

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya penjas bukan hanya sekedar mata pelajaran selingan yang dapat membuat siswa senang dan bergembira. Melalui penjas yang baik akan membangun sikap dan karakter yang sehat secara fisik, cerdas secara pengetahuan dan diharapkan memiliki kecerdasan dalam setiap sikap dan perilaku yang ditunjukkan. Seperti yang diungkapkan Utama (Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 1, 2011) bahwa “Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani”. Dalam kaitan ini diartikan bahwa pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dan tidak dipisahkan dengan pendidikan (mata pelajaran) yang lainnya seperti Matematika, Bahasa Indonesia dan IPA. Hanya yang membedakan terletak pada penyediaan pengalaman belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengalaman belajar dalam pembelajaran penjas berupa aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, dan emosional. Seperti yang diungkap Mahendra (2015, hlm. 40) bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki tujuan yang harus dicapai, seperti yang diungkapkan Bucher (dalam Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga volume 1, nomor 2, 2016) bahwa “Tujuan dari pendidikan jasmani diklasifikasikan kedalam empat kategori yang terdiri; (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental, (4) perkembangan sosial”. Dalam kaitan ini diartikan bahwa pendidikan jasmani

memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani membentuk fisik, mental, serta emosional anak menjadi berkembang.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran penjas, guru penjas dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model- model pembelajaran dalam pendidikan jasmani. Karena dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat akan mendukung terbentuknya pembelajaran yang dapat membuat anak aktif, dan kreatif dalam beraktivitas, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai. Model pembelajaran merupakan langkah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, juga sebagai acuan guru agar tercapai tujuan yang ingin dicapai. Juliantine, dkk. (2015, hlm.5) berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola atau kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh”. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah penyajian baik berupa bentuk ataupun konseptual yang didalamnya mengandung kerangka pemikiran pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini yang melandasi bahwa pentingnya menerapkan model pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran berlangsung serta akan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru akan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran, inilah yang harus disadari oleh guru untuk menyajikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah model *Teaching Games For Understanding (TGFU)*, model ini menerapkan pembelajaran permainan untuk meningkatkan pemahaman bermain. Seperti yang di ungkap Pujianto (*Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation volume 1, nomor 2, 2014*) “*Teaching Games for Understanding (TGFU)* merupakan suatu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain”. Dalam kaitan ini model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* menuntut siswa mengerti akan konsep bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Bermain

Belly Siska Jaya, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERTANDING (TGFU) DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR

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

pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Dari kata bermain lalu lahir kata permainan, yang diartikan sebagai aktifitas fisik yang didalamnya sudah mengandung unsur-unsur yang menyenangkan.

Dalam pendidikan jasmani, ketika tujuan dari permainan dikaitkan dengan tujuan pembelajaran penjas, permainan yang dimaksud tentu harus yang bercirikan aktivitas jasmani, yaitu gerak yang selalu melibatkan penggunaan otot besar dan memerlukan energi yang sangat besar dalam melakukan pergerakannya. Banyak sekali bentuk permainan dalam pembelajaran penjas, salah satunya adalah permainan sepakbola. Sepakbola merupakan permainan yang dilakukan oleh 11 pemain diantaranya terdapat satu penjaga gawang. Seperti yang diungkap Agus Salim dalam Subagyo (Jurnal Olahraga Prestasi, Volume 7, Nomor 1, 2011) “Pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki yang dilakukan dengan tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu dua kali 45 menit”. Dari ungkapan ini dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, dimana tujuannya adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan bertahan agar gawang agar tidak kemasukan bola sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani penerapan model pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 03 Sijuk saat pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola, menunjukkan kurangnya keterampilan bermain sepakbola yang dimiliki siswa, seperti keterampilan dalam menendang, menghentikan, dan menggiring bola. Sehingga saat menendang bola arahnya tidak tentu, bola selalu terlepas saat berusaha menghentikan bola, dan saat menggiring bola, bola selalu jauh dari kaki (penguasaan). Hal itu disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya karena model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan cenderung monoton.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, banyak cara yang dapat dilakukan salah satunya dengan menerapkan model *Teaching Games For Understanding (TGfU)*.

Belly Siska Jaya, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR

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

Sekarang ini banyak penelitian yang meneliti tentang model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran penjas, salah satunya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh Chan dan Indrayeni (dalam Jurnal *Physical Education, Health and Recreation*, Vol. 2, No. 2, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran passing bawah bolavoli melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGFU)* pada kelas VIII SMP Negeri 11 Muaro Jambi. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGFU)* siswa menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bolavoli, (2) Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dan kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah semakin baik. Di dalam penelitian Chan, F dan Indrayeni, Y (2018) ini menerapkan model pembelajaran TGFU pada permainan bolavoli di SMP, hal ini menarik perhatian peneliti untuk menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada permainan sepakbola di sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan Evarisco (dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol 1, No 1, 2012) adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui: Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* terhadap hasil *jump shoot* bola basket. Hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *jump shoot* pada permainan bola basket. Dari penelitian yang dilakukan Evarisco (2012) ini menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada permainan bola basket, hal ini menarik perhatian peneliti untuk menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada permainan sepakbola di sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran dalam pembelajaran penjas khususnya model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* ini menarik perhatian peneliti untuk meneliti “Penerapan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)*, Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah mengenai materi pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mengambil judul “Penerapan model *Teaching Games For*

Belly Siska Jaya, 2019

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI SEKOLAH DASAR

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

Understanding (TGFU) Dalam Permainan Sepakbola di Sekolah Dasar” pada siswa kelas V di SDN 03 Sijuk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa masalah yang muncul saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, diantaranya:

1. Fasilitas yang ada di sekolah kurang memadai, seperti net, bola modifikasi dan lapangan yang kecil.
2. Banyaknya siswa yang menunggu giliran bermain. Sehingga menyebabkan siswa kurang bergerak dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang memiliki sikap kerja sama yang baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran permainan sepakbola
4. Guru cenderung memberikan aktivitas pelatihan cabang olahraga sepakbola, bukan memberikan aktivitas pembelajaran permainan sepakbola.
5. Tidak tepatnya model pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi sekitar meningkatkan keterampilan bermain dan sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola?.
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola dapat meningkatkan nilai kerjasama siswa?.
3. Manakah antara keterampilan bermain sepakbola dan nilai kerjasama siswa yang peningkatannya lebih besar melalui penerapan model pembelajaran

Teaching Games For Understanding (TGFU) dalam pembelajaran permainan sepakbola?.

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini perlu adanya tujuan. Tujuan mencerminkan dari perumusan masalah yang telah di paparkan di atas, akan tetapi sebelumnya akan diidentifikasi tujuan umum dan tujuan khusus

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan Umum Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya peningkatan keterampilan bermain sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada pembelajaran permainan sepakbola.
2. Penelitian ini bertujuan mengetahui adanya peningkatan nilai kerjasama melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* pada pembelajaran permainan sepakbola.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah antara keterampilan bermain sepakbola dan nilai kerjasama siswa yang peningkatannya lebih besar melalui penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran permainan sepakbola?.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi peneliti maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Dari Segi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori tentang model- model pembelajaran yang sudah ada dalam pendidikan jasmani,

khususnya model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4.2 Dari Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan kepada lembaga pendidikan untuk memprogram atau mengadakan *workshop* pendidikan yang berkaitan dengan model pembelajaran pendidikan jasmani guna meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4.3 Dari Segi Praktis

- Guru: Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, menjadikan guru terampil dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran di sekolah.
- Siswa: Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain sepakbola dan sikap kerjasama melalui penerapan model pembelajaran *Teaching For Understanding (TGFU)*.
- Sekolah Dasar: Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberi sumbangan ilmu bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani guna menumbuh kembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa.

1.4.4 Dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Memberikan pengetahuan kepada semua pihak mengenai penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dapat meningkatkan keterampilan bermain dan sikap kerjasama siswa dalam pembelajaran sepakbola di sekolah dasar, sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal serta menjadi wahana pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGFU)* di sekolah dasar bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1. Bagian awal berisi: Judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarism moto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi, meliputi :
 - Bab 1: Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.
 - Bab 2: Berisi uraian tentang kajian pustaka/landasan teoritis mempunyai peran sangat penting, pada bagian ini membahas tentang pengertian-pengertian dan landasan teori yang mendasari variabel dalam penelitian terdahulu dan juga diisi dengan kerangka pemikiran, hipotesis dalam penelitian ini.
 - Bab 3: Yaitu metode penelitian berisi tentang desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data prosedur penelitian, analisis data.
 - Bab 4: Hasil penelitian dan Pembahasan.
 - Bab 5: Memuat tentang kesimpulan dan saran yakni pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian dan saran-saran penulis terhadap penelitian yang dilakukan.
3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.