

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan karunia yang dapat membantu setiap anak belajar pada usia yang sangat muda, belajar untuk mengembangkan kekuatan mental dan moral serta fisik mereka yang diperoleh melalui berbagai jenjang pendidikan. Pendidikan juga merupakan pengetahuan yang tidak dapat dicuri. Hal ini merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan baik secara pribadi maupun sosial.

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana 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” Menurut Mudyahardjo, (dalam Rasyidin dkk 2014, hlm. 28)

“Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.”

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas manusia secara sadar dan terencana melalui proses dan suasana pembelajaran yang sengaja diciptakan untuk membantu menumbuhkembangkan potensi anak agar menjadi mandiri.

Komponen penting lain dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum disusun untuk mendorong anak berkembang kearah tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan ini diwujudkan dalam kurikulum tiap tingkatan jenis pendidikan dan diuraikan melalui mata pelajaran yang diberikan guru kepada siswanya. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Sedangkan Menurut muktiani (2008, hlm. 32) ”Pendekatan pembelajaran kurikulum diarahkan dengan tujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengelola perolehan belajar (kompetensi) yang paling sesuai dengan kondisi masing-masing”.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum sangat penting sebagai pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran serta proses pembelajaran, karena tanpa adanya kurikulum pembelajaran tidak akan terarah, dan berjalan dengan efektif serta terencana.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui gerak dalam upaya mencapai tujuan pendidikan sebagai proses menumbuhkembangkan seluruh aspek peserta didik. Pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas jasmani. Menurut Mahendra (2009. hlm. 3) mendefinisikan penjas sebagai pendidikan yang meliputi seluruh aspek, sebagaimana diungkapkan bahwa “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental serta emosional”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup.

Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki banyak cara untuk meningkatkan kebugaran siswa. Seperti aktivitas atletik, senam, aquatik dan permainan. Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada, akibat dari pada itu keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas dalam kegiatan penjas di duga masih kurang baik ataupun rendah. Tidak sedikit siswa yang merasa gagal atau kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan

oleh gurunya karena kemampuan guru dalam menyampaikan materi yang diberikan, baik dalam penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang digunakan, penyajian materi, dalam mengoptimalkan lingkungan pembelajaran maupun dalam hal mengevaluasi hasil pembelajaran.

Bagi siswa, olahraga dan bermain yang dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif diyakini dapat menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dan dapat pula membina kesehatan dan rasa percaya diri. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Mariani (dalam Hasan 2015, hlm. 191) “Permainan diartikan suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tidak mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bisa membuat anak gembira, senang dan materi yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh siswa. Namun beda halnya dengan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik perhatian siswa, karena pada saat pembelajaran bolabesar siswa cenderung hanya memperhatikan guru dan hanya mengikuti perintah yang diberikan guru, sehingga pembelajaran akan terasa jenuh dikarenakan materi yang disampaikan monoton. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran konvensional harus dirubah agar dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGFU (*Teaching Game For Understanding*) yang lebih menerapkan pada konsep bermain dan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tetap sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.

Menurut Bunker & Thrope, (dalam Michael W. Metzler, 1982, hlm. 403) “*revealed that physical education programs should strive to teach the principles that underlie the game so that students truly understand the structure of each game and tactics, as well as the skills required performance*”. mengungkapkan bahwa program pendidikan jasmani harus berusaha untuk

mengajarkan prinsip-prinsip yang mendasari permainan sehingga siswa benar-benar memahami struktur setiap permainan dan taktik.

Ditambahkan pula oleh Griffin, Mitchell, dan Oslin (dalam Michael W. Metzler, 1997, hlm. 417): *That forms the game should represent a full game and using excessive situation to focus on the development of tactical skills.* Mengungkapkan bahwa bentuk-bentuk permainan harus mewakili permainan penuh dan menggunakan situasi berlebihan untuk focus pada pengembangan skil taktis.

Berdasarkan pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa model TGFU (*Teaching Game For Understanding*) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep bermain, sehingga olahraga akan lebih dinamis dan sesuai tahap pada perkembangan anak. Sehingga siswa lebih banyak melakukan aktivitas bermain dimana pembelajaranpun akan menjadi menarik, pemahaman materi pun akan tercapai maka pada saat itulah anak belajar sambil melakukan (*learning by doing*) yang pada akhirnya pembelajaranpun akan berjalan dengan efektif, dan untuk pengajar yang kemungkinan besar kurang kreatif akan model pembelajaran baik dari segi alat maupun cara mengajar dan bahkan model sehingga model konvensional selalu dilakukan oleh guru dan membuat anak monoton yang pada akhirnya pembelajaran pendidikan jasmani tidak menarik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VI SD Merdeka 5 Bandung menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru masih sangat monoton dan berorientasi pada teknik. Seperti kita ketahui masa SD merupakan tahap anak selalu ingin bermain dan mereka juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan mengajarkan teknik pada siswa SD menjadikan siswa malas untuk berolahraga dan berdampak pada menurunnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Partisipasi siswa berarti keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya, sehingga diharapkan melalui Pembelajaran yang baik akan tercapai bila siswa berpartisipasi aktif secara tanggung jawab dalam proses belajar.

Berdasarkan observasi di lapangan ditemukan permasalahan berupa kurangnya model pembelajaran yang di terapkan pada saat pembelajaran, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Upaya meningkatkan keterampilan permainan bolabesar yang berorientasi bolabasket melalui penerapan model TGFU (*Teaching Game for Understanding*)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah penelitian yang berkenan mengenai efektivitas pembelajaran permainan bola basket siswa dasar, dalam hal ini maka penulis merumuskan masalah penelitian terhadap siswa kelas IV sebagai berikut :

1. Kemampuan guru dalam pendidikan jasmani dalam menyajikan materi kurang menarik
2. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru pedidikan jasmani dalam proses pembelajaran
3. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru adalah model konvensional yang menyerupai pembelajaran pada ekstrakurikuler

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah penelitian yang berkenan mengenai efektivitas pembelajaran permainan bolabasket siswa dasar, dalam hal ini penulis merumuskan penelitian sebagai berikut : Apakah Model TGFU dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bolabasket ?

D. Tujuan penelitian

Tujuan dari penulis melakukan penelitian ini adalah :

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan suatu temuan baru dan sebagai alternative guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket baik dalam aktivitas intrakurikuler maupun ekstrakurikuler

2. Tujuan khusus
 - a. Untuk mengetahui apakah Model TGFU dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bolabasket.
 - b. Untuk mengetahui apakah dengan model TGFU dapat meningkatkan pemahaman terhadap siswa tentang permainan bolabasket.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat teori-teori yang telah ada khususnya tentang teori-teori pembelajaran
 - b. Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan khususnya bagi guru mengenai penerapan model TGFU (*Teaching Game For Understanding*) dalam pembelajaran permainan bola basket
2. Secara praktis
 - a. Secara akademis dijadikan sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya khasanah karya ilmiah.
 - b. Bahan masukan bagi guru, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bolabasket
3. Secara umum
 - a. Bagi Penulis: Penelitian ini menjadi pengalaman, dan juga sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan keterampilan bermain bolabasket dengan model TGFU
 - b. Bagi Guru: Melalui penelitian ini diharapkan lebih memotivasi kreatifitas guru di sekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran, khususnya siswa kelas VI SDN Merdeka 5 Bandung
 - c. Bagi Siswa, dengan penelitian ini, diharapkan motivasi siswa dalam belajar penjas terutama permainan bola basket meningkat.
 - d. Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.

F. Struktur organisasi skripsi

Dalam penelitian ini berisi rincian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab, dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. BAB 1 pendahuluan. Bab ini akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II kajian pustaka. Pada bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian
3. BAB III metode penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, dan tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti.
4. BAB IV temuan dan pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis data yang didapatkan tentang upaya “Upaya meningkatkan keterampilan permainan bola besar yang berorientasi bola basket melalui penerapan model TGFU” terhadap siswa kelas IV sekolah dasar.
5. BAB V simpulan dan rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha memberikan kesimpulan, dan rekomendasi sebagai penutup dan hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi