

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan segala-galanya, tapi segalanya berawal dari pendidikan. Untuk itu pendidikan merupakan cara yang paling penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Hal ini dikarenakan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, pendidikan juga membina dan mengembangkan kematangan berpikir, sehingga peserta didik memiliki kesehatan jasmani, rohani, maupun spiritual, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Definisi yang pernah dirumuskan sebagai rujukan nasional (Mendikbud 413/U/1957) misalnya, mengungkapkan fungsi pendidikan jasmani untuk memberikan sumbangan terhadap pendidikan menyeluruh. *“Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.”*

Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas. Siedentop (1991, hlm. 98) mengatakan sebagai *“education through and of physical activities”*. Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetensi, dan aktivitas-aktivitas fisik lainnya, merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olah raga. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui gerak. Jadi, siswa tidak dituntut untuk selalu menguasai keterampilan olahraga tersebut. Tapi siswa hanya berpartisipasi, menghargai teman sebaya, bekerjasama dalam lingkup pendidikan jasmani. Satu aktivitas pembelajaran

olahraga didalamnya terdapat ranah aspek Afektif, Kognitif dan Psikomotor. Supaya dalam pelaksanaan pembelajaran tidak jauh dan tidak menyimpang dari ketiga ranah tersebut, agar suatu pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani bisa tercapai dengan baik.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani di lapangan cenderung mendapatkan beberapa hambatan, seperti penulis amati dilingkungan sekolah dasar di Kota Bandung, Khususnya SDN Gegerkalong Girang 138 Kecamatan Sukasari Kota Bandung, guru pendidikan jasmani lebih menekankan pada pencapaian tujuan perkembangan fisik dan gerak serta cenderung terpaku terhadap suatu cabang olahraga secara detail. Penulis melihat dilapangan bahwa guru pendidikan jasmani hanya menggunakan aktivitas pembelajaran turun menurun (tradisional). Proses belajar mengajar cenderung hanya menekankan aspek teknik, yaitu penguasaan keterampilan gerak tertentu. Dengan penyampaian informasi, intruksi dan kegiatan belajar berpusat pada guru. Siswa hanya dipaksa untuk menguasai gerak keterampilan tertentu sehingga aspek lainnya yang seharusnya dikembangkan terabaikan dan membosankan.

Sekarang ini pendidikan jasmani berpartisipasi penuh tetapi selalu kekurangan waktu, dan para pelajar mungkin tidak mengambil pengalaman yang menggembirakan. Bentuk olahraga untuk orang dewasa dihindarkan. Semua olahraga dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan perkembangan mental dan fisik anak-anak agar menjamin partisipasi yang tinggi dari para pelajar. Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik. Salah satu cara untuk menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan memodifikasi sebuah pembelajaran penjas agar lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Sedangkan Menurut Bahagia dan Suherman (2000, hlm. 1) modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang berarti tugas ajar yang akan diberikan harus selalu

memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dalam hal ini yang dimodifikasi adalah permainan sepak takraw, untuk menentukan strategi pembelajaran modifikasi permainan sepak takraw perlu mempertimbangkan pribadi murid, sarana prasarana dan waktu sesuai dengan karakteristik siswa. Modifikasi pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat efektif dalam memberikan solusi atas permasalahan dalam proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Tujuan modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksud untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil.

Permainan sepak takraw merupakan materi pendidikan jasmani yang melibatkan berbagai jenis gerakan yang kompleks terutama bagian kaki. Salah satu jenis permainan yang memuat berbagai bentuk keterampilan gerak yang tidak bisa dicapai dengan mudah. Perlu tahapan yang harus dilalui agar keterampilan bermain sepak takraw dapat dikuasai dengan baik, khususnya keterampilan dasar sepak takraw seperti sepak sila, sepak kuda, memaha, dan heading. Permainan sepak takraw dimainkan di luar ataupun di dalam ruangan asal cukup luasnya dan rasa serta keras. Sebagai guru kita harus tahu dan memahami fasilitas lapangan dan fasilitas perlengkapan karena hal ini akan menunjang kelancaran proses belajar mengajar dan pelaksanaan tugas sebagai guru. Selain itu, permainan sepak takraw merupakan olahraga dinamis dan atraktif karena menuntut suatu kombinasi kemampuan fisik. Sedangkan menurut Prawirasaputra, (2000, hlm.5) sepak takraw adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian.

Dalam permasalahan ini, kenyataannya permainan sepak takraw dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar masih sangat kurang diminati dan dipahami tentang pengetahuannya, dalam pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani guru hanya menggunakan model pembelajaran turun

menurun (tradisional). Hal ini akan menjadi kendala bagi anak tentang permainan olahraga sepak takraw, sekaligus menjadi tantangan bagi guru yang mengajar. Semua itu akan berkaitan dengan upaya-upaya guru dalam meningkatkan minat dan motivasi buat anak agar terus belajar dan berlatih sepak takraw. Sudah menjadi fakta umum bahwa pembelajaran sepaktakraw sudah jarang ditemui di dalam pembelajaran di sekolah dasar maupun menengah. Tetapi, tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa sekolah disuatu daerah yang melakukan kegiatan pembelajaran sepaktakraw baik secara sepintas, maupun menyeluruh. Menurut Slameto, (2010, hlm.138) menyatakan bahawa ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Menurut Slameto (2010, hlm. 180) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Sedangkan menurut Crow D. Leater & Crow Alice (Djaali, 2009, hlm. 121) mengatakan bahwa: *“Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”*.

Griffin, Mitchell, & Oslin (1997, hlm. 145), Thrope, Bunker & Almond (1986, hlm. 144) menyatakan bahwa, TGFU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Para guru senior kebanyakan melakukan

pembelajaran dengan mengajarkan keterampilan semata berbeda dengan pendekatan taktis dengan pembelajaran TGFU ini peserta didik diajarkan keterampilan melalui bentuk konsep dasar bermain. Dengan menggunakan pembelajaran dengan TGFU anak akan aktif bermain dan anak akan lebih merasa senang karena pembelajaran dalam bentuk permainan, guru berperan hanya sebagai fasilitator semata tidak seperti seorang guru yang mengajarkan dan mempraktikkan tekniknya di depan muridnya, guru disini hanya sebagai fasilitator yang mengakomodir peserta didik dalam melakukan permainan, pembelajaran TGFU ini sebenarnya lebih mengedepankan ke arah kognisi siswa. Pembelajaran permainan untuk pemahaman (TGFU) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori belajar kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya kedalam situasi-situasi taktis bermain.

Melihat karakteristik kesulitan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran aktivitas permainan sepak takraw, serta minimnya pengetahuan atau pemahaman dan minat belajar aktivitas permainan sepak takraw, maka modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGFU sangat cocok digunakan untuk meningkatkan minat belajar dalam permainan sepak takraw. Nampak bahwa pada satu sisi pentingnya peranan pendidikan jasmani untuk memberikan pembelajaran dengan menggunakan aspek bermain yaitu suatu model pembelajaran TGFU, serta memanfaatkan suatu sarana dan prasana disekolah dalam memodifikasi permainan khususnya permainan sepak takraw.

Berdasarkan pendapat diatas dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan strategi pembelajaran yang menyangkut aspek modifikasi pada permainan sepak takraw dalam konsep bermain melalui model pembelajaran TGFU (*Teaching Game For Understanding*) dan diharapkan ada suatu perubahan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan tidak

membosankan. Dengan adanya pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat pembelajaran pendidikan jasmani terutama olahraga sepak takraw.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa masalah yang muncul saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung yaitu:

1. kurangnya minat dan motivasi belajar sepak takraw dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.
2. Rendahnya pemahaman tentang bermain dalam permainan sepak takraw

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan untuk memudahkan dalam menyederhanakan masalah, disamping itu juga untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas. Agar tahapan pemecahan masalah dapat dilaksanakan dengan jelas maka penulis memberi batasan terhadap masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Salah satu cara untuk menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan memodifikasi sebuah pembelajaran Penjas agar lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Menurut Bahagia dan Suherman (2000: 1) modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (Developmentally Appropriate Practice) yang berarti tugas ajar yang akan diberikan harus selalu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.
2. Pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran tidak menjadi

membosankan bagi anak. Teaching Game For Understanding (TGUFU) sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Griffin, Mitchell, & Oslin (1997), Thrope, Bunker & Almond (1986) menyatakan bahwa, “ TGUFU merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik ” (Saryono & Nopembri 2009, hlm. 88).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas dapat di rumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- Apakah melalui modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGUFU minat belajar sepak takraw siswa akan meningkat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan tujuan untuk mengetahui apakah melalui modifikasi permainan dengan menggunakan model pembelajaran TGUFU dapat meningkatkan minat belajar sepak takraw. Serta memberikan sumbangan bagi lembaga pendidikan terutama dalam pengoptimalan dalam proses pembelajaran Penjas khususnya di sekolah dasar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang pembelajaran sepaktakraw. Selain itu juga, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran penjas.

##### 2. Manfaat Praktis

- Bagi guru : Dengan dilaksanakannya suatu bentuk modifikasi permainan ini, diharapkan guru dapat menerapkan rencana pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien untuk meningkatkan minat dan mendorong kemajuan dalam proses pembelajaran serta pemahaman siswa dalam permainan sepak takraw.
- Bagi siswa : Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang menarik minat belajar siswa terutama untuk meningkatkan pembelajaran serta pemahaman siswa dalam ruang lingkup permainan sepak takraw dan dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah.
- Sekolah Dasar : diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dan berarti pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran sepak takraw.

Peneliti : peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi permainan pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar minat siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani terutama olahraga sepak takraw.