

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjaskes) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Penjaskes merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas 2006). Oleh karena itu, pelaksanaan Penjaskes harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan Penjaskes bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Penjaskes pada pelaksanaannya tidak hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang distandarkan secara internasional oleh UNESCO dalam “*International Charter of Physical Education and Sport*” (1978) bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Dengan demikian dapat dikatakan Penjaskes mengembangkan berbagai tujuan pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia, hal ini sejalandengan pendapat Suherman (2004 : 23) bahwa:

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, serta kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Penjaskes tidak hanya diberikan di sekolah umum saja, tetapi juga diberikan pada sekolah untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB) dan sekolah yang menyelenggarakan program/ kelas inklusi. Berdasarkan karakteristik, Penjaskes untuk ABK dibedakan dan disesuaikan dengan kebutuhan

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

anak tersebut. Penjaskes yang diberikan untuk ABK adalah penjaskes yang diadaptasikan. Secara khusus istilah adaptif berarti mengatur, penyesuaian atau membuat menjadi lebih baik. Penjaskes yang diadaptasikan atau lebih dikenal sebagai Penjas Adaptif merupakan sarana yang sangat strategis dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan intelektual ABK. Hal ini sejalan dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa anak berkelainan disebut juga dengan istilah anak/individu yang memerlukan pendidikan khusus, sesuai dengan kondisi dan potensi mereka.

Pembelajaran Penjaskes bagi ABK harus memperhatikan karakteristik dengan jenis kelainan maupun tingkat kecacatan anak, baik dalam pemilihan materi, metode, model pendekatan maupun strategi pembelajarannya, karena ABK merupakan individu yang berbeda dengan anak pada umumnya dalam hal emosional, fisik, mental, sosial, maupun intelegensi mereka.

Anak tunarungu adalah ABK yang mengalami hambatan atau gangguan pada pendengaran. Tunarungu berasal dari kata “tuna” dan “rungu” tuna artinya kurang dan runggu artinya pendengaran. Seseorang dikatakan tunarungu apa bila tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara (Haenudin 2013 : 53). Untuk keperluan belajarnya sehari hari apabila dilihat dari fisik, anak tunarungu tidak berbeda dengan anak dengar pada umumnya tetapi ketika diajak berkomunikasi barulah diketahui bahwa mereka tunarungu. Ketunarunguan (hearing loss) adalah satu istilah umum yang menggambarkan semua derajat dan jenis kondisi tuli (*deafness*) terlepas dari penyebabnya dan usia kejadiannya. Sejumlah variabel (derajat, jenis, penyebab dan usia kejadiannya) berkombinasi di dalam diri seorang siswa tunarungu mengakibatkan dampak yang unik terhadap perkembangan personal, sosial, intelektual dan pendidikannya, yang pada gilirannya hal ini akan mempengaruhi pilihan gaya hidupnya pada masa dewasanya.

Kehilangan/gangguan pendengaran akan mengakibatkan manusia kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Karena informasi yang bersifat auditif merupakan salah satu penunjang manusia dalam berkomunikasi dan

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

berinteraksi dengan sekitarnya. Dengan kehilangan/mengalami gangguan dalam pendengarannya, akan menyebabkan anak tunarungu mengandalkan kemampuan penglihatannya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam segala aktivitasnya.

Dalam Penjaskes ada beberapa aktivitas yang dirasakan sulit oleh salah satunya yaitu pergerakan taktis, anak tunarungu mengalami hambatan dalam pemahaman tentang apa tujuan dari pergerakannya, bagaimana dia harus melakukan pergerakan efektif dengan percaya diri padahal pelaksanaan Penjaskes bukan hanya penguasaan aspek psikomotor saja tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, ini sejalan dengan pendapat Bloom (1956 : 17) bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif

Tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh aspek. Domain kognitif mencakup tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Domain afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh (Mahendra 2015: 22). Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik (Mahendra (2015: 24).

Dalam kurikulum 2013, pendidikan jasmani terdiri dari berbagai macam aktivitas pembelajaran yang meliputi aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, pendidikan kesehatan serta aktivitas permainan dan olahraga beregu dan individu. Aktivitas permainan dan olahraga ini dibagi lagi menjadi olahraga tradisional, bela diri, bola kecil dan bola besar. Permainan bola besar ini terbagi menjadi beberapa macam yaitu sepak bola, bola voli, bola basket dan bola tangan.

Hampir semua orang senang bermain namun permasalahannya tidak semua permainan yang dianggap menarik dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi pada anak tunarungu yang diketahui mengalami hambatan dalam komunikasi, berdampak pada kurang berkembangnya kompetensi pendidikan

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

jasmani, terhambatnya pemahaman instruksi terhadap aktivitas fisik yang diberikan oleh guru penjas, kurangnya motivasi untuk bergerak pada siswa tunarungu. Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh pembelajaran penjaskes yang kurang didukung oleh tingkat kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru penjaskes kelas VIII di SLBN Cicendo, peneliti melihat pembelajaran permainan masih menggunakan metode tradisional yang menekankan hanya pada teknik dan siswa melakukan permainan hanya di akhir pelajaran dengan waktu yang terbatas, sehingga siswa kurang memperhatikan panampilannya saat bermain, siswa mengetahui sangat sedikit tentang permainan, sangat tergantung pada guru atau kurang inisiatif dan kreatif, ketersediaan peralatan olahraga cukup baik, guru cukup komunikatif dalam penyampaian materi hanya saja model pengajaran yang kurang sesuai. yang berdampak mempengaruhi minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga di dapatkan ada anak yang kadang diam di pinggir lapang dikarenakan tidak mengerti dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru. Ma'mun (2001:8) mengatakan bahwa, "Para peserta didik umumnya tidak suka untuk berlatih unsur teknik, seperti latihan yang diulang-ulang". Dapat disimpulkan pembelajaran yang menggunakan pendekatan teknis dirasa kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan bermain peserta didik. Permasalahan dilapangan dalam pedagogi tradisional, metode pengajaran berbasis kinerja menerapkan latihan keterampilan dan praktek teknik masih mendominasi pendidikan jasmani (Stolz & Pill, 2014 : 36).

Menyadari akan kelemahan dari penggunaan pendekatan teknik dalam pembelajaran permainan tersebut, maka saat ini dikembangkan pendekatan baru yang disebut pendekatan taktis atau *Teaching Games For Understanding (TGFU)*. Sistem klasifikasi permainan pada *TGFU* meliputi empat kategori utama, yaitu: (1) permainan target, (2) permainan berlari/lapangan, (3) permainan net, dan (4) permainan invasi. Model *TGFU* ini menuntut anak untuk mengerti bagaimana taktik dan strategi dalam permainan olahraga sebelum belajar tentang teknik yang akan digunakan. Model ini merupakan suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Griffin, dkk yang dikutip oleh Metzler (2000 : 343) yang menyatakan bahwa: "*the simulation activities (or game forms) should be representative of the*

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

full game and use exaggerated situations to focus on tactical skill development". Bila diartikan bahwa aktifitas simulasi adalah bentuk-bentuk permainan dalam simulasi ini merupakan suatu situasi yang realistik yang akan dihadapi siswa tunarungu dalam bentuk permainan sebenarnya. Sehingga siswa tunarungu akan fokus, tergugah dan termotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalah taktikal yang dihadapi.

TGFU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Sehingga *TGFU* ini merupakan salah satu pendekatan yang secara garis besarnya dapat memenuhi kebutuhan bermain. Menurut Griffin dkk (2013 : 4) "*the tactical approach aims to improve students' game performance by combining tactical awareness and skill execution*". Pendekatan taktis ini bertujuan untuk meningkatkan performa permainan dari siswa dengan mengkombinasikan kesadaran taktis dan pelaksanaan keterampilannya. Karena pada dasarnya, penampilan keterampilan gerak akan lebih dapat dikuasai manakala diikuti dengan pengetahuan dan tingkat pemahaman siswa itu sendiri. Dalam prosesnya ada keterlibatan yang kuat antara tingkat kognisi siswa untuk menyelesaikan tantangan gerak yang mereka hadapi.

Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas jasmani, karena dengan permainan anak tunarungu akan merasa lebih bebas dan bisa mengeksplor dirinya dibandingkan dengan pembelajaran yang ditentukan oleh gurunya saja. Karena dengan bermain siswa tunarungu dapat senang, tidak membosankan, menjadi lincah dan bergairah juga bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Serta mendorong siswa tunarungu lebih menjadi aktif dan kreatif tanpa disadari gerakannya akan lebih baik. Oleh sebab itu, permainan dapat dijadikan sebagai bagian dari pendidikan jasmani.

Dapat disimpulkan bahwa dengan model *TGFU* yang disesuaikan untuk anak tunarungu, diharapkan senantiasa mendapatkan manfaat dari kegiatan jasmani sekaligus kebutuhan bermainnya, Sangat diharapkan mereka dapat ikut serta dalam kegiatan belajar dengan penuh kegembiraan agar menimbulkankeingintahuan siswa yang sedang dalam kondisi bermain, sehingga mendesak mereka untuk berpikir dan menerapkan beberapa taktik juga keterampilan pada waktu yang bersamaan. Untuk dapat mewujudkan manfaat dari aktifitas olahraga sesuai dengan kelebihanannya,

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

maka perlu dipertimbangkan agar pembelajaran permainan di sekolah dapat diajarkan dengan pendekatan taktis atau dengan menggunakan model *TGFU*. Siswa tunarungu akan lebih mengerti dan memahami pelajaran dengan cara melakukan dan melihat secara langsung melalui permainan.

Pada penelitian ini karena mengkaji pada kategori permainan invasi, hakekat permainan Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu berada dalam timnya dengan jalan melakukan *passing* atau *dribbling*, dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari tim lawan dengan jalan menghadang, atau merebutnya, untuk membuat atau mencegah terjadinya *goal* ataupun poin (Bahagia 2008:8). Sehingga dalam permainan invasi juga dibutuhkan unsur keterampilan yang harus (Widodo 2018: 105).

Permainan invasi ini dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja, selain itu permainan invasi dapat dilangsungkan di mana saja, tetapi umumnya dilakukan di lapangan ataupun daerah yang mempunyai area kosong cukup luas. Ciri khas permainan invasi adalah adanya kontak fisik langsung dari seluruh pemain, baik dengan pemain dari regu sendiri atau dengan pemain dari regu lawan. Contoh dari permainan invasi adalah sepakbola, bola basket, bola tangan. Permainan yang akan dipilih oleh peneliti adalah permainan bola tangan dengan pertimbangan.

Adapun perhatian dari peneliti pada penelitian ini adalah berkaitan dengan bermain invasi yang merupakan bagian dari klasifikasi permainan pada *TGFU* maka selanjutnya peneliti akan menguraikan tentang bermain invasi yang diadaptasikan sesuai dengan kondisi anak tunarungu. Adapun permainan invasi yang akan diambil adalah modifikasi dari permainan bola tangan. Kelebihan permainan bola tangan ini bila ditinjau dari cara bermainnya merupakan permainan sederhana yang mudah dimainkan untuk berbagai kalangan, karena hanya mengandalkan bola, gawang, serta lapangan untuk melangsungkan permainan. Haris (1986: 3) mengatakan, bahwa permainan bola tangan berlangsung sangat menarik dan mempunyai banyak variasi, serta permainan bola tangan itu sendiri memiliki cita-cita menggabungkan semua kebaikan dari cabang-cabang olahraga beregu. Karena beberapa kelebihan inilah permainan bola tangan cocok untuk diajarkan di sekolah.

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

Berdasarkan pendapat dan uraian yang sudah dikemukakan diatas, peneliti merasa masih kurang adanya penelitian yang mengkaji lebih jauh tentang pembelajaran penjaskes model *TGFU* berdasarkan dengan karakteristik dan prinsip pengajaran khusus untuk siswa tunarungu. Maka dari itu peneliti membuat sebuah kajian penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Invasi Pada Siswa Tunarungu“.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah Pengembangan Model Pembelajaran Penjaskes *TGFU* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bermain Invasi Pada Siswa Tunarungu “ yang dikaji sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana kondisi objektif kemampuan dalam bermain invasi siswa kelas VIII di SLBN Cicendo?
- 1.2.2 Bagaimana model pembelajaran Penjas Adaptif yang digunakan pada siswa kelas VIII di SLBN Cicendo dalam bermain invasi saat ini?
- 1.2.3 Bagaimana rumusan model pembelajaran *TGFU* yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa kelas VII di SLBN Cicendo ?
- 1.2.4 Bagaimana efektivitas model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* dalam meningkatkan kemampuan bermain invasi pada siswa tunarungu kelas VII di SLBN Cicendo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk merumuskan model pembelajaran Penjas Adaptif *TGFU* untuk meningkatkan kemampuan bermain Invasi pada pada siswa tunarungu kelas VIII di SLBN Cicendo.

1.4 Manfaat penelitian

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 Manfaat Teoritis

Pengembangan model yang di temukan yaitu model *TGFU* untuk siswa tunarungu dapat menambah kekayaan khasanah keilmuan di dunia Pendidikan khusus terutama yang berkaitan dengan kajian Penjas Adaptif

1.4.2 Manfaat Praktis

Model yang dikembangkan dapat di jadikan salah satu panduan bagi guru guru Penjaskes dalam mengajar Penjas Adaptif bermain invasi pada siswa tunarungu.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Sistematika dalam penelitian tesis ini dibagi dalam lima bab yang dirangkum pembahasannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan dengan sub bab : latar belakang, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang konsep konsep, teori- teori penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian , meliputi: studi pendahuluan, pengembangan model, uji coba model.

R.Rina Utharina, 2020

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENJAS ADAFTIF
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERMAIN INVANSI PADA SISWA TUNARUNGU**

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil temuan berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data penelitian dan pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang merupakan penafsiran dan pemaknaan akhir terhadap hasil penelitian yang dilakukan .