

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani (Penjas)

Penjas merupakan mata pelajaran yang sudah dipelajari mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Akhir (SMA). Artinya, Penjas tidak kalah pentingnya seperti mata pelajaran lain yaitu; Matematika, Bahasa, IPA dan IPS dan lain-lain. Penjas merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih banyak mempelajari hal-hal penting.

Pada kenyataannya, Penjas adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, Penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari pertumbuhan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya, pada perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2015) bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (hlm. 11)

Sejalan dengan pendapat di atas, bahwa Penjas memang sudah seharusnya diberikan kepada siswa sedini mungkin karena dengan diberikannya Penjas diharapkan terbina sikap dan karakter yang sehat secara fisik, cerdas secara pengetahuan dan diharapkan memiliki kecerdasan dalam setiap sikap dan perilaku yang ditunjukkan dalam proses belajar mengajar berlangsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

2.1.1 Pengertian Penjas

Penjas merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Maksudnya, Penjas bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat siswa sibuk. Tetapi Penjas adalah bagian penting dari

pendidikan. Penjas merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang telah dirancang dan disusun secara sistematis. Menurut Mahendra (2015, hlm. 11) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Penjas tidak bisa dipisahkan dengan proses pendidikan pada umumnya, karena pada dasarnya penjas adalah proses mendewasakan siswa, sama halnya mata pelajaran lain yang tujuan utamanya untuk mendewasakan siswa. Selain itu, Penjas berhubungan dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui aspek fisik, aspek mental dan aspek emosionalpun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain misalnya pendidikan moral, yang perkenaannya benar-benar pada perkembangan moral tetapi aspek fisik tidak turut berkembang, baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, Penjas lebih penting karena jika keadaan jasmani siswa sehat, maka siswa dapat mengikuti proses pembelajaran Penjas yang menyenangkan dan bersemangat. Dalam proses pendidikan ini siswa harus selalu didampingi oleh orang dewasa. Hal ini mengindikasikan bahwa saat proses pendidikan berlangsung guru Penjas harus selalu hadir mendampingi siswa dalam proses belajar mengajar disekitar siswa sebagai pihak yang dapat memberikan koreksi dan umpan balik, memberikan penguatan, meningkatkan pada hal yang diharapkan dan sasaran pembelajaran, dan menjadi teladan yang dapat ditiru oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penjas tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, karena salah satu yang menunjang pendidikan akan sukses adalah siswa bisa mengikuti mata pelajaran Penjas. Karena, Penjas adalah bagian terpenting dalam pendidikan. Proses pendidikan dalam aktivitas Penjas menggunakan alat atau media aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.2 Tujuan Penjas

Belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa anak-anak. Hal ini termasuk upaya mempelajari tubuhnya sendiri dan berbagai kemungkinan gerakannya. Masih banyak yang berpendapat bahwa tujuan Penjas adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam aktivitas Penjas. Ada pula yang berpendapat bahwa tujuannya adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan siswa yang baik dan tidak bisa disangkal pula pasti ada yang mengatakan, seperti halnya yang dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 21) bahwa tujuan “Pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani”.

Tujuan Penjas yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan mengelaborasi suatu kegiatan yang akan membina dan memberikan pengalaman sekaligus mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa tersebut, baik itu dalam ranah fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Pendapat itu juga yang diungkapkan oleh Mahendra (2015, hlm. 46) bahwa “Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya”. Masih menurut Mahendra (2015) yang merincikan secara sederhana, mengenai tujuan dari Penjas yang diberikan kepada siswa yaitu untuk:

- a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga. (hlm. 21)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Penjas bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Diusia anak-anak tak lepas dari gerak aktif karena memiliki motorik yang tidak terbatas dan harus selalu didampingi oleh orang tua. Dengan demikian, Penjas merupakan

mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena untuk mengembangkan potensi bagi mereka.

2.1.3 Manfaat Penjas

Manfaat Penjas yaitu proses pendidikannya banyak mengandung unsur aktivitas fisik, keterampilan gerak serta mengandung nilai-nilai sosial, moral, dan sportivitas yang menjadikannya manusia seutuhnya. Menurut Mahendra (2015, hlm. 11) bahwa "Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, dan emosional".

Masih dalam teori manfaat Penjas, Freeman (2001) dalam Mahendra (2015, hlm. 13) mengungkapkan "Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses menciptakan tubuh yang baik bagi tempat pikiran dan jiwa. Artinya, dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, yang sejalan dengan pepatah Romawi Kuno; *Men sana in corpore sano*". Penjas memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan pada umumnya yaitu mencerdaskan anak bangsa, Penjas tidak sekedar bersifat aktivitas fisik saja melainkan dalam makna yang luas secara menyeluruh serta mendapatkan peran penting dalam kehidupan manusia. Menurut Dauer & Pangrazy (1992) dalam Mahendra (2015, hlm. 57) "Ada tiga hal penting yang bisa menjadi sumbangan unik dari Penjas, yaitu:

- a. Meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa,
- b. Meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, serta
- c. Meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktek."

Melalui Penjas siswa akan dihadapkan dengan berbagai macam pengalaman yang berharga dalam kehidupan seperti kerjasama, emosi, kecerdasan, kepedulian, dan toleransi. Gabbard, dkk. (dalam Sukintaka, 1992) mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi:

- a. Ranah afektif rasa senang. Penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri.

- b. Ranah kognitif. Kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (*perceptual ability*) menyadari gerak, dan penguatan akademik.
- c. Ranah psikomotor: Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak. (hlm.10)

Dengan adanya pembelajaran Penjas diharapkan siswa selalu senang apabila kegiatan pembelajaran berlangsung karena di dalam pembelajaran Penjas terdapat permainan-permainan yang menyenangkan sehingga siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran Penjas sangat besar mulai dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan fisik, mengembangkan kepercayaan diri dan dapat mempertahankan kebugaran jasmani.

2.2 Hakikat Model Pembelajaran

Penjas merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional dan pembentukan watak. Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm. 2) bahwa “Dalam mengajar pendidikan jasmani, seorang guru harus dapat menyesuaikan materi ajar dengan situasi dan kondisi, juga dengan karakteristik siswa yang tentunya setiap siswa mempunyai kekhasan dalam bersikap.”

Dalam perkembangannya, dalam pembelajaran Penjas banyak sekali berkembang model-model pembelajaran. Perkembangan tersebut harus diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya, sehingga seorang guru Penjas dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru Penjas yang kurang memahaminya. Padahal dengan menerapkan banyak model pembelajaran maka akan sangat mendukung terhadap terbentuknya pembelajaran yang membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif juga menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran Penjas akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaranpun akan tercapai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru Penjas harus memahami betul model-model pembelajaran dalam pembelajaran Penjas sehingga tujuan pembelajaran Penjas dapat tercapai secara maksimal. Karena hakikatnya

dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa aktif, inovatif, kreatif dan juga menyenangkan.

2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Mengajar adalah perbuatan yang kompleks, perbuatan yang kompleks dapat diterjemahkan sebagai penggunaan sejumlah komponen secara *integrative* yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Suatu model pembelajaran meliputi keseluruhan sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajar-mengajar dan evaluasi hasil belajar.

Nurulwati (2000) dalam Juliantine, dkk. (2015, hlm. 8) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “Kerangka koseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sabagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Edgan & Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar. Menurut Edgan & Kauchak (1993) dalam Juliantine, dkk. (2015, hlm. 9) “Model pembelajaran adalah sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu”.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode pembelajaran, yaitu:

- a. Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik.
- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Selain itu dijelaskan pula bahwa model pembelajaran merupakan pola langkah yang digunakan dan mekanisme untuk kegiatan pembelajaran juga sebagai acuan perilaku pendidikan agar tercapai tujuan yang ingin dicapai.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah perbuatan yang kompleks, untuk itu pentingnya penggunaan model yang tepat agar siswa dapat saling membantu dalam mempelajari sesuatu. Model pembelajaran merupakan suatu proses pendekatan yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

2.2.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran mempunyai ciri khasnya masing-masing, model satu dengan yang lain tentu tidak akan sama dalam proses pelaksanaannya. Penggunaan model pembelajaran bersifat kondisional artinya, dalam pelaksanaannya guru harus memahami betul situasi dan kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran untuk memilih model yang dirasa sesuai dengan kondisi tersebut. Menurut Juliantine, dkk. (2015), model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berfikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berfikir induktif.
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- c. Memiliki bagian-bagian model dalam pelaksanaan, yaitu: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- d. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur dan (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- e. Membuat persiapan mengajar (*desain instruksional*) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya. (hlm. 11).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran merupakan model yang dirancang untuk melatih partisipasi kelompok secara demokratis, siswa dapat berfikir secara induktif dan edukatif serta

dapat mengembangkan proses berfikir berdasarkan perilaku dan kepribadian siswa yang dapat diamati secara lebih nyata, terukur dan teramati.

2.2.3 Karakteristik Model Pembelajaran

Di dalam model pembelajaran mempunyai karakteristik tersendiri, karakteristik tersebut dimaksudkan agar guru dapat memahami mengenai penggunaan dari model-model pembelajaran dan juga dapat memperbaiki proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Karakteristik umum model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Juliantine, dkk. 2015) adalah sebagai berikut:

- a. Prosedur yang ilmiah, maksudnya model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah perilaku siswa dan berlandaskan suatu asumsi tertentu.
- b. Hasil belajar yang spesifik, maksudnya setiap model pembelajaran memperinci hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati. Perbuatan apa yang akan ditunjukkan siswa setelah mengalami pembelajaran dirinci secara lebih nyata, terukur dan teramati.
- c. Lingkungan yang dispesifikkan, maksudnya setiap model pembelajaran merinci secara tegas kondisi lingkungan dimana respons siswa hendak diamati.
- d. Kriteria tingkah laku, maksudnya model pembelajaran selalu merinci kriteria perilaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapkan nampak pada siswa setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu.
- e. Pelaksanaan yang dispesifikkan, maksudnya semua model merinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu. (hlm. 11-12)

Berdasarkan penjelasan karakteristik pembelajaran di atas bahwa sebelum mengajar seorang guru harus menentukan/memilih model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran, guru juga harus mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang akan diberikan kepada siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menentukan sukses tidaknya pembelajaran di kelas.

2.2.4 Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran tidak hanya untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan berbagai aspek yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Beberapa fungsi penting dari model pembelajaran menurut Joyce & Weil (dalam Juliantine, dkk. 2015) adalah sebagai berikut:

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

- a. Bimbingan, maksudnya suatu model pembelajaran berfungsi menjadi acuan bagi guru dan siswa mengenai apa yang seharusnya dilakukan, memiliki desain instruksional yang komprehensif, dan mampu membawa guru dan siswa ke arah tujuan pembelajaran.
- b. Mengembangkan kurikulum, maksudnya model pembelajaran berfungsi untuk dapat membantu mengembangkan kurikulum pada setiap kelas atau tahapan pendidikan.
- c. Spesifikasi alat pelajaran, maksudnya model pembelajaran berfungsi merinci semua alat pembelajaran yang digunakan guru dalam upaya membawa siswa kepada perubahan-perubahan perilaku yang dikehendaki.
- d. Memberikan perbaikan terhadap pembelajaran. Maksudnya, model pembelajaran dapat membantu meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. (hlm. 12-13)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi pelajaran dan berfungsi juga untuk mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu guru dan siswa harus fokus pada materi pembelajaran, agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

2.3 Model *Teaching Game for Understanding (TGFU)*

Teaching Game for Understanding merupakan salah satu model pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan siswa untuk bermain permainan. Model ini dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal 1980-an. Dikemudian hari, beberapa ahli Penjas melakukan pengembangan *Teaching Game for Understanding* seperti pada *The Tactical Games Model* (model pembelajaran taktis) dan *Game Sense Models* (model pemahaman permainan).

Model *Teaching Game for Understanding* mengusulkan bahwa taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan diperlukan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Hal ini sesuai dengan ungkapan Juliantine, dkk. (2015, hlm. 130) bahwa “Pembelajaran permainan untuk pemahaman (*TGFU*) dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa”. *Teaching Game for Understanding* merupakan suatu pendekatan dalam

pembelajaran Penjas yang menitik beratkan anak dapat mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Juliantine, dkk. (2015) bahwa:

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. (hlm. 130-131)

Adapun pendapat para ahli di atas sejalan pula dengan ungkapan Metzler (2000) dalam Juliantine, dkk. (2015, hlm. 130) bahwa “Aktivitas simulasi (bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan siswa dapat mengerti olahraga melalui bentuk konsep bermain, dan terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal.

2.3.1 Karakteristik Model *Teaching Game for Understanding*

Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* memiliki ciri-ciri dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan mempunyai karakteristik tersendiri yang memberikan rasa kesenangan yang berbeda kepada setiap orang yang melakukannya. Menurut Griffin, dkk. (dalam Wiarto, 2015, hlm. 117) menyebutkan bahwa terdapat empat bentuk kelompok permainan, yaitu:

- a. *Target Games* (Permainan Target)
- b. *Net/wall Games* (Permainan Net)
- c. *Striking/Fielding Games* (Permainan pukul-tangkap-lari)
- d. *Invasion Games* (Permainan serangan/invasi)

Bunker dan Thorpe’s (dalam Juliantine, dkk. 2013) menjelaskan langkah-langkah atau tahapan model pengajaran permainan untuk pemahaman (*Teaching Game for Understanding*) sebagai berikut:

1. *Game form* (Bentuk permainan)
2. *Game appreciation* (Apresiasi permainan)
3. *Tactical awareness* (Kesadaran taktikal)
4. *Making decision: What to do and How to do* (Pengambilan keputusan: apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukan)
5. *Skill execution* (Penerapan keterampilan)
6. *Performance* (Penampilan). (hlm.130)

Dari berbagai langkah penerapan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding*, menurut Bunker dan Thorpe's (dalam Juliantine, dkk. 2013) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Game Form* (Bentuk Permainan)
Peserta didik perlu dikenalkan berbagai macam permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Untuk itu seorang guru harus mempertimbangkan area permainan, jumlah siswa yang terlibat dan perlengkapan yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik dengan masalah-masalah.
2. *Game Appreciation* (Apresiasi Bermain)
Sebelum memulai permainan sebaiknya siswa memahami peraturan yang diterapkan dalam permainan yang akan dimainkan. Hal ini penting karena peraturan memberikan bentuk untuk permainan itu sendiri. Perubahan peraturan permainan akan memberikan dampak terhadap taktik ataupun siasat yang akan diterapkan kepada siswa.
3. *Tactical Awareness* (Kesadaran Taktikal)
Setelah memahami taktik permainan, guru perlu mempertimbangkan taktik yang akan diberikan kepada peserta didik bahwa kesadaran taktis dapat diketahui dengan mengenali kelemahan lawan.
4. *Making Decision: What to do and How to do*
Siswa yang cerdas hanya memerlukan waktu beberapa detik dalam pengambilan keputusan dan tidak melihat adanya perbedaan antara 'apa' dan 'bagaimana'. Dalam pendekatan ini, ada perbedaan dalam keputusan berdasarkan 'apa yang akan dilakukan'. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa sebaiknya mengenali dan menghubungkan kelemahan dan kekurangan dalam pengambilan keputusan.
 - a. Apa yang akan dilakukan
Dalam hal ini sudah jelas bahwa kesadaran taktis diperlukan jika keputusan akan dibuat. Dalam memutuskan apa yang akan dilakukan, setiap situasi harus dinilai dan oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali petunjuk dan memprediksi hasil merupakan hal yang penting.
 - b. Bagaimana melakukannya
Pertanyaan seperti ini berkaitan dengan pengambilan keputusan untuk mencari cara terbaik. Sebagai contohnya, ketika memiliki waktu yang sangat terbatas, reaksi cepat sangat dibutuhkan untuk mengatasi kondisi seperti ini sedangkan saat memiliki ketersediaan waktu yang lebih banyak ketetapan menjadi elemen pengontrol yang penting.
5. *Skill Execution* (Penerapan Keterampilan)
Penerapan *skill* digunakan untuk melihat konteks peserta didik dan mengenali keterbatasan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan *skill* harus dibedakan dengan penampilan hasil.
6. *Performance* (Penampilan)
Pada saat ini siswa mengembangkan penampilan yang diperlukan, berdasarkan dari keterampilan yang sudah dipelajari sebelumnya. (hlm. 130)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* merupakan model pembelajaran yang bertitik tolak pada pemahaman taktikal bermain melalui bentuk permainan yang menyerupai permainan yang sebenarnya sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

2.4. Pengertian Gaya Mengajar

Gaya mengajar adalah suatu cara atau bentuk penampilan seorang guru dalam menanamkan pengetahuan, membimbing, mengubah atau mengembangkan kemampuan perilaku dan kepribadian siswa dalam mencapai tujuan proses belajar. Dengan demikian, gaya mengajar seorang guru merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Oleh karena itu, apabila seorang guru memiliki gaya mengajar yang baik, maka diharapkan hasil belajar siswa juga menjadi lebih baik.

Di Indonesia, Penjas sudah tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional, hal tersebut dapat diamati dari pelaksanaan Penjas dan olahraga yang diselenggarakan tingkat pendidikan, yaitu mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), masalah utama dalam proses pembelajaran Penjas di Indonesia saat ini adalah rendahnya efektivitas pengajaran di sekolah dalam konteks penciptaan kondisi belajar yang efektif, muncul isu tentang bagaimana pengaturan tugas dalam kegiatan belajar mengajar, berapa kali pengulangan tugas agar proses belajar menjadi efektif, dan rendahnya pemanfaatan waktu melakukan latihan juga merupakan indikator tentang rendahnya efektivitas pengajaran. Hal tersebut berkaitan dengan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Efektivitas proses belajar mengajar Penjas akan tercermin dalam keterlibatan siswa selama dan setelah pembelajaran itu berakhir, seperti yang dikemukakan Tinning (1987) bahwa "Esensi dari pengajaran pendidikan jasmani yang baik yaitu siswa harus dapat menikmati pengalaman menyenangkan dan memilih untuk melanjutkan keterlibatannya dalam aktivitas tersebut hingga jam pelajaran berakhir".

Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran Penjas di sekolah terlihat bahwa kedudukan guru Penjas memiliki posisi sentral, selain itu setiap guru Penjas tentu mempunyai metode dan strategi pembelajaran yang berbeda satu sama

lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Tinning (1987, hlm.7-8) bahwa terdapat perbedaan dalam hal bagaimana seorang guru Penjas dengan cara dan gayanya sendiri yang menjadi ciri khasnya mengajarkan pendidikan olahraga. Salah satunya adalah bagaimana mengelola kelas sebagai suatu kesatuan, dengan mengkondisikan sedemikian rupa sehingga menekan sekecil mungkin perbedaan-perbedaan individual diantara sekian banyak siswa sebagai anggota kelas. Proses belajar mengajar yang baik, akan mempunyai dampak positif dalam hal partisipasi siswa mengikuti pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan olahraga. Uraian gaya mengajar menggambarkan bahwa setiap gaya mengajar terdapat tujuan dan hakikat yang mendasarinya.

Masih banyak guru Penjas di sekolah yang menggunakan gaya mengajar monoton, sehingga membuat siswa menjadi jenuh karena melakukan pembelajaran yang itu-itu saja, padahal pembelajaran yang efisien tergantung bagaimana guru Penjas mengelola lingkungan kelasnya dengan baik, dengan kata lain, guru Penjas dituntut harus berani mengeksplor dan berani mengambil sikap, bagaimana untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan agar siswa mau melaksanakan tugas gerak yang diberikan seperti yang dikemukakan oleh Tsolakidis (dalam Moreno, 2016, hlm. 1164) bahwa;

The choice of teaching style is an important decision for teachers because it affects their relationship with the various elements of didactic act, encouraging the acquisition of cognitive and social skills for configuring various oypes of subjects. The Results of this study can help Phyrical edication leachers to employ these teaching style during their teaching sessions.

Guru adalah ujung tombak dari suatu pembelajaran, gaya mengajar seorang guru sangatlah berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar afektif, kognitif ataupun psikomotor, dan di Indonesia sendiri masih banyak khususnya guru Penjas yang masih menggunakan gaya mengajar terpusat pada komando dari guru Penjas mengajar, salah satu fenomena yang menarik untuk dikaji dalam upaya perwujudan secara optimal peran dan fungsi guru Penjas dalam proses belajar mengajar Penjas di kelas atau di lapangan adalah gaya mengajar, dari berbagai gaya mengajar Penjas tersebut, penulis dalam penelitian ini memilih gaya mengajar inklusi untuk diteliti karena penggunaan dalam pelaksanaan proses belajar mengajarnya terdapat

perbedaan, sehingga diduga akan memberikan pengaruh yang berbeda pula terhadap hasil belajar dalam Penjas atau olahraga.

Hakikat setiap gaya mengajar mengidentifikasikan bahwa penerapan pada gaya mengajar yang diberikan sangatlah fleksibel terhadap rintangan yang harus dilalui oleh setiap gaya mengajar. Hakikat tersebut memberikan gambaran yang jelas pada setiap gaya mengajar. Pengurangan yang terjadi akan menghilangkan pelaksanaan gaya mengajar tersebut yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian tujuan. Selain itu, perilaku waspada yaitu perilaku yang wajar pada setiap struktur gaya mengajar akan menjamin pencapaian tujuan kegiatan belajar mengajar. Ketika guru Penjas menjadi ahli menggunakan setiap gaya mengajar tersebut, guru Penjas akan lebih fleksibel dan mampu mengubah gaya mengajar tersebut, sehingga mencapai lebih banyak tujuan dan mendapatkan lebih banyak siswa yang berhasil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi atau gaya mengajar merupakan kerangka instruksional tentang bagaimana menyampaikan isi pelajaran kepada siswa, karena itu haruslah dirancang sedemikian rupa agar setiap individu memperoleh kesempatan yang sama dan maksimal untuk belajar. Waktu belajar yang tersedia dapat dihabiskan atau dimanfaatkan oleh siswa untuk aktif belajar sehingga tidak akan terlihat lagi kegiatan siswa yang duduk-duduk saja, mengobrol saat guru Penjas menjelaskan, mengganggu temannya, dan tidak peduli dengan penjelasan yang diberikan guru Penjas.

2.4.1 Macam-macam Gaya Mengajar Dalam Penjas

Gaya mengajar dalam Penjas sangat banyak, oleh karena itu seorang guru Penjas perlu memperhatikan dan memahami gaya-gaya mengajar tersebut, karena tidak ada satu gaya mengajarpun yang dianggap paling berhasil karena bergantung pada situasi. Suherman dan Mahendra (dalam Rahman, 2016) mengemukakan gaya mengajar dalam Penjas adalah sebagai berikut:

1. Gaya mengajar komando (*commando style*) yaitu, semua keputusan dikontrol guru. Murid hanya melakukan apa yang diperintahkan guru.
2. Gaya latihan (*practice style*) yaitu, guru memberikan beberapa tugas, peserta didik menentukan dimana, kapan, bagaimana dan tugas mana yang akan dilakukan pertama kali. Guru memberi umpan balik.
3. Gaya berbalasan (*reciprocal style*) yaitu, satu peserta didik menjadi perilaku, satu peserta didik lain menjadi pengamat dan memberikan umpan balik. Setelah itu bergantian.

4. Gaya menilai diri sendiri (*self check style*) yaitu, peserta didik diberi petunjuk untuk bisa menilai penampilan dirinya sendiri. Pada saat latihan peserta didik berusaha menentukan kekurangan dirinya dan mencoba memperbaikinya.
5. Gaya partisipatif atau 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. Dengan begitu setiap anak akan merasa berhasil dan tidak ada yang merasa tidak mampu.
6. Gaya penemuan terbimbing (*guided discovery*) yaitu, guru membimbing peserta didik ke arah jawaban yang benar melalui serangkaian tugas atau permasalahan yang dirancang oleh guru. Guru setiap kali meluruskan atau memberikan petunjuk untuk mengarahkan anak pada penemuan itu.
7. Gaya pemecahan masalah (*problem solving*) yaitu, guru menyediakan satu tugas atau permasalahan yang akan mengarahkan peserta didik pada jawaban yang bisa diterima untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, jawaban atau pemecahan masalah yang diajukan peserta didik bersifat jamak.
8. Gaya yang dirancang peserta didik/inisiatif peserta didik (*learner designed program/learner initeated/self teaching*) yaitu, peserta didik mulai mengambil tanggungjawab untuk apapun yang akan dipelajari serta bagaimana hal itu akan dipelajari. (hlm. 10)

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar dalam Penjas sangat banyak, seorang guru Penjas harus mampu memahami gaya-gaya mengajar dalam Penjas. Gaya mengajar pada dasarnya bertujuan untuk mendorong terciptanya suasana belajar yang kondusif agar tujuan pembelajaran Penjas dapat tercapai secara maksimal.

2.5 Gaya Mengajar Inklusi

Pada awalnya pengertian pendidikan inklusi dimaknai sebagai pembelajaran yang diperuntukan bagi siswa yang berkebutuhan khusus, karena pembelajaran ini sangat memperhatikan perbedaan individu yang dimiliki oleh setiap siswa. Akan tetapi makna yang sebenarnya dalam pembelajaran inklusi ialah guru Penjas menyiapkan materi pembelajaran secara rinci dan disertai tingkat kesulitan yang berbeda-beda yang bertujuan agar siswa mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajarannya.

Gaya mengajar inklusi dikembangkan berdasarkan konsep belajar yang berpusat pada siswa dan kurikulum yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perorangan serta siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sesuai dengan tempo

dan kemampuannya masing-masing. Gaya mengajar inklusi adalah suatu gaya pembelajaran yang digunakan oleh guru Penjas, dengan cara menyajikan materi pembelajaran secara rinci dan menawarkan tingkat-tingkat kesulitan yang berbeda-beda secara berurutan yang bertujuan agar siswa kreatif dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari suatu keterampilan gerak juga siswa diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan pada tingkat kesulitan untuk memulai belajar suatu gerakan, serta diberi kebebasan dan keleluasaan pula untuk menentukan berapa kali siswa harus mengulangi gerakan, dalam mempelajari suatu gerakan dalam setiap pertemuannya. Hal ini sejalan dengan pengertian gaya mengajar inklusi menurut 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 keleluasaan untuk menentukan tingkat tugas mana yang sesuai dengan kemampuannya”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar inklusi pada dasarnya merupakan suatu gaya mengajar yang di dalamnya terdapat tingkat-tingkat kesulitan yang berbeda-beda secara berurutan yang bertujuan agar siswa mendapatkan kemudahan dan tidak ada yang merasa tidak berhasil.

2.5.1 Karakteristik Gaya Mengajar Inklusi

Karakteristik gaya mengajar inklusi yaitu siswa diberi kebebasan untuk memilih dan menentukan tingkat kesulitan dimana mereka dapat melakukannya. Menurut Kristiyanto, dkk. (dalam Rahman, 2016) karakteristik dalam gaya mengajar inklusi yaitu:

1. Tugas yang diberikan kepada peserta didik berbeda-beda, karena pada hakikatnya setiap individu memiliki perbedaan kemampuan dalam melaksanakan tugas. Gaya ini memberikan kesempatan individu untuk memulai dari tingkat kemampuannya sendiri.
2. Guru diharuskan merancang tugas dalam berbagai tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan perbedaan individu. Rancangan tugas juga harus memungkinkan peserta didik bergerak dari tugas yang mudah ke tugas yang lebih sulit. (hlm. 14)

Masih membahas karakteristik gaya mengajar inklusi hal ini sejalan pula dengan ungkapan *Mosston Ashworth* (2008 hlm. 156) bahwa: “*The defining characteristic of the Inclusion style is that learners with varying degrees of skill*

participate in the same task by selecting a level of difficulty at which they can perform". 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 ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik gaya mengajar inklusi ialah gaya mengajar ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih dan menentukan tingkat kesulitan dengan memberikan berbagai tingkat keterampilan yang bertujuan agar siswa dapat berpartisipasi dalam tugas yang sama dengan memilih tingkat kesulitan dimana mereka dapat melakukannya.

Lebih lanjut dijelaskan menurut Lutan (dalam Pambudi, 2003) gambaran langkah-langkah pengembangan dan penerapan gaya mengajar inklusi yaitu;

1. Diagnosis pengukuran atau pengetesan dilaksanakan untuk menentukan taraf pengetahuan atau keterampilan.
2. Penentuan paket tugas yaitu setiap peserta didik memperoleh paket tugas berdasarkan tingkat pengetahuan dan keterampilan.
3. Pengembangan peserta didik berdasarkan paket tugas hingga berhasil melaksanakan tugas itu, penilaian atau tes secara mandiri juga disediakan sehingga peserta didik dapat mengetahui kemajuannya sendiri.
4. Evaluasi yaitu siswa dievaluasi setelah pembelajaran berakhir.
5. Pengukuhan yaitu bila peserta didik menyelesaikan tugas dengan baik, selanjutnya guru memberi unsur pengukuhan berupa penghargaan atau pujian. (hlm. 5)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar inklusi merupakan bentuk pengajaran dengan merancang kegiatan-kegiatan pembelajaran dari tingkatan yang paling mudah hingga pada tingkatan yang lebih sulit. Dari rancangan pengajaran yang telah dibuat oleh guru Penjas, siswa diberi tugas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

2.6 Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, serta memperkuat kepribadian. Dari proses ini diperoleh suatu hasil, yang sering disebut sebagai hasil belajar. Untuk memperoleh hasil yang optimal, maka proses belajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta harus terorganisir dengan baik dan rapi. Manusia harus belajar berbagai aspek untuk mempertahankan kehidupan, prestasi, dan untuk berbagai kepentingan lainnya. Belajar merupakan karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, dan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan sepanjang hayat (*long life education*).

Kehidupan manusia tidak pernah lepas dari kegiatan yang dinamakan kegiatan belajar, baik disengaja atau tidak, disadari maupun tidak. Hal ini sejalan dengan pengertian belajar menurut Juliantine, dkk. (2016, hlm. 2) mengungkapkan “Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui proses latihan dan pengalaman”. Salah satu ciri belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu biasanya berupa penguasaan terhadap ilmu pengetahuan, juga penguasaan keterampilan, serta adanya perubahan sikap. Masih membahas teori belajar menurut Begge (1982) dalam Juliantine, dkk. (2016, hlm. 2) mengungkapkan “Belajar adalah suatu perubahan yang berlangsung dalam kehidupan individu sebagai upaya perubahan dalam pandangan, sikap, pemahaman, atau motivasi dan bahkan kombinasi dari semuanya, belajar selalu menunjukkan perubahan sistematis dalam tingkah laku yang terjadi sebagai konsekuensi pengalaman dalam situasi khusus.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah perubahan perilaku yang dilakukan oleh seseorang melalui proses latihan dan pengalaman, belajar merupakan aktivitas yang dilakukan sepanjang hayat (*long life education*).

2.7 Hakikat Bermain

Bermain merupakan salah satu cara pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, dengan memberikan pembelajaran permainan siswa akan begitu sangat antusias apalagi setelah belajar berjam-jam di dalam kelas. Berdasarkan pendapat Sukintaka (1992, hlm. 1) “Anak bermain berarti anak mengerjakan

permainan, sedang permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain”. Maka dari itu jikalau guru Penjas memerintahkan untuk melakukan suatu permainan maka kerjakan dan selesaikanlah dengan seksama, selain itu siswa juga akan selalu tertawa riang dan menyenangkan dengan permainan yang dilaksanakan. Berbagai teori bermain telah dikemukakan menurut Bigot, dkk. (dalam Sukintaka, 1992) mengutarakan tentang teori bermain, yaitu:

1. Teori rekreasi atau teori pelepasan
Teori ini diutarakan oleh bangsa Jerman, yang bernama Schaller dan Lazarus, menerangkan bahwa permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tapi permainan itu merupakanimbangan antara kerja dengan istirahat. Orang yang merasa penat, ia akan bermain untuk mengadakan pelepasan agar dapat mengembalikan kesegaran jasmani maupun rohani.
2. Teori surplus atau teori kelebihan tenaga
Teori ini diutarakan oleh Herbert Spencer, seorang bangsa Inggris, ia mengatakan bahwa kelebihan tenaga (kekuatan, atau vitalitas) pada anak atau orang dewasa yang belum digunakan disalurkan untuk bermain. Kelebihan tenaga dimaksudkan sebagai kelebihan energi, kelebihan kekuatan hidup, dan vitalitas, yang dianggap oleh manusia untuk memelihara lewat permainan.
3. Teori teleology
Karl Groos, seorang bangsa Jerman, mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas biologik, yang mempelajari fungsi hidup sebagai persiapan untuk hidup yang akan datang. Pengutaraan teori ini merupakan pengutaraan yang paling terkenal dan pengutaraan tentang permainan yang dapat diterima. (hlm. 4-5)

Berdasarkan pendapat di atas, yang telah menjelaskan teori bermain dapat disimpulkan bahwasannya bermain adalah salah satu cara untuk merefleksikan otot kerja dengan melalui cara memberikan suatu kerja baru yaitu dengan permainan, dimana ketika kita bermain dapat melepaskan penat setelah lamanya bekerja otot kerja kita dikeluarkan dengan maksimal lalu kita bermain permainan untuk rileks kembali.

Dalam bermain yang didapatkan tidak hanya selalu menyenangkan melainkan bermain juga memiliki banyak makna. Seperti yang dijelaskan oleh Sukintaka (1992) yaitu:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.

3. Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan, kesadaran bermain dengan baik berlatih kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan perlu peraturan mengetahui kemampuan teman, patuh pada dan kemampuan dirinya sendiri. (hlm.7)

Sedangkan pendapat menurut Homo ludens (dalam Rohmah dan Carsiwan, 2015) yaitu:

Dalam filsafat olahraga memaparkan karakteristik bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Bermain itu hal yang langsung dilakukan namun tidak dikerjakan dengan sungguh-sungguh, seperti halnya kita bermain permainan galah asin atau permainan yang lainnya, kita harus langsung melakukan permainan itu dan selama permainan berlangsung kita tak harus bersungguh-sungguh melakukannya karena bermain hanya untuk merefleksikan anggota seluruh badan dengan menyenangkan. (hlm. 117)

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan di atas, bahwasannya bermain dilakukan harus dengan sukarela dan atas dasar kesenangan tidak ada paksaan dan timbul karena spontan dan tidak dibuat-buat. Bermain tidak hanya dilakukan dengan sendiri melainkan memerlukan kerjasama dengan teman agar terciptanya suatu kekompakan dalam bermain.

2.8 Konsep Dasar Permainan Bola Besar

Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. Untuk itu, guru Penjas perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajarannya. Permainan atau bermain merupakan fenomena masyarakat, dari mulai kanak-kanak hingga orang tua. Bagi anak-anak bermain menjadi suatu kebutuhan utama dan terkadang mereka lupa waktu. Dalam bermain dilakukannya sungguh-sungguh dan tidak ada paksaan. Oleh karena itu, sebelum bermain maka permainan ditentukan aturannya agar berjalan tertib dan teratur.

Permainan harus dipahami oleh para guru Penjas, karena permainan telah lama disenangi dan mempengaruhi kepribadian serta kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan, permainan telah mampu membuat siswa lebih cepat, cermat, dan cerdas dalam bertindak dan berpikir yang lebih esensial tentunya adalah kepuasan dan kesenangan yang menjadi pendorong siswa untuk mau belajar sungguh-sungguh dalam suasana menyenangkan tersebut.

Andi Suprayogi, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING DENGAN GAYA MENGAJAR INKLUSI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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

Dalam sistematika pembelajaran permainan di sekolah, guru Penjas harus menyusunnya dari mulai materi termudah ke materi yang kompleks. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran mudah dipahami siswa. Karena siswa itu sangat heterogen, maka pembelajaran permainan yang mampu menyesuaikan dengan kemampuan siswa akan sangat cepat dikuasai dibandingkan yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Maka dari itu memahami kondisi awal siswa sangat diperlukan dalam setiap pembelajaran. Pada akhirnya, permainan modern yang menjadi ciri khas masyarakat dewasa ini telah mendorongnya untuk merekayasa segala hal yang menjadikan orang senang dan puas dengan apa yang sudah diperbuatnya. Permainan yang ada sekarang pada umumnya sudah dipertandingkan dalam event-event resmi dan bahkan menjadi cabang olahraga yang bersifat profesional.

2.8.1 Materi Permainan Bola Besar

Permainan bola besar dimaknai sebagai bentuk permainan yang menggunakan media bola yang ukurannya besar permainan ini umumnya dimainkan tanpa alat bantu melainkan hanya dengan kaki atau tangan dan anggota badan lainnya. Materi permainan bola besar yang umum diberikan untuk dilaksanakan oleh siswa dalam situasi dan kondisi adalah sebagai berikut: (1) Sepak bola, (2) Bola voli, dan (3) Bola Basket. Tujuan dari aktivitas permainan bola besar yaitu menjaga stamina tubuh agar tetap sehat serta membangun kepribadian diri menjadi lebih baik. Maksud lebih baik dalam tujuan tersebut adalah adanya mental yang kuat dan kedisiplinan yang kuat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas permainan bola besar adalah aktivitas permainan yang menggunakan media bola yang ukurannya relatif besar, dan umumnya dimainkan secara berkelompok untuk mencapai suatu kemenangan.

Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti mengenai aktivitas permainan bola besar salah satunya yaitu permainan sepakbola, karena permainan sepakbola mudah dimainkan dan banyak disukai dari mulai anak-anak bahkan orang dewasa pun banyak yang menyukai permainan sepakbola, sehingga penulis tertarik untuk meneliti permainan sepakbola dalam kegiatan pembelajaran Penjas di sekolah.

2.9. Pengertian Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola merupakan suatu cabang olahraga beregu yang terdiri dari sebelas orang dari setiap tim. Tujuannya yaitu mencetak gol sebanyak-banyaknya dan mencegah dari kebobolan. Kerjasama tim merupakan kunci utama dari olahraga ini. Sepakbola menurut Sucipto (2014, hlm. 7) menyatakan “Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Pemain ini hampir seluruh dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukuman”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan beregu yang masing-masing regunya terdiri dari atas sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan tungkai kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengan di area kotak pinalti. Tujuan dari permainan sepakbola menurut Sucipto (2014) yaitu:

Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu atau kesebelasan yaitu berusaha menguasai, memasukan bola ke dalam gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke gawang lawannya dan apabila sama, maka permainan dinyatakan *draw* atau seri. (hlm. 8)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari permainan sepakbola ialah setiap tim atau kesebelasan harus mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan untuk bisa memenangkan permainan, dan apabila sama maka permainan dinyatakan *draw* atau seri.

2.9.1 Keterampilan Dasar Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan beregu yang dimainkan tiap regunya terdiri dari sebelas pemain termasuk penjaga gawang. Permainan ini dimainkan dilapangan berumput dengan ukuran panjang 100-110 meter dan lebarnya 64-75 meter yang mana lamanya pertandingan sepakbola ini 2x45 menit dengan dipimpin oleh 1 wasit dan 2 asisten wasit. Tujuan dari permainan sepakbola ini adalah memasukan bola ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola. Sepakbola memiliki banyak aspek atau bagian yang masing-masing perlu diperhatikan, seperti: teknik, fisik, taktik dan

strategi. Untuk itu, sebagian orang pemain sepakbola hendaknya memiliki keempat hal itu, terutama teknik dan fisik yang merupakan dasar dalam bermain permainan sepakbola. Menurut Sucipto (2014) teknik dasar dalam permainan sepakbola dibagi menjadi tujuh bagian yaitu sebagai berikut:

1. Menendang (*Kicking*)
Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain memiliki teknik menendang dengan baik akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).
2. Menghentikan Bola (*stopping*)
Menghentikan bola salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersama dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola.
3. Menggiring Bola (*dribbling*)
Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Tujuan dari menggiring bola adalah untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.
4. Menyundul Bola (*heading*)
Menyundul bola hakikatnya memainkan bola dengan kepala. Tujuan dari menyundul bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan dari lawan/membuang bola.
5. Merampas (*tackling*)
Merampas bola merupakan upaya merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan dengan cara berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*)
6. Lemparan Ke Dalam (*throw-in*)
Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan di luar lapangan permainan. Selain mudah untuk memainkan bola, dari lemparan ke dalam *offside* tidak berlaku.
7. Menjaga Gawang (*goal keeping*)
Menjaga gawang merupakan pertahanan paling akhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi: menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada yang datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang diluar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). (hlm. 23-46)

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar dalam bermain permainan sepakbola merupakan hal wajib yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola agar dapat bermain dengan

baik. Kemampuan siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola harus dibekali keterampilan dasar yang baik agar siswa dapat bermain dengan baik pula.

2.10 Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dengan PTK guru dapat meneliti sendiri terhadap praktek pembelajaran yang dilakukannya di kelas. Guru juga dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Selain itu juga, dengan melakukan proses PTK, guru dapat memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukannya jauh menjadi lebih baik dan lebih efektif. PTK menurut Sugiyono, (2017, hlm. 2) mengemukakan “Metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu *cara ilmiah*, *data*, *tujuan*, dan *kegunaan*.”

Berdasarkan dari uraian teori yang telah disampaikan di atas, pada intinya PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas melalui refleksi diri dari permasalahan yang terjadi di dalam kelasnya terasa langsung oleh guru yang bersangkutan dan bertujuan untuk memperbaiki atau memecahkan masalah yang ada.

2.10.1 Tujuan PTK

PTK bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kelas. Oleh karena itu, PTK harus fokus pada proses belajar mengajar. Menurut Muslich (2009) mengemukakan tujuan dari PTK yaitu;

PTK bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan sehingga proses pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan hasil belajar yang optimal dapat diwujudkan secara sistematis. PTK menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja melalui pemecahan masalah-masalah pembelajaran (*teaching-learning problems solving*), sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti sekaligus sebagai agen perubahan. (hlm. 6)

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan di atas, bahwa PTK bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki segala persoalan yang terjadi di dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, dengan melakukan perencanaan tindakan, melakukan pelaksanaan tindakan, melakukan pengamatan/observasi, dan

melakukan refleksi diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari suatu pembelajaran.

PTK merupakan jenis penelitian yang sangat khas. Salah satu ciri khas penting pada PTK adalah adanya siklus-siklus dan pada setiap siklus ini terdapat 4 tahapan yang harus dilalui. Berikut dijelaskan secara sepintas tahapan-tahapan dalam PTK yaitu:

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Rencana tindakan ini mencakup seluruh langkah tindakan secara rinci. Menuliskan rencana tindakan yang diperlukan untuk melaksanakan PTK, mulai dari materi/bahan ajar, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mencakup metode/teknik mengajar, sampai pada instrument pengamatan (observasi) dan evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana tindakan yang telah dibuat. Strategi dan skenario pembelajaran yang telah ditetapkan pada perencanaan harus benar-benar diterapkan dan mengacu pada kurikulum yang berlaku.

c. Tahap Observasi/pengamatan

Pada tahap ini, guru bertindak sebagai peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

d. Tahap Refleksi

Dalam tahapan ini, dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi yang bertujuan untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa PTK bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kelas, melalui siklus-siklus dan setiap siklusnya terdapat 4 tahapan tindakan yang harus dilalui. Di dalam penelitian ini pada pelaksanaannya terdapat 2 siklus untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada Bab III.

2.11 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masa yang diteliti. Berdasarkan kerangka teori yang ada. Menurut Haryoko (dalam Sugiyono, 2017) mengemukakan kerangka berfikir yaitu:

Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti. (hlm. 60)

Dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola, seorang guru Penjas harus bisa mengemas materi pembelajaran yang menarik dan harus bisa memodifikasi permainan agar siswa dapat tertarik pada permainan yang dilaksanakan. Oleh karena itulah mengapa profesionalisme perlu diterapkan oleh setiap guru Penjas, agar pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain sepakbola seorang guru Penjas harus dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Kesempatan siswa untuk melakukannya pun harus lebih banyak, tingkat kesulitan dan proses pembelajarannya pun dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Sebelum memberikan materi permainan sepakbola alangkah baiknya peneliti memberikan permainan yang menyenangkan, agar siswa tertarik sebelum masuk ke materi yang akan disampaikan, dan juga menarik perhatian siswa yang kurang berpartisipasi dalam permainan sepakbola.

Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini diarahkan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa karena di dalamnya mengandung unsur bermain yang membuat siswa akan tertarik dan melakukannya dengan rasa senang saat melakukan proses pembelajarannya, di dalam gaya mengajar inklusi juga akan membuat siswa merasa mampu dan tidak ada yang merasa tidak berhasil karena gaya mengajar ini akan menyesuaikan tahapan tingkatan siswa dengan kemampuan keterampilannya sehingga siswa akan melakukan tugas gerak yang sesuai dengan kemampuannya. Model ini

memfokuskan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam proses bermain. Sehingga siswa dapat memutuskan apa yang akan mereka lakukan dan bagaimana cara melakukan dan menerapkannya pada permainan sesungguhnya. Siswa akan mempunyai motivasi yang lebih baik karena mereka tahu apa yang mereka lakukan dan tujuan melakukannya tidak hanya semata-mata sebagai penggugur kewajiban saja.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, maka model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi ini merupakan model pembelajaran dan gaya mengajar yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola. Peneliti beranggapan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi dalam pembelajaran permainan sepakbola ini dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa, karena model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi menekankan unsur pemecahan masalah yang disesuaikan dengan kemampuan siswa itu sendiri sehingga siswa akan merasa mampu dan tidak ada yang merasa tidak berhasil dalam melakukan tugas gerak yang diberikan.

2.12 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dani Herlambang (2017) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bola Besar Yang Berorientasi Bolabasket Melalui Penerapan Model *TGFU*”. Masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah mengenai keterampilan siswa dalam bermain bolabasket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain bolabasket siswa melalui model *TGFU*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Dari hasil penelitian dihasilkan observasi data awal sebesar 73, pada siklus 1 tindakan 1 sebesar 79, pada siklus 1 tindakan 2 sebesar 81, dan pada siklus 2 tindakan 1 sebesar 87. Artinya, melalui model *TGFU* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain bolabasket.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama untuk meningkatkan keterampilan bermain menggunakan penerapan model *TGFU* dan instrument yang digunakan yaitu *GPAI* (*Games*

Performance Assesment Instrument). Perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu tidak adanya penerapan gaya mengajar dalam Penjas, sedangkan penulis menerapkan gaya mengajar dalam Penjasnya yaitu gaya mengajar inklusi.

2.13 Hipotesis

Setiap penelitian terdapat hipotesis, hipotesis dibuat agar penulis mengetahui perbedaan antara masalah yang dirumuskan sebelum dan sesudah penelitian dilakukan sehingga diharapkan dapat diambil kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang akan didapat pada saat penelitian.

Berdasarkan dari uraian di atas maka penulis dapat menetapkan hipotesis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Peningkatan keterampilan bermain sepakbola melalui model *Teaching Game for Understanding* dengan gaya mengajar inklusi diduga dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola siswa kelas V SD Laboratorium Percontohan UPI Kota Bandung.