

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, karena pada dasarnya manusia dilahirkan tidak membawa kemampuan apapun, maka dengan pendidikan manusia belajar segala macam hal yang ada. Tidak terlepas dari itu, pendidikan di sekolah merupakan salah satu pendidikan formal bagi setiap anak, karena di sekolah anak dapat menemukan berbagai hal yang tidak mereka ketahui sebelumnya dan mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1 UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sebagai usaha sadar dan terencana, pendidikan sudah seharusnya mempunyai tujuan akhir yang jelas, tujuan yang harus dicapai dan didapat oleh peserta didik tersebut. Namun dalam tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan, jangan sampai mengesampingkan bahkan melupakan aspek yang terpenting di dalam proses pendidikan yaitu belajar. Berbagai mata pelajaran di sekolah lebih mementingkan hasil akhir untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan, namun seringkali melupakan proses belajar yang siswa tempuh. Ini merupakan sebuah ketidakadilan bagi siswa, karena tidak semua siswa mempunyai karakteristik yang sama dalam menerima setiap mata pelajaran. Oleh karena itu dalam proses pendidikan bukan hanya aspek pengetahuan yang dijadikan patokan dalam penilaian, tetapi juga harus menggabungkannya dengan aspek sikap dan aspek gerak khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang bisa dibilang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dalam pelaksanaannya lebih banyak dilakukan di luar kelas. Pendidikan jasmani juga lebih memanfaatkan aktivitas fisik dalam proses pembelajarannya, sehingga memberikan ruang yang lebih terhadap siswa untuk bergerak. Seperti yang dikutip oleh Firmansyah (2015) dijelaskan Abduljabar (2011, hlm. 81) :

Pendidikan melalui fisik adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti bekerjasama dengan siswa lain.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah selama ini, lebih mengacu kepada guru yang memegang peran aktif dalam pelaksanaannya. Sehingga membuat siswa-siswi lebih banyak melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru dari pada mengembangkan apa yang ada dalam diri siswa. Hal itu membuat pendidikan jasmani kurang diminati oleh siswa, bahkan siswa kurang termotivasi ketika mengikuti mata pelajarannya. Padahal peran pendidikan jasmani sangat begitu sentral dalam perkembangan anak, selain melatih gerak siswa, pendidikan jasmani juga sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan pengetahuan dan sikap dalam diri siswa. Tetapi karena mempunyai tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya, seringkali aspek penting seperti belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan jasmani terlupakan. Masih banyak tujuan yang ditetapkan dalam pendidikan jasmani lebih mementingkan hasil akhir dari pembelajaran, seperti keterampilan passing bawah dalam pembelajaran voli, keterampilan lari jarak menengah, keterampilan shooting dalam pembelajaran basket, dan sebagainya. Padahal proses siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menjadi bagian utama dalam proses pendidikan.

Apabila diibaratkan bentuk segitiga yang dibagi menjadi beberapa bagian dari atas ke bawah, proses belajar merupakan bagian yang paling bawah, yang menandakan bahwa belajar merupakan pondasi utama dalam proses pendidikan

jasmani. Sedangkan hasil akhir yang terdiri dari berbagai macam keterampilan merupakan bagian paling atas dari bentuk segitiga tersebut, sehingga apabila dilihat pun bagian bawah mempunyai bagian atau ruang yang paling besar sedangkan yang paling akhir hanya sedikit. Dengan melihat gambaran tersebut sudah seharusnya proses pendidikan jasmani di sekolah tidak lagi bertitik tolak pada hasil akhir keterampilan yang dilakukan siswa saja, tetapi juga harus menggabungkan dengan proses belajar yang siswa ikuti dalam setiap pelaksanaannya. (Firmansyah, 2015:3)

Dalam proses belajar pendidikan jasmani, kemampuan pengetahuan dan gerak akan berkembang beriringan, ketika siswa baru mengenali suatu gerak yang sebelumnya tidak diketahui maka kemampuan pengetahuan tentang gerak tersebut pun akan diperoleh siswa, sehingga saling berhubungan. Dari ketentuan SKL demikian, guru sebagai pelaksanaan kurikulum tentunya harus berupaya mewujudkannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru harus mampu menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya. Apabila pembelajaran yang diterapkan belum tepat, maka tidak menutup kemungkinan hasil belajarnya pun lebih cenderung verbal.

Proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani akan berjalan dengan lancar bilamana pelajaran dan pengajaran sama-sama aktif dalam melakukan kegiatan. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu tanggung jawab guru/pengajar, kelengkapan sarana prasarana, materi pembelajaran dan lingkungan sekolah. Setiap siswa-siswi di SMA Pasundan 3 Cimahi memiliki partisipasi yang berbeda terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Partisipasi siswa yang baik dapat meningkatkan proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

Partisipasi siswa dapat diartikan sebagai suatu keterlibatan langsung secara aktif dalam melakukan suatu kegiatan atau turut melibatkan diri yang dapat memperlancar jalannya suatu aktivitas. Partisipasi seseorang dalam suatu kegiatan sangat erat kaitannya dengan keberhasilan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. Dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya keterlibatan peserta didik yaitu siswa-siswi yang menjadi objek dalam proses belajar mengajar

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

untuk melkaukan suatu kegiatan. Partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat menentukan keberlangsungan proses belajar mengajar yang dapat menggambarkan kegiatan pembelajaran yang terjadi, apakah telah terjadi interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran atau tidak?

Prayoga (2016) menyatakan bahwa : “Pada hakekatnya belajar merupakan suatu wujud partisipasi siswa terhadap proses pembelajaran di dalam kelas, pada proses pembelajaran ini menuntut dan menekan kepada seorang guru untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar. Siswa-siswi yang terlibat dalam kegiatan proses belajar mengajar ini memiliki keseriusan dan mampu memberikan perhatian yang tinggi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Belajar juga merupakan wujud keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan aktif berarti dapat berwujud seperti : mendengar, menulis, dan berbuat sesuatu. Untuk memfungsikan keaktifan ini sangat bergantung pada intelektual emosional. Jadi yang dimaksud dengan belajar aktif adalah dapat melibatkan diri dalam proses pembelajaran baik mental (intelektual emosional) maupun fisiknya. Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi siswa secara penuh dan merata. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan setiap siswa. Siswa didorong untuk mendapatkan pengalaman belajar berupa pengantar yang menuju pada komponen antisipasi. Pada saat pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan siswa dengan mengembangkan belajar gerak mereka pada pelajaran pendidikan jasmani. Dalam mempersiapkan siswa, guru menyampaikan apa yang akan dipelajari dan hubungannya dengan pelajaran sebelumnya dan aktivitas saat ini atau yang akan datang.”

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi permasalahan yang paling menonjol diantaranya yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik dalam artian tidak mengikuti pembelajaran dari awal jam pelajaran sampai akhir jam pelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Ketika jam pembelajaran berlangsung pun ada salah satu siswa yang mencoba menawarkan

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

keinginannya dalam pembelajaran yang akan diberikan, kemungkinan ini terjadi ketika siswa itu merasa jenuh dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu perilaku disiplin siswa dalam proses pembelajaran juga terlihat begitu kurang, siswa tidak teratur ketika melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh guru, sering bercanda dan membahayakan dirinya sendiri dan orang lain. Serta ada beberapa siswa yang merasa kelelahan mengikuti pembelajaran dan akhirnya tidak mengikuti pembelajaran karena sebuah alasan capek. Itu beberapa permasalahan yang begitu tampak ditemui di SMA Pasundan 3 Cimahi, sebenarnya masih ada permasalahan yang lainnya seperti siswa kurang bertanggung jawab ketika melakukan tugas gerak yang diberikan sehingga terlihat malas-malasan, dan partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajar gerak pun rendah, serta siswa sering saling mengejek satu sama lain, dan rasa kepedulian yang rendah antar siswa dalam proses pembelajaran. Melihat keberagaman permasalahan yang timbul dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, permasalahan yang paling menonjol diantaranya yaitu mengenai partisipasi aktif belajar gerak siswa, motivasi belajar siswa, keterlibatan, kedisiplinan, kehadiran, dan keaktifan. Berikut penjelasannya:

Menurut teori Saputra dalam bukunya yang berjudul, *Partisipasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar* (dalam skripsi Edit Prayoga, 2016). Menurut Saputra Nilai partisipasi dilihat dari aspek motivasi, kehadiran, keterlibatan, keaktifan serta kedisiplinan. Seperti dijabarkan sebagai berikut:

1. Motivasi. Penilaian motivasi dilihat dari dorongan yang timbul dalam diri siswa maupun dari luar seperti: keikutsertaan siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan.
2. Kehadiran. Penilaian kehadiran dilihat dari intensitas dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
3. Keterlibatan. Hal ini ditandai dari sejauh mana siswa terlibat di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Keaktifan. Penilaian keaktifan dilihat dari sejauh mana siswa aktif di dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

5. Kedisiplinan. Hal ini berhubungan dengan tingkat kepatuhan siswa dalam mematuhi setiap peraturan yang berlaku di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Sedangkan menurut teori Keith Davis dalam bukunya yang berjudul, *Human Relation at Work* (dalam Permana, 2013 hlm.34). Menurut Davis memaparkan bahwa kunci pemikiran dalam partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi. Kemudian dari unsur mental dan emosi tersebut diuraikan lebih rinci menjadi lima komponen yaitu: Keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan, dan keaktifan.

1. Keikutsertaan yang terdiri dari ikut serta dalam pembelajaran, semangat dalam pembelajaran, totalitas dalam pembelajaran.
2. Keterlibatan yang terdiri dari terlibat dalam pembelajaran, paham akan kegiatan pembelajaran, percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kesediaan yang terdiri dari dapat menerima dengan baik tugas gerak yang diberikan guru, dapat menampilkan tugas gerak yang diinstruksikan guru, dapat menyesuaikan diri dalam pembelajaran.
4. Kemauan yang terdiri dari senang melakukan tugas gerak, melakukan tugas pembelajaran dengan kesadaran diri, ingin mendapat hasil yang baik.
5. Keaktifan yang terdiri dari ingin menjadi pusat perhatian, melaksanakan tugas gerak yang diberikan, berperan aktif dalam pembelajaran.

Dari penjelasan diatas sudah seharusnya pendidikan jasmani di sekolah memberikan perhatian lebih terhadap pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa, hal itu dapat dicapai tergantung dari guru pendidikan jasmani dalam mengemas dan menyampaikan materi ajarnya. Oleh karena itu, dengan adanya variasi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa diharapkan bisa merubah kebiasaan buruk yang tentunya menyangkut dengan partisipasi aktif belajar gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

B. Identifikasi Masalah

Untuk mendukung pembelajaran yang mengarah pada partisipasi aktif belajar gerak siswa dalam pelaksanaan pendidikan jasmani diperlukan kreativitas guru dalam mengemas dan memberikan materi ajar. Karena peneliti rasa pada saat observasi ke sekolah proses pembelajaran yang guru PJOK berikan cenderung lebih ditekankan kepada penguasaan teknik atau keterampilan cabang olahraga.

Oleh karena itu diperlukan terobosan dan inovasi saat pelaksanaan pendidikan jasmani dalam mengemas dan memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satunya dengan menerapkan pendekatan Teaching Game for Understanding (TGfU) dalam proses pembelajarannya. Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Selama ini guru kurang memanfaatkan pendekatan TGfU dalam memberikan materi pendidikan jasmani, padahal pendekatan TGfU sangat berperan penting dalam pengembangan aspek pengetahuan (kognitif) siswa.

Dengan pendekatan TGfU siswa mengevaluasi dan mengembangkan penampilan mereka sendiri dalam situasi permainan yang secara bertahap, di bawah bimbingan guru, berkembang ke arah permainan dewasa yang lebih canggih. Konsep pembelajaran TGfU juga lebih menekan pada keaktifan siswa, siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang baik.

Menurut Metzler (dalam Faozi, Mudzakkir. 2014, hlm. 17) langkah-langkah pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU) sebagai berikut:

1. Game Form (Bentuk Permainan)
2. Game Appreciation (Penghargaan Permainan)
3. Tactical Awareness (Kesadaran Taktis)

4. Making Decisions : Who to do and How to do (Pengambilan Keputusan; Apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya)
5. Skill Execution (Penerapan Skill)
6. Performance (Penampilan).

Selain itu, dengan partisipasi siswa yang baik maka diharapkan poin-poin yang sudah dipaparkan dalam latar belakang masalah dapat membantu berjalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berkaitan dengan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada diantaranya yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas guru pada proses pembelajaran dalam menyampaikan dan mengemas materi pembelajaran kepada siswa, salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran yang digunakan. Padahal masih banyak pendekatan mengajar yang bisa digunakan untuk memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya dengan pendekatan TGfU.

Kemudian selanjutnya yaitu mengenai partisipasi aktif belajar gerak siswa dalam pelaksanaan pendidikan jasmani yang terjadi pada siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi, permasalahan yang paling menonjol selama proses pembelajaran yaitu mengenai partisipasi aktif belajar gerak siswa, tanggung jawab, toleransi, dan disiplin. Partisipasi aktif siswa padahal sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, karena selain yang diharapkan tubuh siswa agar menjadi bugar dan sehat serta keaktifan siswa dalam berpartisipasi pembelajaran pendidikan jasmani maka dengan menggunakan pendekatan TGfU diharapkan terbentuk pula sikap tanggung jawab, kerjasama, toleransi dan disiplinnya. Oleh karena itu, melihat situasi dan permasalahan yang ada peneliti tergugah untuk mengangkat permasalahan tersebut ke dalam suatu karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) Terhadap Partisipasi Aktif Belajar Gerak Siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi” Terkait dengan partisipasi aktif belajar gerak siswa akan dikenali dan diukur saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran siswa akan saling berinteraksi satu sama lain, sehingga akan muncul sifat-sifat dari terkait partisipasi aktif belajar gerak tersebut.

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

C. Rumusan Masalah

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data, dan analisis dari data tersebut, sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Atas dasar permasalahan tersebut maka peneliti ingin mengungkapkan masalah, yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (kelompok eksperimen) terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi ?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran tradisional (kelompok kontrol) terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran siswa yang menggunakan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dibandingkan dengan yang pembelajaran tradisional pada saat pembelajaran pendidikan jasmani ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi ?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran tradisional (kelompok kontrol) terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa di SMA Pasundan 3 Cimahi ?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran siswa yang menggunakan *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dibandingkan dengan yang pembelajaran tradisional pada saat pembelajaran pendidikan jasmani ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan harapan yang berkaitan dengan hasil penelitian. Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu :

1. Dari segi teori penelitian ini diharapkan dapat menjadi nilai tambah dalam upaya meningkatkan pengetahuan konsep dan teori pendidikan jasmani yang dilaksanakan khususnya dalam peningkatan partisipasi aktif belajar gerak siswa.
2. Dari segi kebijakan penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu pemecahan masalah partisipasi aktif belajar gerak siswa yang selama ini terjadi pada siswa di sekolah. Siswa yang sama sekali tidak ingin mengikuti atau berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan akan lebih meningkatkan partisipasi aktif belajar gerak dengan pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU).
3. Dari segi praktik penelitian ini diharapkan :
 - a. Bagi guru, dapat menjadi masukan dan sebagai alternatif untuk guru memilih menggunakan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
 - b. Bagi siswa, diharapkan dapat menumbuhkan partisipasi aktif belajar gerak siswa yang positif dalam pelaksanaan pendidikan jasmani yang dapat mendukung jalannya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah serta mempunyai tubuh yang bugar dan sehat.
 - c. Bagi sekolah, diharapkan menjadi pemecahan masalah terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani yang selama ini dianggap hanya sebagai mata pelajaran selingan dari mata pelajaran lainnya, dan sebagai pemecah permasalahan partisipasi aktif belajar gerak siswa yang seringkali tidak sesuai dengan harapan.
 - d. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian di masa yang akan datang.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian tidak melebar dari pembahasan utama, maka permasalahan hanya dibatasi pada :

1. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU).
2. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah partisipasi aktif belajar gerak siswa.
3. Materi pembelajaran pendidikan jasmani dalam penelitian ini yaitu khusus pada materi olahraga permainan bola besar dan permainan bola kecil.
4. Peneliti akan melakukan penelitian di kelas XI IPS SMA Pasundan 3 Cimahi.
5. Lokasi penelitian ini yaitu di SMA Pasundan 3 Cimahi, Jl. Encep Kartawiria No.97/A, Kota Cimahi.

G. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi penafsiran yang keliru maka penulis memberikan paparan dalam permasalahan ini :

1. Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Agustin, 2011, hlm. 82) bahwa : “Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa”.

2. *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

Menurut Griffin dan Ppton (2005) dalam Saryono dan Nopembri, S (2009, hlm.7) bahwa : “TGfU adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif”.

3. Partisipasi Aktif

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

Terdapat dua jenis partisipasi, yaitu aktif dan pasif seperti yang dijelaskan oleh Saputra, (Yudiningsih, 2012, hlm.40 dalam Andriani, 2015) yang menyatakan bahwa :

Partisipasi aktif adalah orang yang menerima dan melaksanakan tugas dalam suatu kegiatan dengan penuh tanggung jawab, ia mencurahkan pengetahuan, perasaan, keterampilannya untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Sedangkan partisipasi pasif adalah orang yang hanya ikut saja dalam suatu kegiatan tanpa tanggung jawab yang penuh seperti ia tidak memberikan tanggapan dan saran untuk tujuan seseorang yang tidak menerima dan menolak program yang diajukan.

4. Belajar Gerak

Pembelajaran gerak menitik beratkan pada upaya perubahan perilaku yang berhubungan dengan gerak. Gerak berhubungan dengan keterampilan, yaitu penguasaan seseorang terhadap keterampilan gerak tertentu.

Menurut Schmidt dalam Agus Mahendra (2007, hlm.7) mengatakan bahwa, pembelajaran gerak adalah erangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarahkan pada perubahan-perubahan yang terjadi harus melibatkan adanya latihan atau pemberian pengalaman tertentu.

H. Struktur Organisasi Penelitian

1. Halaman judul
2. Halaman pengesahan
3. Halaman pernyataan tentang keaslian penelitian
4. Halaman ucapan terimakasih
5. Abstrak

Penulisan abstrak dilakukan apabila seluruh tahapan pada penelitian ini diselesaikan. Oleh karena itu abstrak merupakan ringkasan dari keseluruhan isi penelitian.

6. Daftar isi
7. Daftar tabel
8. Daftar gambar
9. Daftar lampiran

Evi Hardiyanti, 2017

PENGARUH PEMBELAJARAN TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP PARTISIPASI AKTIF BELAJAR GERAK SISWA DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

10. BAB I : Pendahuluan

Pada BAB I ini terdapat beberapa bagian yang dicantumkan dalam penelitian yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, batasan istilah, dan struktur organisasi penelitian.

11. BAB II : Kajian Pustaka, Kerangka Berfikir, dan Hipotesis

Pada BAB II ini peneliti akan melakukan dan memasukan kajian kajian teori yang mendukung dan berkaitan dengan masalah yang diteliti serta merumuskan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masalah di dalam penelitian.

12. BAB III : Metode Penelitian

Pada BAB III ini peneliti mencantumkan beberapa hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, program perlakuan, instrumen penelitian, proses pengembangan instrument, prosedur penelitian dan analisis data.

13. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Di dalam BAB IV peneliti akan mencantumkan hasil temuan peneliti yang berdasarkan dari hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian yang sudah dicantumkan sebelumnya dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

14. BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada BAB V ini peneliti akan mencantumkan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dengan menyajikan penafsiran dan memberikan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus memberikan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

15. Daftar Pustaka

16. Riwayat Hidup