

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan tentang dan melalui aktifitas jasmani, dengan permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting, oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran lainnya.

Dewasa ini banyak negara di dunia yang menempatkan pendidikan jasmani sebagai bagian yang integral dari sistem pendidikan yang diterapkan di negaranya. Misalnya, di Jepang, China, Malasya, Inggris, Jerman, Rusia, Kenya, Amerika, dan beberapa negara lainnya telah melaksanakan pendidikan jasmani meskipun dengan cara dan prosedur yang berbeda. Begitu juga di Indonesia, pendidikan jasmani sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. Hal ini dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani diselenggarakan disetiap jenjang dan tingkat pendidikan. Dari mulai Taman Kanak-Kanak (TK), hingga sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan ada beberapa Perguruan Tinggi (PT) yang mewajibkan seluruh mahasiswanya mengikuti perkuliahan pendidikan jasmani dan olahraga dengan jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) tertentu.

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran penjas yang dirumuskan oleh guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani ada beberapa aspek sebagaimana yang dijelaskan Abduljabar (2010, hlm.22) tentang tujuan pendidikan jasmani menyatakan bahwa :

Di dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani menyokong perkembangan kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani dapat berkontribusi kepada perkembangan kognitif dan afektif siswa. Namun demikian, hal ini sangat

bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani menekankan atau mengorientasikan perkembangan didalam programprogram pembelajaran.

Dan tujuan pendidikan menurut Rosdiani (2013, hal.26) “Pendidikan Jasmani bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai Kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, social, emosional, dan moral”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek aspek kognitif, mental, emosi, sosial, dan estetika. Dan juga pendidikan jasmani bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah Menengah Atas (SMA), permainan atau olahraga permainan adalah salah satu pembelajaran yang terdapat dikurikulum, dan olahraga permainan lah yang sangat digemari siswa/siswi. Salah satu olahraga permainan yang paling di sukai pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, terutama untuk siswa laki-laki adalah bermain sepakbola, dikarenakan permainan sepakbola adalah permainan yang dinamis dan permainan yang membutuhkan kerjasama tim.

Menurut Sucipto, dkk. (2000, hlm.17) mengemukakan bahwa :

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga beregu yang banyak diminati oleh kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini terlihat, masuknya permainan sepakbola kedalam kurikulum di sekolah dasar, yaitu tergolong dalam permainan bola besar.

Dengan banyaknya orang yang menggemari sepakbola, hal ini akan mempengaruhi perkembangan olahraga sepakbola itu sendiri. Salah satu dari perkembangan sepakbola adalah timbulnya olahraga futsal. Jika permainan sepakbola dimainkan diluar ruangan dengan dua regu, dan 11 orang dalam satu

regunya, futsal dimainkan di dalam ruangan dan jumlah pemain hanya 5 orang setiap regunya. Ditinjau dari sejarah futsal, Lhaksana (2011, hlm.05) mengungkapkan "...futsal berasal dari kata Spanyol atau Portugis, *futbol* dan *sala*, *Futbol* yang artinya sepakbola dan *Sala* artinya ruangan. Jadi futsal dapat diartikan sepakbola dalam ruangan"

Lapangan sepakbola sangat jarang di temukan di sekolah-sekolah yang ada di kota, oleh karena itu anak-anak di sekolah lebih memilih bermain futsal, karena tidak membutuhkan lapangan yang begitu luas. Penulis melihat perkembangan permainan futsal di Indonesia mulai meningkat, dimana sering diadakannya turnamen futsal di tingkat SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengsh Atas), Perguruan Tinggi (PT), dan ditingkat Internasional.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, futsal sering kali merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki – laki, untuk sebagian besar siswa laki – laki ingin selalu bermain futsal disetiap pembelajaran pendidikan jasmani, bahkan pada saat waktu istirahat, mereka gunakan untuk bermain futsal. Tetapi permasalahan yang sering timbul adalah bahwa siswa hanya sekedar bermain futsal, peserta didik kurang mengerti konsep dasar dalam permainan futsal, ini terbukti dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Pasundan 3 Bandung.

Dari observasi yang peneliti lakukan, terlihat banyak siswa yang masih belum memahami konsep dasar bermain futsal sehingga bermain futsal hanya sekedar menendang bola dan pada saat bermain futsal pemain cenderung berebutan bola satu dengan yang lain, baik dengan teman satu tim maupaun dengan tim lawan. Dengan kata lain, dimana ada bola semua pemain berkumpul disitu juga, siswa-siswa bermain *individual*, tanpa adanya kerjasama antara orang yang satu dengan orang yang lain, siswa hanya berlari ketempat adanya bola (kurang paham posisi) dan menendang bola tanpa adanya passing yang akurat, sehingga sering terjadi kesalahan passing ketika memperebutkan satu bola. Peserta didik juga kurang berperan aktif dalam pembelajaran Penjas, dimana terlihat suasana pembelajaran kurang menyenangkan, dan kurang kondusif. Hal ini perlu diperbaiki agar keterampilan bermain futsal siswa dapat meningkat.

Sony Subrata Manurung, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

Terlepas dari permasalahan di atas, kurangnya pemahaman dan keterampilan bermain futsal peserta didik juga dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan guru, pendekatan yang tidak sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa bisa menghambat perkembangan belajar dan keterampilan bermain peserta didik. Model pembelajaran futsal yang membosankan membuat siswa jenuh dalam bermain, dengan pendekatan teknik peserta didik kurang menikmati, dan mereka kurang bergerak, sehingga proses belajar mengajar kurang berjalan dengan baik. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya penerapan pendekatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendekatan tersebut mengandung unsur bermain dan kegembiraan agar dapat menumbuhkan motivasi untuk berperan aktif dalam tugas gerak yang di berikan guru. Terdapat beberapa cara mengajar tentang peningkatan keterampilan bermain futsal, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran permainan, pembelajaran melalui permainan terdapat dalam teori tentang *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih menekankan pada pendekatan taktik, hal ini akan memicu siswa untuk memunculkan kreatifitasnya pada saat bermain, kecepatan pengambilan keputusan pada saat bermain dan menekankan berbagai macam variasi bermain, maka pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa serta memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai sebagaimana mestinya. Bunker dan Thrope dalam (Metzler 2000:342) menjelaskan bahwa:

Teaching game for understanding models was based on six component, using the selected gaming as the organizing center in the instructional unit (1) Game (2)Game appreciation (3)Tactical awareness (4)Making appropriate decisions (5)Skill execution (6)Performance.

Dari penjelasan di atas dapatlah disimpulkan bahwa TGFU meliputi enam komponen dasar yaitu (1) permainan, (2) apresiasi permainan, (3)perencanaan taktitis, (4) pemilihan keputusan yang tepat, (5) pengaplikasian kemampuan, dan (6) pelaksanaannya.

TGFU adalah suatu pendekatan yang awalnya dikembangkan di universitas Inggris di Loughborough pada tahun 1982, Bunker dan Thrope mengembangkan gagasan karena melihat para siswa meninggalkan pelajaran penjas dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak dan hanya guru yang membuat keputusan dalam permainan dan kurangnya pengetahuan apa yang harus dilakukan dalam sebuah pertandingan.

Pendekatan *TGfU* mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan dan pemahaman akan permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan *TGfU* dalam pengajaran permainan adalah untuk memberikan kesadaran taktikal kepada siswa untuk membuat keputusan penggunaan taktik dan kemahiran yang sesuai dalam situasi permainan. Metzler (2000, hlm. 122) mengemukakan bahwa :

Teaching Game for Under Standing (TGfU) adalah pengajaran permainan untuk pemahaman yang didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran permainan, yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan.

TGfU bertumpu pada pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran peserta didik sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. *TGfU* adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan, permainan merupakan aspek dari model *TGfU* dan permainan itu juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Menurut Cowell dan Honzelton (dalam Sukintaka, 2001 hlm.146) mengatakan bahwa :

Untuk membawa siswa kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral siswa yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, siswa dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat *fairplay* dan *sportsmanship* atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Secara pedagogi, permainan dapat memberikan tantangan pada siswa dan sekaligus menghambat kebosanan, sehingga siswa akan tetap aktif dalam mengikuti pembelajaran. Permainan dibentuk untuk merangsang motivasi siswa melakukan kegiatan dan mempelajari tehnik dasar yang ada dalam permainan futsal dengan serius namun penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Sehubungan dengan hal diatas, melalui pendekatan *TGfU* pembelajaran futsal disekolah akan lebih menyenangkan, peserta didik akan banyak berpartisipasi dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa dan sesama siswa lainnya juga akan semakin baik. Peserta didik akan banyak bermain dan bergembira serta nilai dan tujuan pendidikan tetap tercapai.

Pendekatan pembelajaran berbasis TGFU belum banyak dilakukan di sekolah-sekolah penerapan TGFU yang belum diketahui efektivitasnya dalam pembelajaran penjas di sekolah. Oleh karena itu, TGFU perlu dibuktikan secara ilmiah melalui berbagai penelitian akan tetapi konsep dasar dan gagasan itu perlu untuk diketahui lebih dahulu secara benar. Pemahaman gagasan dan konsep dasar TGFU sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai permasalahan dan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* Terhadap Keterampilan Bermain Futsal (Studi Eksperiment SMA Pasundan 3 Bandung)”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah : Apakah model *Teaching Games for Understanding (TGFU)* berpengaruh terhadap keterampilan bermain futsal bagi siswa SMA Pasundan 3 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan bermain futsal di SMA Pasundan 3 Bandung.

Sony Subrata Manurung, 2017

PENGARUH PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL

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

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai penerapan model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam meningkatkan keterampilan bermain futsal peserta didik.
2. Bagi pihak sekolah dan institusi pendidikan lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi dan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
3. Bagi para peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.
4. Bagi siswa, diharapkan dengan menerapkan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* ini, keterampilan siswa dalam bermain futsal semakin meningkat.

E. Struktur Organisasi Penelitian

BAB I. Latar Belakang penelitian, dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan penelitian.

BAB II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Dalam bab ini mengemukakan konsep atau teori yang relevan dengan judul penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III. Metode penelitian, dalam bab ini mengemukakan mengenai metodologi penelitian yang digunakan penulis yang meliputi : metode penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.

BAB V. Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.