

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam mewujudkan proses pembelajaran siswa agar dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki atau memperoleh kecerdasan, kepribadian yang baik, keterampilan yang mumpuni, serta mengembangkan kreativitas gerak siswa. Untuk mengembangkan potensi peserta didik tersebut perlu adanya suatu pembelajaran yang baru bagi peserta didik agar dari hal baru tersebut mereka bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka yang diberikan melalui proses pembelajaran. Salah satu cabang dari pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan jasmani yang dimana dalam penerapannya pendidikan jasmani mengedepankan tiga aspek yakni aspek psikomotor, afektif dan kognitif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 42, khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan sekolah mulai tingkat SD sampai SMA. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, tujuan dari pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan ranah kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Menurut Juliantine, dkk. (2013, hlm.2), pendidikan jasmani 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. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dirancang sedemikian rupa sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik yang mengacu pada kurikulum sehingga akan membuat peserta didik merasa senang dan dapat

belajar dengan antusias dengan pengalaman belajar yang akan diberikan oleh seorang guru dari berbagai macam aktivitas olahraga, permainan maupun aktivitas jasmani lainnya.

Dalam kurikulum 2013 tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) telah dikemukakan sebagai berikut, tujuan penjas adalah untuk mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia serta menumbuhkan seluruh potensi peserta didik.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan oleh guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, pada hakikatnya harus mencakup tiga aspek pendidikan yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek inilah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang harus diberikan kepada siswa, dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, klasifikasi jenis olahraga permainan ada 4 jenis yaitu invasion, net/wall, fielding/run-scoring dan target. Hal ini sama dengan yang telah diungkapkan oleh Almond (1886) dalam Griffin et.al (1887) yang dikutip Metzler (2005, hlm.403) yang mengatakan bahwa “Kesemua jenis olahraga tersebut memiliki ciri-ciri pelaksanaan yang serupa, meski keterampilan teknik dasar yang berbeda-beda. Jenis olahraga permainan yang telah dijelaskan di atas merupakan bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, meskipun realita di lapangan tidak semua olahraga permainan itu dapat diajarkan kepada siswa karena adanya faktor-faktor lain.

Permainan sepak takraw adalah salah satu bagian dari pendidikan jasmani walaupun demikian permainan sepak takraw belum menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum di sekolah, olahraga permainan sepak takraw ini memang masih kalah populer dengan olahraga permainan yang lain seperti sepak bola, bola voli, bola basket maupun olahraga-olahraga permainan yang lain. Permainan ini hanya dikenal atau dimainkan oleh orang-orang tertentu saja dikarenakan sulitnya gerakan ataupun cara bermain dari permainan sepak takraw itu sendiri, maka wajar jika

sangat jarang sekolah-sekolah melakukan pembelajaran permainan sepak takraw ini.

Pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 26 Bandung dalam praktik di lapangannya masih ditemukan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani yang berpusat pada seorang guru khususnya dalam pembelajaran sepak takraw yang mana siswa hanya mendengarkan penjelasan seorang guru tanpa didorong untuk belajar menganalisa atau memahami suatu konsep gerak dalam pembelajaran sepak takraw itu sendiri, ini akan menjadikan ruang gerak siswa terbatas dalam mengembangkan potensi atau kreativitas yang dimiliki dirinya sehingga terkesan suatu pembelajaran pendidikan jasmani yang monoton tanpa adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Maka dari itu perlu dilakukan upaya konkret dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sepak takraw di SMPN 26 Bandung, salah satu caranya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, ini sangat diperlukan agar siswa dapat cepat memahami dan mengerti tentang pembelajaran sepak takraw itu seperti apa, model tepat dan diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran sepak takraw di SMPN 26 Bandung tersebut adalah dengan menerapkan *Teaching Games for Understanding* (TGFU), dari hasil penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung dan *Teaching Game for Understanding* Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli” di SMA Islam Al Musyawarah, hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Teaching Game for Understanding* dengan persen peningkatan sebesar 138, 15% (Hary Gustiana, 2016), memang pada dasarnya model pembelajaran ini lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan yang sesungguhnya sehingga membuat proses pembelajaran penjas jadi lebih menarik, *Teaching Games for Understanding* (TGFU) ini juga lebih menekankan pada pendekatan taktik dan mengesampingkan teknik yang digunakan.

Dengan penerapan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) peserta didik akan lebih bisa mengeluarkan kreativitasnya dalam bermain serta mengeluarkan berbagai variasi gerakan dalam permainan. Guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran tetapi tidak menjadi dominan dan tidak mengajarkan seperti pembelajaran yang berbasis teknikal. Dalam penerapan *Teaching Games for*

Understanding (TGFU) banyak materi yang dapat disampaikan bukan hanya permainan kelompok namun permainan perorangan juga bisa menggunakan model pembelajaran ini. Menurut Mitchell, dkk dalam Saputra (2015, hlm.2) mengatakan bahwa: *Teaching Games for Understanding* (TGFU) memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 kelompok bentuk permainan yaitu:

1. *Target games* (permainan target)
2. *Net/wall games* (permainan net)
3. *Striking/fielding games* (permainan pukul, tangkap, lari)
4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi)

Seperti hasil penelitian lainnya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dalam Pembelajaran Aktivitas Permainan Hoki” yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 87% penampilan bermain hoki di SMA 26 Bandung setelah menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* oleh Dessy Eka Wulan Sari, komponen dasar dalam permainan sepak takraw terkandung dalam model pembelajaran ini, contohnya tentang *Tactical Awareness* (kesadaran taktis) dalam pembelajaran sepak takraw tentu taktik sangat berpengaruh untuk dapat menguasai permainan serta dapat melihat dan memanfaatkan kelemahan lawan, agar tujuan dalam permainan itu tercapai disinilah peran dari *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terhadap pembelajaran permainan sepak takraw.

Menurut Munandar dalam Wiranata (2017, hlm.7) “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”. Sementara itu Moreno (dalam Wiranata hlm.7) menambahkan bahwa: “Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang harus baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.”

Wiwin Akbara, 2018

PENERAPAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas yang dimaksud dengan kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan ide, gagasan dan berkreasi yang khususnya untuk diri sendiri maupun orang lain atau dunia pada umumnya. Berikut ini beberapa teori yang mendukung terhadap pengembangan kreativitas yang dikutip dari Munandar (dalam Wiranata hlm.7). ada beberapa teori yang melandasi pengembangan kreativitas, yang diistilahkan dengan teori empat P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk).

Dari uraian-uraian yang telah disampaikan oleh peneliti pada latar belakang maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Teaching Games for Understanding* Dalam Pembelajaran Sepak Takraw Untuk Pengembangan Kreativitas (Penampilan bermain) Siswa kelas VIII-F di SMP Negeri 26 Bandung”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan *Teaching Games for Understanding* dalam pembelajaran sepak takraw dapat mengembangkan kreativitas (penampilan bermain) pada siswa kelas VIII-F di SMPN 26 Bandung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas maka tujuan penelitian ini ada dua yaitu:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan penerapan *teaching games for understanding* pada pembelajaran sepak takraw untuk pengembangan kreativitas siswa. Secara lebih rinci tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut “untuk mengetahui sejauh mana penerapan *teaching games for understanding* pada pembelajaran sepak takraw dapat mengembangkan kreativitas (penampilan bermain) siswa pada kelas VIII-F di SMP Negeri 26 Bandung”.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian bertujuan untuk

- a. Untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sepak takraw di SMPN 26 Bandung.

- b. Membantu siswa dalam pengembangan kreativitas (penampilan bermain) dalam pembelajaran sepak takraw di SMPN 26 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Di harapkan dapat menjadi salah satu sumbangan ilmu pengetahuan sehingga lebih mendukung dan mengembangkan teori-teori yang ada sehubungan dengan masalah yang diteliti serta sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kreativitas gerak siswa.

2 Secara Praktis

Sebagai dorongan untuk sekolah-sekolah ataupun lembaga terkait agar lebih meningkatkan mutu pembelajaran yang diterapkan untuk merangsang proses pembelajaran permainan sepak takraw agar lebih baik.

3 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan jadi pembelajaran bagi guru untuk lebih berkreasi lagi dan berinovasi agar proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap siswa agar tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak takraw.

4 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan agar siswa bisa menambah pengalaman, pengetahuan dan mengembangkan kreativitas geraknya serta bisa menjadi pembangkit semangat terhadap pembelajaran permainan sepak takraw melalui penerapan *Teaching Games for Understanding* di SMP Negeri 26 Bandung

5 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis untuk sekolah tersebut dalam rangka perbaikan proses pembelajaran permainan sepak takraw dengan menerapkan *Teaching Games for Understanding*.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini agar berjalan lancar dan terkendali, maka peneliti perlu membatasi penelitian ini agar lebih terarah dan sesuai dengan koridornya serta tidak terjadi salah penafsiran, batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK).
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan kreativitas (penampilan bermain) siswa dalam pembelajaran sepak takraw dengan menerapkan *Teaching Games for Understanding*.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMP Negeri 26 Bandung yang terletak di jalan Sarimanah blok 23 Sarijadi Bandung untuk mata pelajaran PJOK.
4. Penelitian ini hanya membahas tentang penerapan *Teaching Games for Understanding* dalam pembelajaran sepak takraw untuk pengembangan kreativitas (penampilan bermain) pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandung.
5. Subjek penelitian ini siswa SMP Negeri 26 Bandung kelas VIII F yang terdiri dari 36 siswa dengan rincian 20 orang siswi perempuan dan 16 orang siswa laki-laki.

1.6 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah maka penulis menguraikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar tidak ada kesalahpahaman dengan sebagai berikut:

1. Kreativitas gerak adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. (Munandar 1999, hlm.50)
2. Sepak Takraw adalah jenis olahraga campuran dari sepak bola dan bola voli dimainkan di lapangan ganda bulu tangkis, dan pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. (Wikipedia)
3. *Teaching for understanding* (TGFU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga

pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. (Pambudi, 2011).