BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi manusia, dengan pendidikan bisa memanusiakan manusia, maksudnya menjadikan manusia yang bermoral, berakhlak baik, mempunyai tingkahlaku baik, wawasan luas, dan sebagainya. Pada masa kini, banyak manusia yang tingkahlakunya tidak seperti layaknya manusia. Pendidikan bisa merubah hal yang buruk dan menjadikannya lebih baik sebagai manusia memiliki moral dan norma. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 :

> 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.

Berdasarakan undang-undang di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu adalah usaha yang diterapkan kepada manusia untuk bisa mengembangkan potensi dirinya, memiliki norma yang baik, kecerdasan, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukannya.

Pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani atau aktivitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, selain itu penjas juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup, sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Suherman (2009, hlm. 5) yang mengatakan, bahwa:

> Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur

Taofik Ramdani, 2017
PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP HASIL BELAJAR BERMAIN BOLABASKET
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan jasmani dalam kurikulum sekolah adalah sebuah mata pelajaran yang unik, merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar gerak, mengembangkan kebugaran jasmani dan mendapatkan pemahaman tentang aktivitas jasmani serta mempunyai peran penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan mental, sosial serta emosional yang selaras, serasi dan seimbang.

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidikan jasmani itu mempunyai peranan yang sangat penting dan bersifat unik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, pendidikan jasmani tidak hanya mengajarkan dan mengembangkan keterampilan dalam aspek psikomotor semata, tetapi aspek yang lainnya juga dikembangkan. Melalui aktivitas-aktivitas fisik yang terpilih bisa mengembangkan aspek kognitif dan afektif siswa. Contoh saja olahraga permainan, siswa dituntut untuk mengetahui bagaimana cara memainkan permainan tersebut, cara bekerjasama, saling menghargai dan pengembangan yang lainnya.

Materi pendidikan jasmani sangatlah banyak yang harus disampaikan kepada siswa, salah satunya yaitu olahraga permainan bola besar. Aktivitas permainan bolabasket sangatlah digemari oleh para siswa dikarenakan olahraga ini sudah populer diberbagai kalangan. Sucipto dkk (2010, hlm.23) menerangkan bahwa olahraga bolabasket adalah olahraga beregu yang dimainkan dengan cara memantulkan bola, melempar bola, menangkap bola serta menembak bola ke keranjang lawan.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran permainan bolabasket adalah kurangnya minat siswa terhadap permainan ini. Pada saat permainan berlangsung, sebagian siswa masih kebingungan dikarenakan aturan yang begitu kompleks. Sebagian siswa kurang begitu paham apa saja yang harus mereka lakukan ketika memegang bola ataupun saat tidak memegang bola. Ketika siswa memegang bola, ada beberapa siswa yang membawanya tanpa melakukan *dribble* sehingga

permainan harus dihentikan karena melanggar aturan. Masih banyak juga siswa yang memberikan operan tidak tepat sasaran atau terpotong oleh pemain lawan. Ada juga siswa yang hanya diam di area pertahanan, tanpa membantu temannya untuk melakukan serangan ke daerah lawan. Sebagian siswa juga kurang begitu paham akan posisi yang harus ditempati saat bermain, cara medukung pemain lainnya untuk bisa melancarkan serangan, cara menempatkan posisi ketika memasukan bola atau menerima operan dari teman.

Seharusnya siswa bisa membaca dan memanfaatkan situasi permainan dalam bolabasket setelah dilaksanakan pembelajaran. Siswa harus paham apa yang harus dilakukan apabila teman satu timnya sedang menguasai bola dan bagaimana sebaiknya posisi dia terhadap lawan apabila teman satu timnya akan mengoper bola kepadanya. Pada situasi bagaimana yang paling bagus dan meguntungkan bagi timnya ketika melakukan operan atau *shooting*. Bagaimana cara menjaga lawan agar tidak bisa melakukan *shooting*, tetapi dengan cara-cara yang benar sehigga tidak merugikan timnya.

Dari berbagai permasalahan yang terjadi, guru pendidikan jasmani dituntut untuk dapat terus berinovasi dalam hal membenahi proses pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, strategi untuk bermain olahraga, serta menanamkan nilai-nilai sportif, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan bertanggungjawab. Sehingga hasil belajar yang maksimal bukan hanya menjadi impian lagi, lebih dari itu agar pembelajaran permainan bolabasket ini dapat merangsang siswa untuk lebih baik dalam memahami tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan bolabasket di sekolah, kadang siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran dikarenakan kurang menyenangkan atau pembelajaran yang monoton. Agar pemebelajaran mengasyikan dan tidak monoton, penggunaan pendekatan pembelajaran harus dipertimbangkan. Untuk pembelajaran aktivitas bermain seperti bolabasket, pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) sangat cocok diterapkan karena pendekatan ini memfokuskan terhadap konsep dasar bermain.

Menurut Bunker dan Thrope dalam Metzler (2000) "*Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permaianan". *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU juga tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga, sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan ini lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam sega posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Menurut Metzler (2000) menjelaskan langkah-langkah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai berikut: 1. *Game form* (bentuk permainan); 2. *Game Apreciation* (penghargaan permainan); 3. *Tactical Awareness* (kesadaran taktis); 4. *Making Dicisions*: *Who to do and how to do* (pengambilan keputusan: apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya); 5. *Skill execution* (melaksanakan keterampilan); 6. *Performance* (penampilan).

Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diharapakan siswa lebih termotivasi dan lebih aktif bergerak dalam proses pembelajaran permainan bolabasket, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bermain bolabasket.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar dengan judul "Pengaruh Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Bermain Bolabasket".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu :

1. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan bolabasket.
2. Tingkat penguasaan keterampilan siswa dalam keterampilan aktivitas permainan bolabasket yang masih rendah.
3. Tingkat hasil belajar siswa pada pembelajaran permainan bolabasket masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas dan permasalahan yang ada, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan.

Apakah Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berpengaruh terhadap hasil belajar bermain bolabasket bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket di SMAN 18 Garut?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berpengaruh terhadap hasil belajar bermain bolabasket.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara **teoritis** hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memilih dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam menampilkan taktik dalam permainan bolabasket.
2. Secara **praktis** penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dan guru. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep taktik aktivitas permainan bolabasket sehingga dapat berperan aktif dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian untuk guru, akan menambah alternatif atau referensi pendekatan pembelajaran dalam aktivitas permainan bolabasket yang digunakan dalam penelitian ini.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari penafsiran-penafsiran yang lain dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran permaianan bolabasket dalam aspek psikomotor.
2. Penelitian ini dilakukan di SMAN 18 Garut.
3. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan ektrakurikuler bolabasket di SMAN 18 Garut.
4. Sampel penelitian berjumlah 15 orang.
5. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.
6. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan bermain bolabasket siswa dengan menggunakan *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI).

G. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II: Kajian teoritis yang berisikan kajian pustaka atau landasan teoritis, kerangka pemikiran, beberapa pengertian dan konsep dari para ahli mengenai permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan.

BAB III: Metode penelitian yang berisikan lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: Hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data.

BAB V: Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini penulis penyimpulkan hasil dari analisis temuan yang penulis teliti, juga mengajukan hal-hal penting yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.