

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di 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. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya. Pendidikan telah membuat banyak perubahan terhadap perkembangan bangsa, baik di dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Setiap Warga Negara Indonesia mempunyai hak dan kedudukan yang sama untuk dapat memperoleh pendidikan, hal tersebut sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pada hakikatnya, pendidikan memberikan suatu pengaruh yang dilakukan secara sengaja dan dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan pengetahuan setiap individu.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 hlm.3 yaitu “Untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Maka dari itu, berdasarkan pendapat mengenai tujuan pendidikan di atas seharusnya setiap instansi pendidikan memberikan pelayanan pendidikan secara maksimal agar dapat menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Pencapaian tersebut salah satunya dapat diwujudkan melalui penyajian ragam mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap individu.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik yaitu pendidikan jasmani (Penjas). Penjas di sekolah mempunyai peranan yang unik dibandingkan dengan bidang studi lain. Karena, melalui Penjas selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga dapat berperan

dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. Penjas sebagai salah satu subsistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah memiliki peran penting yang sangat sentral dalam pembentukan manusia seutuhnya. Hal ini sesuai dengan pengertian Penjas menurut Mahendra (2015) yaitu:

Penjas adalah waktu untuk “berbuat”. Anak lebih memilih untuk “berbuat” sesuatu daripada hanya harus melihat atau mendengarkan orang lain ketika mereka sedang belajar. Suasana kebebasan yang ditawarkan di lapangan atau gedung olahraga sirna karena sekian lama terkurung diantara batas-batas ruang kelas. Keadaan ini benar-benar tidak sesuai dengan dorongan nalurinya. (hlm. 33)

Penjas dalam pencapaian tujuan pembelajarannya, dituntut untuk bisa berbagai kemampuan dan kesiapan belajar. Pentingnya peranan Penjas dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Namun permasalahannya ternyata tidak semudah itu, yang menjadi masalahnya adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, belum secara maksimal dimanfaatkan oleh guru Penjas sebagai alat untuk mendidik yang efektif. Salah satu penyebabnya yaitu kurang tepatnya guru Penjas dalam mengimplementasikan kurikulum dan kurangnya pemahaman guru Penjas terhadap penerapan metode, gaya dan model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Permasalahan ini pula terjadi dalam pembelajaran Penjas. Menurut para ahli, Penjas di Indonesia masih belum diajarkan secara efektif untuk tujuan membantu siswa menjadi manusia terdidik secara jasmaniah, tetapi cenderung masih diarahkan pada pengembangan keterampilan berolahraga dalam arti sempit. Maksudnya, bahwa siswa masih diarahkan pada pembelajaran yang hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan terbatas dari cabor-cabor yang diajarkan. Atau dengan kata lain, siswa masih diarahkan pada teknik dasar cabor yang bersangkutan.

Kasus demikian terjadi juga di SD Laboratorium Percontohan UPI Kecamatan Sukasari Kota Bandung, dimana penulis pernah melakukan observasi terkait proses pembelajaran Penjas di sekolah tersebut. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan, dalam proses pembelajarannya guru Penjas cenderung menggunakan model lama dalam mengajar, sehingga membuat siswa kurang aktif. Menurut istilah para ahli, proses pembelajaran Penjas di sekolah masih menggunakan pendekatan

pembelajaran teknis. Akibatnya, masih menurut pandangan penulis, proses pembelajaran Penjas di SD Laboratorium Percontohan UPI kurang tepat, sehingga belum mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Penggunaan model lama dalam mengajar tersebut berdampak pada kurangnya motivasi, partisipasi dan pemahaman siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru Penjas dituntut untuk memahami tentang model-model serta gaya mengajar yang dapat memudahkan anak untuk memahami sebuah pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Menurut para ahli, model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan, atau dengan kata lain, mampu mengarahkan guru Penjas dalam mendesain pembelajaran dan membantu siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satu persoalan utama pendidikan di Indonesia adalah kurangnya penguasaan kompetensi pedagogis dari seorang guru, termasuk di dalamnya penguasaan guru Penjas terhadap model-model pembelajaran yang modern. Hal itu termasuk juga dalam bidang pembelajaran Penjas. Seperti yang diungkapkan oleh Joyce & Weil (1980, hlm. 3) dikutip dari (<http://www.tintapendidikanindonesia.com/2017/01/pengelompokkan-model-pembelajaran.html>) *“a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum of course, to select instructional material, and to guide a teacher action”* Artinya, model pembelajaran adalah sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan guru.

Menyadari betapa pentingnya model pembelajaran, maka dapat diambil kesimpulan bahwa guru Penjas juga harus memahami model-model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan bisa tercapai, agar tujuan pembelajaran tidak semata-mata pada keterampilan berolahraga. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran agar menjadi lebih baik, diperlukan gaya dan model pembelajaran yang menyenangkan. Namun, hal ini harus tetap berorientasi pada pengembangan nilai-nilai yang diperlukan sebagai ajang pengenalan melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding*. Sebagaimana yang diutarakan oleh Metzler (2000) dalam Juliantine, dkk. (2015, hlm. 129) bahwa *“Teaching Game for Understanding* adalah

pengajaran permainan untuk pemahaman yang didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, dan penampilan”.

Berdasarkan pemaparan ahli di atas, model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* memuat pembelajaran pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal dalam permainan, atau belajar dengan pendekatan taktik sehingga urutan pembelajaran selalu dimulai dengan *game*, apresiasi, kesadaran taktik, kemudian *drill* (latihan) bagaimana melakukan, kemudian melakukan *game* kembali.

Maka dari itu agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa dan membuat suasana belajar yang aktif, terbetik niat untuk membantu guru Penjas SD Laboratorium Percontohan UPI agar mengenal model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* yang dapat diterapkan di sekolah, serta bersama-sama mencobanya untuk membantu siswa dalam proses pembelajarannya melalui permainan sepakbola.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, dalam proses mengajar diperlukan juga gaya mengajar yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Gaya mengajar adalah suatu cara atau bentuk penampilan seorang guru dalam menanamkan pengetahuan, membimbing, mengubah ataupun mengembangkan kemampuan perilaku dan kepribadian siswa dalam mencapai tujuan proses belajar. Dengan demikian, gaya mengajar guru merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa.

Dalam hal ini penggunaan gaya mengajar inklusi menurut penulis merupakan gaya mengajar yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini. Seperti yang diutarakan oleh Suherman dan Mahendra (2001) dalam Rahman (2016, hlm. 7) bahwa “Gaya inklusi (*inclusion style*) yaitu, guru menentukan tugas pembelajaran yang memiliki target atau kriteria yang berbeda tingkat kesulitannya dan peserta didik diberi keleluasan untuk menentukan tingkat tugas mana yang sesuai dengan kemampuannya”.

Sedangkan tujuan gaya mengajar inklusi menurut Mosston (dalam Suryobroto, 2001) yaitu:

- 1) Melibatkan semua siswa.
- 2) Penyesuaian terhadap perbedaan individu.
- 3) Memberi kesempatan untuk memulai pada tingkat kemampuan sendiri.
- 4) Memberi kesempatan untuk memulai bekerja dengan tugas-tugas yang ringan ke berat, sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- 5) Belajar melihat hubungan antara kemampuan dan tugas apa yang dapat dilakukan siswa.
- 6) Individualisasi dimungkinkan karena memilih diantara alternatif tingkat tugas yang telah disediakan. (hlm. 61)

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa, prinsip gaya mengajar inklusi yaitu seorang guru harus membuat rancangan pembelajaran dari tingkatan yang paling mudah, sedang dan sulit. Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya. Jika siswa kemampuannya ditingkatkan paling mudah, maka ditingkatkan pada tahap berikutnya. Jika tahapan paling mudah sudah dikuasai. Jika siswa belajar pada tingkatan paling sulit dilakukan secara berulang-ulang agar teknik yang dipelajari dapat dikuasai dengan baik dan tepat. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi, melalui penerapan model dan gaya mengajar ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajarannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah, terlebih dahulu peneliti mengidentifikasi berbagai masalah, yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan guru Penjas tentang variasi model-model dan gaya mengajar khususnya model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi.
2. Kurangnya partisipasi dan pemahaman siswa mengikuti kegiatan pembelajaran Penjas.

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah di atas peneliti merumuskan masalah penelitiannya yaitu: “Apakah penerapan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di SD Laboratorium Percontohan UPI?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang disusun secara sistematis akan mengarahkan penelitian yang sistematis yang sesuai dengan rencana. Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain siswa melalui penerapan model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi dalam pembelajaran permainan sepakbola di SD Laboratorium Percontohan UPI.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru Penjas untuk menambah pengetahuan tentang model-model pembelajaran dan gaya mengajar dalam pembelajaran Penjas, khususnya model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi melalui pembelajaran permainan sepakbola yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran Penjas.

2. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain permainan sepakbola melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi.

3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumber informasi untuk lebih meningkatkan dan memperhatikan program pengajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikutnya rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan) terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II (Kajian Pustaka) berisi teori-teori serta konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, tentang penerapan model

Teaching Game for Understanding, gaya mengajar inklusi, dan pembelajaran permainan sepakbola.

BAB III (Metode Penelitian) berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, metode penelitian yang digunakan, instrument penelitian yang dipakai dan teknik pengumpulan data.

BAB IV (Temuan dan Pembahasan) dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil yang diperoleh dari penelitian.

BAB V (Simpulan, implikasi dan rekomendasi) pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi yang bersangkutan.