat pada siswa untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran (Griffin & Butler, 2005:1).
9. Model Pembelajaran TGfU menurut Thorpe, Bunker dan Almond (Griffin, & Butler, 2005:1) adalah: “sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan. Sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran”.
10. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004:22). Sedangkan menurut Kingsley (Sudjana, 2004:22) membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengarahan, (3) sikap dan cita-cita.

#### **G. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian (McPerson 1991, McPerson and French 1991, Turner 2003) menegaskan bahwa dengan pendekatan *tactical game* kemampuan pemain tenis lebih baik dalam (kecermatan memukul dan membuat keputusan). Dan memiliki tingkat pengetahuan yang lebih tinggi dari pemain yang dilatih dengan pendekatan tradisional.
2. Hasil penelitian Yunyun Yudiana (2009): menyimpulkan bahwa model pendekatan taktis memberikan kontribusi yang positif terhadap pemahaman bermain bola voli siswa SMPN 4 Kota Bandung.

3. Mc Pherson dan French (1991) melakukan penelitian pada kelas tenis di perguruan tinggi untuk membandingkan antara pendekatan taktis dengan pendekatan teknik. Pada kelompok taktik tidak diberikan pembelajaran awal, hasilnya secara signifikan menunjukkan skor lebih rendah. Akan tetapi, setelah diberi pembelajaran teknik sebagai bagian dari model pembelajaran, skor mereka dengan cepat meningkat.
4. Turner (1996) membandingkan pendekatan pembelajaran taktis dengan pendekatan pembelajaran teknik pelajaran hoki di kelas VII. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pembelajaran taktis meningkat secara signifikan pada perkembangan teknik, pengetahuan dan penampilan bermain. Dengan mewawancarai siswa, dia juga menyimpulkan bahwa dengan pendekatan taktis para siswa menyukai bentuk-bentuk permainan, memberikan kepuasan dalam keterlibatan mereka mengikuti pembelajaran taktis.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Alison & Thorpe (1997: 9-13) Yudiana (2010: 89), pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh dalam metode mengajar. Hasil risetnya tentang perbandingan pendekatan pembelajaran antara pendekatan teknis dan pendekatan taktis dalam permainan hoki dan bola basket melalui pendekatan taktis memberikan signifikansi yang tinggi terhadap kegairahan dan usaha belajar siswa. Disamping itu, pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik dan pemahaman dalam bermain.
6. Penelitian Dedi Rudiyanto: Pengaruh Variasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Forehand Drive* Tenis Meja Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Babalan, sampel 40 orang yang akan diberikan tindakan berupa Metode Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menyimpulkan : (1) dari tes hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 27 orang siswa (67,5%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 13 orang siswa (32,5%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan persentase nilai rata-rata 70,93%. Namun belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yang diharapkan yaitu 85%. (2) dari tes hasil belajar siklus II diperoleh data

sebanyak 36 orang siswa (90%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar dan 4 orang siswa (10%) masih belum tuntas dengan persentase nilai rata-rata 82,18%. Peningkatan persentase nilai rata-rata hasil belajar siswa dari tes sebelumnya yaitu 11,25% dan peningkatan ketuntasan klasikalnya sebesar 22,5%.

7. Prihartanto dan Utama, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran tenis meja melalui pendekatan bermain Prodi PJKR FIK UNY tahun ajaran 2012. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Populasi penelitian adalah mahasiswa kelas A dan B Prodi PJKR FIK UNY berjumlah 18 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peran serta secara aktif mahasiswa PJKR FIK UNY dalam mengikuti pembelajaran olahraga pilhan tenis meja melalui pendekatan bermain. Hal ini dapat ditandai dengan adanya peningkatan tingkat partisipasi mahasiswa yang optimal, suasana pembelajaran yang kondusif serta memperkaya khasanah model pembelajaran di prodi PJKR FIK UNY.