

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang berperan penting bagi siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak. Pendidikan jasmani ini merupakan proses yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik (menyeluruh) dalam kualitas individu baik fisik, mental dan emosional.

Mahendra mendefinisikan (2015, hlm. 40) bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Diperkuat dengan pernyataan Mahendra (2015, hlm. 48) “Pendidikan Jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Didalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik.”

Supandi (dalam Budiman dan Hidayat, 2010, hlm. 2) mengemukakan bahwa ‘Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.’

Sedangkan menurut Budiman dan Hidayat (2010) mengatakan bahwa

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan menyeluruh yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai kegiatan pembelajaran bagi peserta didik (siswa) untuk meningkatkan kemampuan fisik (keterampilan motorik) dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial termasuk di dalamnya pola hidup sehat. (hlm. 4)

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berfokus untuk mengembangkan keterampilan saja, melainkan untuk mengembangkan aspek-aspek yang lain seperti kapasitas fisik, kebugaran, keterampilan motorik, kemampuan mengolah informasi, berpikir, menalar, menyelesaikan masalah, minat, cara penyesuaian diri, bekerja sama, dan lain lain.

Dengan demikian pendidikan jasmani mengembangkan berbagai tujuan

Shalma Nastitie Irawan, 2019

*PENERAPAN MODEL TGFU DAN TPSR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET*

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

pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia, bahwa dalam tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain atau ranah. Ketiga domain atau ranah tersebut adalah domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor.

Saat ini negara Indonesia memakai kurikulum nasional yaitu kurikulum 2013. Yang di dalamnya memuat macam-macam aktivitas jasmani, salah satunya adalah olahraga permainan. Olahraga permainan dibagi menjadi 2 yaitu permainan bola kecil dan permainan bola besar, salah satu permainan bola besar adalah bolabasket. Aziz (2018, hlm. 149) mengatakan bahwa “Permainan bolabasket merupakan olahraga yang menggunakan bola dan dimainkan secara beregu”.

Sedangkan Luby (2016) mengatakan bahwa

Permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, dipantulkan maupun digelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. (hlm. 14)

Berdasarkan pendapat di atas permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan secara beregu dengan mengutamakan kerjasama tim dan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan oleh karena itu seorang pemain harus mempunyai keterampilan bermain yang baik.

Sangat disayangkan ketika dalam pembelajaran permainan bolabasket guru pendidikan jasmani di SDN 053 Csitu salah dalam menerapkan model dan strategi dalam mengajar, mengakibatkan pembelajaran monoton dan membuat siswa tidak turut berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga pemahaman tentang permainan bolabasket kurang dan keterampilan dasar pada pembelajaran bolabasket kurang baik. Kurangnya pemahaman terhadap permainan bolabasket berdampak terhadap perilaku mereka pada saat pembelajaran, banyak siswa yang diam, mereka sampai kebingungan dengan apa yang mereka lakukan dilapang, maka dari itu siswa memerlukan pemahaman yang lebih banyak untuk pembelajaran permainan bolabasket, baik itu peraturan maupun cara bermain.

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh hasil belajar yang baik, maka sebagai guru harus memilih model pembelajaran yang tepat, sebagaimana Knirk dan Gustafon (dalam Juliantine dkk, 2015, hlm. 9) menjelaskan bahwa ‘Model pembelajaran adalah rancangan yang dibuat oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rencana, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.’

Peneliti berpendapat bahwa salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar yaitu menggunakan model *Teaching Games for Understanding (TGFU)*. Sebagaimana dikemukakan oleh Metzler (2005, hlm. 401) bahwa: “*The largest single content area in most physical education programs is the teaching and learning of sport-related games.*” Dalam bagian lain Metzler (2005, hlm. 402) mengungkapkan: “*The tactical games model cleverly uses student interest in the game structure to promote the skill development and tactical knowledge needed for competent game performance.*” Dari ungkapan tersebut jelas bahwa permainan lebih mengutamakan minat siswa dalam struktur permainan dan meningkatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk penampilan kompeten dalam bermain.

Model pembelajaran ini juga menjadikan guru sebagai pengamat yang baik dalam rangka mendorong proses berfikir siswa selama bermain, menganalisis masalah kondisi siswa yang muncul ketika bermain, dan mengidentifikasi masalah yang ada serta bagaimana solusinya.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai model TGFU, peneliti berpendapat bahwa model TGFU adalah sebuah model yang dapat digunakan pada pengembangan siswa untuk memainkan permainan. Siswa diberi kesempatan untuk bereksplorasi dalam bermain dalam proses pembelajaran penjas, anak senantiasa mendapatkan manfaat dari kegiatan jasmani sekaligus kebutuhan bermainnya, Sangat diharapkan mereka dapat ikut serta dalam kegiatan belajar dengan penuh kegembiraan agar

menimbulkan keingintahuan siswa yang sedang dalam kondisi bermain, sehingga mendesak mereka untuk berpikir dan menerapkan beberapa taktik juga keterampilan pada waktu yang bersamaan

Pembelajaran *Teaching Games for understanding* memberikan pengaruh seperti yang ditemukan oleh Yudha dkk. (2017, hlm. 10) dalam penelitiannya “ Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) Terhadap Hasil Belajar *Passing Control Sepak Bola*”. Penelitian ini dilakukan di tingkat SMP.

Kekurangan dari penelitian ini hanya mengukur ada atau tidaknya pengaruh model TGFU tanpa meneliti lebih jauh. Oleh karena itu peneliti akan mengangkat kekosongan tersebut dalam penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan menggabungkan dengan model *Teaching Personal Social and Responsibility* untuk mengatasi persoalan pendidikan jasmani yang mengarah pada tanggung jawab siswa yang menekankan pada pengembangan pribadi, interaksi sosial dan perubahan perilaku.

Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran TPSR adalah agar individu siswa sukses dalam lingkungan sosial, harus belajar bertanggung jawab untuk diri mereka sendiri dan dengan orang lain.

Model TPSR memberikan pengaruh seperti yang ditemukan oleh Juliantine dan Ramadhani (2018, hlm. 354) dalam penelitiannya “Pengembangan Tanggung Jawab dan Perilaku Sosial Siswa Melalui Model TPSR dalam Pendidikan Jasmani”. Penelitian ini dilakukan di tingkat MA, kekosongan dalam penelitian ini adalah model penelitian ini belum diterapkan di SD oleh karena itu peneliti akan mencoba menggunakan model pembelajaran *Teaching Personal Social and Responsibility* di tingkat sekolah dasar (SD), pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam aktivitas permainan bolabasket.

Sejalan dengan pendapat pendapat yang sudah dikemukakan diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas untuk melihat efektivitas model pembelajaran TGFU dan TPSR. Maka penulis mengambil judul penelitian yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dan *Teaching Personal Social and Responbility* (TPSR) Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang penulis telah kemukakan, maka masalah yang dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain permainan bolabasket?
2. Apakah model *Teaching Personal Social and Responsibility* (TPSR) memberikan pengaruh tanggung jawab pribadi maupun sosial dalam permainan bolabasket?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini mungkin merupakan titik pijak untuk merealisasikan pesan yang akan dilaksanakan, sehingga perlu dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada tingkat pemecahannya, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1.** Tujuan Umum : Penelitian ini semata-mata bertujuan untuk menambah wawasan bagi penulis maupun wawasan bagi pembaca, dan dengan adanya penelitian ini di harapkan bisa menyumbang atau menambah pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran TGFU dan TPSR dalam pembelajaran permainan bolabasket di sekolah dasar.
- 1.3.2.** Tujuan Khusus : Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dan *Teaching Personal Social*

*and Responsibility* (TPSR) dalam pembelajaran permainan bolabasket terhadap keterampilan bermain dan tanggung jawab pribadi maupun sosial.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah *follow up* penggunaan informasi yang tertera dalam kesimpulan sebagai cerminan dari anak-anak zaman sekarang terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani. Dengan terjawabnya pertanyaan-pertanyaan tersebut kita dapat mencari solusi yang baik bagi para peserta didik agar dapat meningkatkan nilai pendidikan jasmani mereka disekolah.

Penelitian ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGFU dan TPSR dalam permainan bolabasket siswa di sekolah. Dapat dipastikan memberi manfaat bagi semua, baik bagi peneliti khususnya, dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat didalamnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti maupun untuk semua pihak pengembang ilmu pengetahuan. Secara terperinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Dilihat dari segi teori, dalam penelitian ini yaitu penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak di sekolah dalam usaha meningkatkan hasil bermain permainan bolabasket pada siswa sekolah dasar. Agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran.
- 1.4.2 Dilihat dari segi kebijakan, dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui pengaruh model *Teaching Games For Understanding* dan *Teaching Personal Social and Responsibility*. Model ini perlu di terapkan oleh pihak sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di lapangan maupun di kelas. Dengan mendapat dukungan dari pihak sekolah model ini tidak hanya di terapkan di kelas V melainkan di terapkan di semua kelas.
- 1.4.3 Dilihat dari segi praktik, karena menurut peniliti model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan *Teaching Personal Social and Responsibility* dapat berpengaruh pada siswa dengan di dukung oleh peneliti-

peneliti sebelumnya yang di bahas di latar belakang, dengan demikian penelitian ini dapat di jadikan referensi RPP (rencana program pembelajaran) atau dijadikan bahan ajar di sekolah oleh guru pendidikan jasmani untuk melakukan dan melaksanakan pembelajaran aktivitas jasmamni di sekolah yang dimana akan membantu memecahkan masalah saat di lapangan maupun di kelas.

- 1.4.4 Dilihat dari segi isu atau aksi sosial, dengan adanya penelitian ini hasil belajar siswa dapat meningkat ditandai dengan adanya fenomena seperti anak dapat memberikan berbagai bentuk dukungan kepada teman nya saat proses pembelajaran di lapangan, dengan demikian anak terlihat memiliki sikap saling menolong dan peduli. Dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian yang akan datang, memperkuat teori atau pendapat tentang pengaruh model *Teaching Games For Understanding* dan *Teaching Personal Social and Responsibility*, dan penelitian ini dapat bermanfaat untuk banyak orang.

## 1.5 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut;

- 1.5.1 Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
- 1.5.2 Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
- 1.5.3 Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian,

definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.

- 1.5.4 Selanjutnya BAB IV Temuan dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
- 1.5.5 Terakhir BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan

