

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa di sekolah yang diarahkan untuk membina dan sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral. Adapun alat atau materi yang digunakan dalam pelajaran tersebut, adalah melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 11) bahwa “pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Sejalan dengan pendapat di atas, Juliantine dkk, (2013, hlm. 3) mengatakan bahwa “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak”.

Secara filosofis, pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya, (Mahendra 2015, hlm. 11). Pendidikan jasmani memiliki misi pengembangan yang utuh dalam tujuan pembelajarannya, yang meliputi pengembangan domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Perkembangan pengetahuan atau sifat-sifat sosial bukan hanya sekedar dampak pengiring yang menyertai keterampilan gerak, melainkan memiliki kedudukan yang sama dengan tujuan pembelajaran pengembangan domain psikomotor.

Penjas adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Mahendra, 2015, hlm. 40). Definisi tersebut sejalan dengan definisi dari Saputra,

dkk (2008, hlm. 40) yang menyatakan “pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pendidikan jasmani juga dipercayai memiliki kemampuan untuk mendidik anak secara utuh, menyeluruh. Seperti yang dijelaskan oleh Mahendra (2015, hlm. 11) “pendidikan jasmani idealnya memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya”. Sehingga peningkatannya bukan hanya pada aspek fisik semata, melainkan terdapat peningkatan pada aspek-aspek lainnya seperti aspek mental dan emosional.

Pendidikan jasmani sendiri memiliki beberapa tujuan yang dapat memberikan dampak positif terhadap siswa-siswi di sekolah. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Mahendra (2015, hlm. 21) bahwa secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi partisipasi dalam aktivasi jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk olahraga.

Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut di atas pendidikan jasmani menggunakan berbagai alat dari mulai aktifitas fisik, permainan, dan olahraga. Ketiga istilah tersebut dijelaskan oleh Mahendra (2015, hlm. 43) yakni :

- a. Aktivitas jasmani adalah seluruh gerak tubuh yang dihasilkan oleh kontraksi otot-otot rangka yang secara nyata meningkatkan pengeluaran energy (*energy expenditure*) di atas level kebutuhan dasar.

Alqindo Algozali Rohim, 2017

PENGARUH TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA

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

- b. Permainan adalah aktivitas jasmani yang di dalamnya sudah mengandung unsure-unsur yang menyenangkan, karena sudah dilengkapi dengan adanya unsur yang mengandung kompetisi sederhana, mengandung fantasi atau imajinasi (seperti memainkan peran binatang atau benda lain) atau mengandung unsur adaptasi dan modifikasi peraturan.
- c. Olahraga adalah seluruh aktivitas jasmani yang mengandung unsur permainan dan unsur tantangan alam atau tantangan pada diri sendiri yang sudah terikat oleh aturan baku dan sudah diwadahi oleh badan organisasi yang menaunginya.

Dari ketiga aktivitas tersebut aktivitas yang akan diberikan kepada siswa haruslah aktivitas-aktivitas yang terpilih, dan gurulah yang paling mengerti aktivitas seperti apakah yang akan diajarkan sesuai dengan kebutuhan siswanya. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Mahendra (2015, hlm. 44) “semua aktivitas yang diajarkan harus merupakan pilihan guru sesuai dengan pemahaman guru bahwa aktivitas tersebut bermanfaat secara fisik, secara mental, moral, emosional, dan sosial”.

Dalam kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (selanjutnya disebut PJOK¹) terutama kurikulum 2013, disebutkan bahwa pelajaran penjas mencakup ruang lingkup pembelajaran yang mencakup enam aktivitas pembelajaran antara lain, aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, dan pendidikan kesehatan.

Aktivitas permainan dan olahraga dinyatakan dalam kurikulum termasuk di dalamnya permainan bola besar, permainan bola kecil, dan aktivitas atletik. Dalam permainan bola besar sendiri mencakup di dalamnya, sepakbola, bola voli, dan bola basket. Sepakbola sendiri merupakan salah satu permainan bola besar yang saat ini sangat diminati oleh berbagai kalangan. Sucipto (2015, hlm. 7) menjelaskan bahwa :

“Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan sepakbola

¹Dalam naskah istilah PENJAS dan PJOK memiliki makna yang sama. Istilah ini digunakan secara bergantian dalam naskah.

dapat dimainkan di luar ruangan (*out-door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in-door*)”.

Sepakbola berkembang dengan sangat pesat di kalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki, perempuan, anak-anak, dewasa, dan orangtua. Tujuan permainan dalam sepakbola adalah pemain dapat memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawang agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri atau draw. Tujuan dari permainan sepakbola tersebut hanya merupakan tujuan sementara saja, atau tujuan antara dari permainan sepakbola.

Sepakbola sendiri memiliki tujuan kependidikan, sehingga ia termasuk salah satu aktivitas jasmani atau olahraga yang digunakan untuk mendidik dalam pendidikan jasmani, tujuan tersebut berhubungan dengan proses pengembangan domain psikomotor, kognitif, dan afektif. Seperti yang dijelaskan oleh Sucipto (2015, hlm. 8) yaitu :

“Sepakbola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepakbola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*)”.

Sayangnya, manfaat kependidikan sepakbola belum banyak dioptimalkan dalam pembelajaran penjas di sekolah, hal tersebut disebabkan oleh kecenderungan yang masih banyak terjadi di sekolah bahwa mayoritas guru masih menggunakan pendekatan teknik dalam mengajarkan permainan sepakbola. Menurut Griffin, Oslin, dan Mitchell, 1997 dan Yudiana (2010, hlm. 2) “metode pendekatan teknis yaitu pembelajaran keterampilan yang lebih menekankan kepada penguasaan teknik dasar terlebih dahulu sebelum kepada teknik pola-pola bermain”. Kemudian seperti yang disampaikan oleh Subroto (2001, hlm. 6) bahwa “pendekatan tradisional untuk mengajarkan permainan menekankan penguasaan keterampilan teknik dasar”. Pendekatan teknis dan pendekatan tradisional pada dasarnya sama. Yudiana (2010, hlm. 2) menyatakan bahwa “pendekatan teknis

cenderung kepada pendekatan tradisional dalam mengajar atau melatih, bahkan tidak meningkatkan kemampuan dalam bermain”.

Kelemahan pendekatan teknis dalam pembelajaran permainan, lebih tepat digunakan pada proses latihan sehingga kurang tepat apabila digunakan kedalam proses kegiatan belajar mengajar, karena tidak meningkatkan kemampuan bermain. Sejalan dengan definisi-definisi di atas pendekatan teknis memiliki beberapa kelemahan, di antaranya : 1) Siswa cenderung mengalami kejenuhan, dikarenakan pembelajaran terasa monoton dan tidak ada inovasi yang diberikan oleh guru ketika menyampaikan materi 2) Siswa akan merasa kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran penjas karena proses kegiatan belajar mengajar kurang menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Tarigan (2001, hlm. 4-5) bahwa,

“Pembelajaran pendidikan jasmani yang menekankan pada pendekatan teknik kelihatannya sangat membosankan bagi para siswa, sebab secara sistematis setiap teknik dipelajari secara berulang-ulang sampai teknik tersebut dikuasai betul, baru beralih pada teknik berikutnya, sehingga pendekatan teknis cenderung lebih sesuai apabila diberikan pada proses latihan dan bukan pada proses kegiatan belajar mengajar, selain itu tujuan utamanya adalah prestasi bukan sekedar peningkatan keterampilan bermain dan kebugaran semata”.

Menyadari adanya beberapa kelemahan dari pendekatan teknis dalam pembelajaran sepakbola di atas, perlu dipertimbangkan pendekatan pembelajaran yang berbeda, saat ini sudah dikenal suatu pendekatan yang dipandang mampu mengkompensasi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada pendekatan teknis di atas, pendekatan tersebut disebut pendekatan *Teaching Games for Understanding*, pendekatan ini disinyalir memiliki kelebihan-kelebihan dalam membuat anak terlibat aktif dan meningkatkan keterampilan bermainnya.

Di samping itu, *Teaching Games for Understanding* merupakan suatu pendekatan untuk memperkenalkan bagaimana anak belajar melalui bentuk-bentuk permainan sebagaimana diutarakan oleh Bunker dan Thorpe (1982) dan oleh Metzler (2000) “*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan belajar siswa dalam memainkan permainan”. Hoedaya (2001, hlm. 14) menyatakan bahwa

“tujuan utama suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan keterampilan bermain siswa, yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya”. Sehingga siswa akan lebih cepat menangkap suatu materi melalui sebuah permainan.

Berdasarkan observasi penulis, SD Negeri 05 Kumbara Utama belum menerapkan *Teaching Games for Understanding* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan yang digunakan masih menggunakan pendekatan teknik. Beranjak dari hal tersebut, penulis tertarik untuk memperkenalkan *Teaching Games for Understanding* pada proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di SD Negeri 05 Kumbara Utama dan ingin mengetahui apakah pendekatan ini mampu meningkatkan keterampilan bermain sepakbola pada siswa kelas V.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Teaching Games for Understanding* terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola” (penelitian eksperimen terhadap siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang penulis paparkan di bagian sebelumnya, permasalahan-permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah *Teaching Games for Understanding* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama?
2. Apakah Pendekatan teknis berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama?
3. Manakah yang memberikan hasil lebih baik terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V antara *Teaching Games for Understanding* dan Pendekatan Teknik di SD Negeri 05 Kumbara Utama?

C. Batasan Masalah

Agar masalah penelitian ini tidak menyimpang dari masalah sebenarnya, maka penulis membatasi masalah penelitian ini. Adapun ruang lingkup permasalahan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *Teaching Games for Understanding* dan Pendekatan Teknik terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama, serta pendekatan manakah yang memberikan hasil lebih baik.
2. Penelitian ini di fokuskan pada siswa-siswi kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama.
3. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa menggunakan tes *Games Performance Assesment Instrument* (GPAI).

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Teaching Games for Understanding* terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama.
2. Untuk mengetahui pengaruh Pendekatan Teknik terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa kelas V di SD Negeri 05 Kumbara Utama.
3. Untuk mengetahui manakah yang memberikan hasil lebih baik terhadap peningkatan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V antara *Teaching Games for Understanding* dan Pendekatan teknik di SD Negeri 05 Kumbara Utama?

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pendalaman *Teaching Games for Understanding*.

2. secara praktis

- a. Bagi penulis, menambah pengetahuan dan keyakinan terhadap manfaat *Teaching Games for Understanding* dan pendekatan teknis untuk diterapkan di sekolah dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran di sekolah, terutama dalam menjadikan penjas sebagai alat untuk mendidik.
- c. Bagi sekolah/lembaga, dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mendorong guru untuk terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan bagi siswanya, dan sekaligus mendukung dari sisi sarana dan prasarannya.
- d. Bagi siswa, dapat dijadikan wahana baik untuk meningkatkan kualitas gerak dan keterampilannya, dan juga kualitas kepribadiannya.

F. Stuktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan, sebagai berikut,

Pada BAB I Pendahuluan, terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Pada BAB II Kajian teoritis, berisi tentang teori-teori serta konsep yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan, tentang *Teaching Games for Understanding*, dan keterampilan bermain sepakbola.

Pada BAB III Metode penelitian, berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian yang digunakan, instrumen penelitian yang dipakai, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Pada BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menganalisis data-data yang telah di kumpulkan atau di dapatkan pada saat melakukan penelitian kemudian di paparkan pembahasannya secara terperinci.

Pada BAB V Kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang diberikan baik untuk penulis dan pembaca.