

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pemahaman guru terhadap esensi proses pembelajaran merupakan faktor penting agar guru dapat melakukan inovasi pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan menuju pada target sosok pembelajaran yang komprehensif dan efektif. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi pedagogis antara guru, siswa, materi, dan lingkungannya. Muara dari proses pembelajaran adalah siswa belajar. Dalam menjalankan proses pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus mampu memerankan fungsi mengajarnya pada saat menjalankan proses belajar mengajarnya. Siedentop (1991: 36) mengemukakan tiga fungsi utama guru pada saat melakukan pembelajaran sebagai berikut, *“Three major functions occupy most of the attention of physical educators as they teach: managing students, directing and instructing students, and monitoring/supervising students.”*

Gambaran umum tentang efektivitas mengajar ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar. Dalam lingkungan pembelajaran yang efektif, siswa tidak bekerja sendiri melainkan selalu diawasi oleh gurunya dan tidak banyak waktu yang terbuang ketika proses pembelajaran berlangsung. Mengajar pendidikan jasmani yang efektif lebih cenderung menekankan pada proses yang terjadi yaitu *“active teacher – learning student.”* Guru secara aktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang menguntungkan bagi siswa untuk belajar, supaya siswa senang dan giat belajar. Sedangkan keberhasilan mengajar lebih cenderung melihat outcomes dari suatu proses belajar mengajar. Suherman (2009: 57) mengungkapkan bahwa: “Ada tiga kriteria yang sering dijadikan patokan dalam mengajar penjas yaitu: (1) kesesuaian dengan program sekolah, (2) kepuasan gurunya, (3) kesenangan anak didik.”

Pengetahuan dan pemahaman tentang isi kurikulum merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh guru. Berdasarkan pengamatan penulis di SD Negeri Cijati menunjukkan bahwa guru penjas kurang memahami isi kurikulum. Hal ini disebabkan karena guru cenderung menggunakan model tradisional dalam proses pembelajaran, yang lebih menekankan kepada siswa bagaimana menguasai keterampilan kecabangan olahraga. Ketika proses belajar mengajar penjas berlangsung, guru cenderung “melatih” ketimbang mengajar. Padahal program pendidikan jasmani dan program olahraga mempunyai tujuan yang berbeda. Graham, dkk (Suherman 2009: 9) dalam sebuah premis pendidikan jasmani menyatakan bahwa:

Pembuatan program pendidikan jasmani ditujukan untuk setiap anak didik (dari mulai anak yang berbakat sampai anak yang sangat kurang keterampilannya, dari mulai anak yang tertarik sampai tidak tertarik sama sekali). Tujuan utama dari pembuatan program tersebut adalah menyediakan dan memberikan berbagai pengalaman gerak untuk membentuk fondasi gerak yang kokoh yang pada akhirnya diharapkan dapat berdampak terhadap pemilihan gaya hidup yang aktif dan sehat.

Salah satu masalah pendidikan yang dihadapi dewasa ini, khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, adalah rendahnya kualitas pembelajaran, terutama dilihat dari aspek proses pembelajaran. Dalam aspek proses, kelemahan terletak pada kegiatan pembelajaran yang kurang mengembangkan keterampilan dasar siswa. Masalah pendidikan jasmani yang terjadi seperti itu, sebenarnya tidak bisa lepas dari belum efektifnya pembelajaran penjas di sekolah.. Efektivitas dan efisiensi pengelolaan penjas oleh guru saat ini belum menunjukkan ke arah yang memuaskan. Lutan (1988: 26) menyatakan bahwa:

Efektivitas pengajaran ialah keberhasilan dalam proses pembiasaan atau sosialisasi siswa, dan pengembangan sikap serta pengetahuan yang mendukung pencapaian keterampilan yang lebih baik dalam kerangka program pembinaan. Efektivitas pengajaran juga erat kaitannya dengan efisiensi.

**Endi Rustandi, 2013**

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGFU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Cijati, kegiatan pembelajaran guru penjas bersifat monoton, berpusat pada guru, hanya menggunakan pendekatan latihan, dan hanya menekankan pada penguasaan motorik saja. Padahal aspek lain seperti intelektual, mental, dan nilai-nilai kepenjas-an lainnya yang merupakan hal penting yang tidak bisa diabaikan tidak nampak diajarkan. Akibatnya siswa cenderung kurang motivasi dalam belajar, merasa bosan, dan kurang kreatif. Misalnya, ketika proses pembelajaran baru berlangsung beberapa menit saja siswa sudah minta untuk berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang motivasinya dan merasa bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketika hal itu dibiarkan maka akan berdampak terhadap partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas menjadi rendah. Dikhawatirkan ketika partisipasi belajar siswa rendah, maka akan berdampak juga terhadap tingkat kebugaran jasmani dan terhambatnya perkembangan gerak. Menurut Badriah (2011: 31), “Kebugaran jasmani dapat diartikan sebagai kemampuan tubuh dalam melakukan berbagai macam pekerjaan tanpa mengalami kelelahan yang berarti dan dapat segera pulih sebelum datangnya tugas pada keesokan harinya.” Kebugaran jasmani akan diperoleh apabila seseorang melakukan latihan rutin dan berkesinambungan. Kebugaran akan mempengaruhi terhadap kinerja sehingga tidak akan cepat merasa lelah.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan dalam meningkatkan kebugaran jasmani adalah dengan memberikan intensitas latihan pada saat proses pembelajaran penjas berlangsung. Intensitas menyatakan berat ringannya beban latihan dan merupakan faktor utama yang mempengaruhi efek latihan terhadap faal tubuh atau fungsi dari kuatnya respon saraf terhadap beban tertentu pada waktu latihan. Hasil studi awal yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri Cijati, menunjukkan bahwa intensitas latihan dari proses pembelajaran hanya mencapai 46% dari denyut nadi maksimal. Suherman (2009: 3) mengemukakan bahwa:

Dalam merancang pembelajaran penjas seharusnya berorientasi pada tujuan dan berusaha menyesuaikan dengan kondisi fisik dan psikis siswa, sehingga melakukan aktivitas belajar sesuai dengan minat, keinginan, dan bakat yang dimiliki serta kreativitas sesuai dengan kemampuan siswa.

Dalam upaya memperbaiki rendahnya kualitas pembelajaran penjas seperti yang disampaikan di atas, maka perlu ada sebuah model pembelajaran yang cocok dengan tingkat perkembangan siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Penulis berpendapat bahwa salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar adalah dengan menggunakan model pembelajaran permainan. Sebagaimana dikemukakan oleh Metzler (2000: 159) bahwa: *“There are seven instructional models for physical education, one is The Tactical Games Model.”* Dalam bagian lain Metzler (2000: 340) mengungkapkan: *“The tactical games model cleverly uses student interest in the game structure to promote skill development and tactical knowledge needed for competent game performance.”* Dari ungkapan tersebut jelas bahwa model pembelajaran permainan lebih mengutamakan minat siswa dalam struktur permainan dalam meningkatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk penampilan yang kompeten dalam bermain. Perkembangan *Tactical Games Model* ini berawal dari adanya ketidakpuasan terhadap model tradisional yang lebih mengedepankan pendekatan keterampilan dengan pemberian latihan-latihan cabang olahraga pada saat proses pembelajaran penjas berlangsung.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penerapan latihan tersebut tidak cocok diterapkan pada saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh waktu pembelajaran penjas yang terbatas. Alokasi waktu pembelajaran penjas di sekolah dasar hanya berlangsung satu kali pertemuan dalam satu minggu, dengan durasi waktu 2 x 35 menit. Padahal, latihan harus dilakukan secara sistematis dan berulang-ulang. Harsono (1988: 101) mengungkapkan bahwa *“Training adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya.”* Yang dimaksud sistematis adalah latihan yang teratur, berulang-ulang maksudnya ialah agar gerakan-gerakan yang semula sukar dilakukan menjadi semakin mudah, sedang kian hari maksudnya adalah secara periodik.

**Endi Rustandi, 2013**

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGFU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu bentuk dari model pembelajaran permainan adalah *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Model ini merupakan sebuah pendekatan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. Model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sangat mengutamakan peran guru sebagai fasilitator dan peran siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *TGfU* dilakukan untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Dalam beberapa penelitian, model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif, motivasi, minat, pemahaman strategi, dan pengambilan keputusan. Implementasi model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* di sekolah dasar mengharuskan guru mengenali kebutuhan anak-anak untuk belajar dalam sebuah kerangka baru. Model ini mengharuskan siswa untuk bisa terlibat bersama dalam permainan, secara mandiri dan dalam kelompok-kelompok kecil. Diterapkannya model *TGfU* ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa. Gerak merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas yang dilakukan manusia melibatkan unsur gerak.

Kemampuan gerak dasar atau kemampuan motorik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak kecil, dari masa anak-anak yang berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan. Lutan (1988: 96), mengungkapkan bahwa:

Kemampuan motorik dan keterampilan bukanlah sebagai dua konsep yang sama pengertiannya. Kemampuan motorik lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan satu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak. Kemampuan motorik dasar itulah yang kemudian berperan sebagai landasan bagi perkembangan keterampilan. Selain itu keterampilan banyak tergantung pada kemampuan dasar. Keseimbangan, kecepatan reaksi, fleksibilitas misalnya adalah contoh-contoh dari kemampuan dasar yang penting untuk melaksanakan berbagai keterampilan dalam olahraga.

*Motor ability* atau kemampuan gerak, pada dasarnya merupakan kemampuan yang mendasari gerak yang dibawa sejak lahir yang bersifat umum atau fundamental. *Motor ability* juga berperan untuk melakukan gerak, baik

gerakan olahraga maupun non olahraga. Untuk itu, bagi siswa sekolah dasar perlu ditanamkan kemampuan gerak dasar yang dimiliki untuk dilakukan dengan benar. Menanamkan cara melakukan gerak dasar yang benar sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena usia sekolah dasar merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan, dengan demikian kemampuan gerak dasar yang dimiliki dapat dilakukan dengan benar. Kesalahan dalam melakukan gerak dasar akan berdampak pada pola gerakan yang salah, sehingga akan berdampak pada aktivitas geraknya.

Guru pendidikan jasmani perlu memberi pemahaman kepada para siswanya akan arti penting aktivitas jasmani bagi kehidupan. Kondisi saat ini mencirikan bahwa aktivitas jasmani kurang diperhatikan banyak orang. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan kendaraan bermotor baik roda dua atau empat, penggunaan elevator atau lift di kota-kota besar, dan sejumlah kemudahan lainnya, mengantarkan manusia kurang menyadari akan keberadaan jasmani.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Disporabudpar Kab. Majalengka, diperoleh data bahwa angka partisipasi masyarakat dalam berolahraga di kecamatan Majalengka pada tahun 2011 mencapai 36,89% dari jumlah total penduduk sebanyak 69.068 jiwa. Data tersebut diperoleh dari hasil pengamatan terhadap partisipasi masyarakat dalam berolahraga. Dilihat dari frekuensinya, masyarakat yang melakukan olahraga tiga kali seminggu sebanyak 3,62%, sedangkan yang melakukan olahraga dua kali seminggu sebanyak 5,02%. Sisanya 28,25% melakukan olahraga sebanyak satu kali seminggu. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat kurang memahami akan pentingnya aktivitas jasmani. Dikhawatirkan rendahnya partisipasi masyarakat dalam berolahraga akan menyebabkan kurangnya gerak. Salah satu akibat dari kekurangan gerak bisa menyebabkan rendahnya tingkat kebugaran jasmani. Hasil tes kebugaran jasmani yang dilaksanakan di SD Negeri Cijati diperoleh data bahwa 29,9% siswa

**Endi Rustandi, 2013**

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGFU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dinyatakan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang rendah, 55,8% dinyatakan cukup, 10,4% dinyatakan baik, dan 3,9% dinyatakan baik sekali.

Pembelajaran gerak merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah agar siswa memiliki keterampilan gerak yang memadai. Keterampilan gerak merupakan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Jika seorang mempunyai keterampilan gerak yang baik, maka dia mempunyai kesempatan yang besar untuk meraih kecakapan hidup yang dibutuhkan. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, seorang guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, internalisasi nilai-nilai dan pembiasaan hidup sehat. Pelaksanaan pendidikan jasmani dan pembelajaran motorik seharusnya tidak hanya dilakukan secara konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun juga melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi, dan sosial. Selain itu, aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapat sentuhan didaktik metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Thomas dan Lee (1988: 5) mengungkapkan bahwa: *“Physical education contributes two unique goals to the curriculum: developing physical fitness and developing motor skills.”* Maksud dari ungkapan tersebut adalah bahwa pendidikan jasmani memberikan dua kontribusi yang unik terhadap kurikulum yaitu mengembangkan kebugaran jasmani dan mengembangkan kemampuan motorik.

Pada dasarnya kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sangat beragam. Perbedaan kemampuan siswa ini harus bisa disikapi secara bijak oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Guru tidak bisa menyamakan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini akan berdampak buruk terhadap perkembangan psikologis siswa. Salah satu contoh dampak psikologis yang ditimbulkan adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani bukan hanya membentuk fisik saja tetapi juga membentuk perkembangan siswa secara psikis.

Dampak yang ditimbulkan ketika guru keliru menerapkan metode pembelajaran diantaranya adalah, siswa akan bersifat pasif atau kurang aktif ketika mengikuti proses belajar. Selain itu motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran penjas menjadi rendah, karena siswa berasumsi bahwa penjas merupakan pelajaran yang membosankan dan menakutkan. Ketika kedua hal ini terjadi, maka kemampuan gerak siswa di sekolah menjadi terhambat. Ketiadaan atau kekurangan gerak ini juga akan berdampak pada kemampuan gerak (motor ability) dan tingkat kebugaran jasmani siswa menjadi rendah. Dikhawatirkan ketika tingkat kebugaran jasmani siswa rendah maka akan berdampak pada rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran secara keseluruhan.

## **B. Identifikasi Variabel**

Pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model TGfU telah disebarluaskan di seluruh dunia sejak awal 1980-an. Sebuah pendapat lain mengungkapkan bahwa perkembangan model pendekatan permainan berawal dari adanya ketidakpuasan terhadap model pendekatan tradisional, yang lebih mengedepankan pendekatan keterampilan dengan pemberian latihan-latihan yang mengarah pada penguasaan teknik dalam suatu permainan. Gre'haigne et al. (Robert, Fairclough., 2012) dalam jurnal *European Physical Education Review (EPER)* mengungkapkan bahwa: *"The evolution of the TGM originated with a dissatisfaction with the traditional, skill-drill approach to teaching games, which has been reported to follow a sequence of warm-up, skills/ technique followed by a short game."* Dari ungkapan tersebut dapat diartikan bahwa evolusi dari model pendekatan permainan berasal dari adanya ketidakpuasan terhadap pendekatan tradisional, latihan keterampilan untuk pembelajaran permainan, yang selama ini dilaporkan mengikuti suatu rangkaian pemanasan, keterampilan / teknik yang dilanjutkan dengan permainan singkat.

Dalam proses pembelajaran, tujuan akan tercapai apabila guru mampu menerapkan metode mengajar yang cocok kepada siswa. Kenyataan di lapangan

**Endi Rustandi, 2013**

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGfU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar

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

menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, banyak guru masih menggunakan pendekatan tradisional. Dalam pelaksanaannya, pendekatan tradisional lebih mengedepankan penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga.

Meskipun konsep pendekatan tradisional bisa meningkatkan penguasaan teknik dasar siswa, tetapi kekurangannya adalah bahwa keterampilan teknik dasar diajarkan kepada siswa sebelum siswa mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar tersebut dengan penerapannya di dalam permainan yang sebenarnya. Akibatnya sifat kesinambungan dari implementasi teknik dasar ke dalam permainan menjadi terputus. Untuk menghindari hal tersebut penulis berpendapat bahwa model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam mengajar penjas terutama yang terkait dengan mengajar untuk olahraga kecabangan yaitu dengan menerapkan model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*.

Pengajaran melalui model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* ini berusaha menghubungkan kemampuan taktis bermain dan keterampilan teknik dasar dengan menekankan pemilihan waktu yang tepat untuk melatih teknik dasar dan aplikasi dari teknik dasar tersebut ke dalam kemampuan taktis bermain. Dengan demikian maka hal tersebut akan mampu merangsang siswa untuk berfikir dan menemukan sendiri alasan-alasan yang melandasi gerak dan penampilannya. Selain itu model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dapat dipakai untuk menghindari tidak tercapainya tujuan atau target kompetensi yang diharapkan, yang disebabkan oleh minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah atau alokasi waktu pembelajaran penjas yang sedikit yang berakibat minimnya kesempatan gerak dan rendahnya kebugaran jasmani.

Dalam pelaksanaannya pendekatan taktis ini memanfaatkan bentuk-bentuk permainan yang dimodifikasi. Contohnya pada permainan bola voli, bentuk modifikasinya seperti ukuran lapangan diperkecil, tinggi tiang net diperpendek, jumlah pemain bisa dikurangi atau ditambah. Modifikasi ini disesuaikan dengan kemampuan keterampilan siswa. Dengan penerapan permainan yang seperti ini, diharapkan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjas

meningkat. Keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pelajaran penjas akan berdampak terhadap meningkatnya kebugaran jasmani.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi variabel di atas, maka masalah penelitian secara rinci diungkapkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah implementasi model *TGfU* dapat meningkatkan intensitas latihan gerak siswa SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka?
2. Apakah implementasi model *TGfU* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan model *TGfU* di SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan model *TGfU* terhadap kemampuan gerak (*Motor Ability*) pada siswa sekolah dasar. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui peningkatan intensitas latihan gerak siswa SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka melalui penerapan model *TGfU*.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar siswa SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka melalui penerapan model *TGfU*.
3. Mengetahui respon siswa SD Negeri Cijati Kecamatan Majalengka terhadap penerapan model *TGfU*.

### E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Endi Rustandi, 2013

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGfU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar

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

a. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian studi yang relevan ke arah pengembangan konsep model pembelajaran serta memberikan manfaat berupa sumbangan dalam membina dan meningkatkan hasil belajar secara utuh sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani sebagai pembelajaran sepanjang hayat di Sekolah Dasar.

b. Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi secara teori dan metodologi serta memberikan informasi khususnya dalam bidang pengkajian dalam meningkatkan intensitas latihan gerak dan kemampuan gerak dasar melalui penerapan model *Teaching Game for Understanding (TGfU)*.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

### a. Sekolah.

Memberikan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan intensitas latihan gerak dan kemampuan gerak dasar.

### b. Guru.

Bisa menjadi kajian alternatif bagi para guru penjas dalam rangka mengembangkan pendidikan jasmani. Selain itu guru memperoleh suatu model pembelajaran yang lebih variatif dalam upaya meningkatkan intensitas latihan gerak dan kemampuan gerak dasar siswa.

### c. Siswa.

Dengan penerapan model *TGfU* diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## F. Sistematika Tesis

Tesis ini terdiri dari lima bab. Bab I sebagai pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II berisikan kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka dalam Bab II ini berisikan teori-teori penunjang dalam penulisan tesis. Bab III dalam tesis ini berisikan metode

penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian dan teknik analisis data. Bab IV berisikan hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Bab V berisikan kesimpulan dan rekomendasi penelitian untuk pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.



**Endi Rustandi, 2013**

Implementasi Model Teaching Generator Understanding (TGFU) Dalam Meningkatkan Intensitas Latihan Gerak Dan Kemampuan Gerak Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)