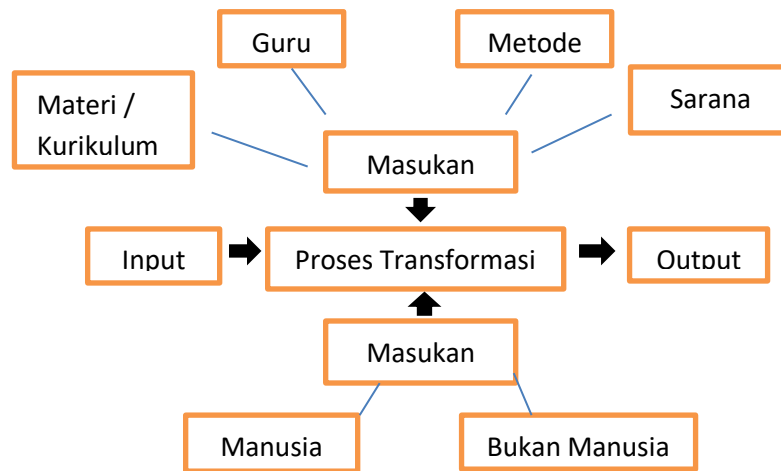


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. (Purwanto, 2016, hlm 34). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, banyak faktor atau komponen yang mempengaruhinya. Arikunto dalam Purwanto (2016, hlm 21) menggambarkan sebuah model proses pembelajaran beserta komponen-komponen yang mempengaruhinya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Komponen-komponen pembelajaran

(Purwanto, 2016, hlm. 21)

Gambar 1. tersebut menjelaskan bahwa output hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui proses pembelajaran baik yang terkait dengan ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar harus menjadi pusat dari komponen yang lainnya seperti guru, materi, media, sarana dan metode mengajar. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, meskipun tidak semua belajar siswa merupakan akibat guru yang

mengajar. Oleh sebab itu, usaha guru atau tugas dan fungsi guru harus berorientasi kepada perubahan hasil belajar siswa baik dalam hal penerapan pendekatan, model, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sering orang awam mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah sebagai proses penyampaian materi.

Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pembelajaran harus diorientasikan kepada usaha untuk mencapai agar anak memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Begitu juga usaha guru dalam menerapkan model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran harus diorientasikan kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Media pengajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pembelajaran. Untuk lebih mengefektifkan pembelajaran maka penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sarana belajar adalah peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar agar pencapaian tujuan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien, maka dari itu sarana juga penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar dapat terlihat dari kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar harus dijadikan titik sentral dari semua usaha pembelajaran. Usaha-usaha dalam pembelajaran ini seperti pengembangan media pembelajaran, pengembangan bahan ajar, pengembangan metoda dan strategi pembelajaran, sampai kepada pengembangan evaluasi hasil pembelajaran. Semuanya harus berorientasi pada hasil belajar.

Hasil belajar yang harus dicapai dari suatu usaha pembelajaran dalam konteks pendidikan Nasional harus mengacu kepada tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan Nasional telah di gariskan dalam

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Semua usaha pendidikan, sekecil apapun dan sebesar apapun usaha pendidikan itu, harus mengacu kepada tujuan pendidikan Nasional. Artinya bahwa hasil belajar di semua jenis, jenjang, dan setiap mata pelajaran harus merujuk kepada tujuan pendidikan nasional secara utuh, yaitu harus melibatkan dimensi-dimensi spiritual, sosial, psikologis, fisik dan psikomotor, kesehatan, serta nilai-nilai kebangsaan sebagai warga negara Indonesia yang bertanggung jawab. Selain itu menurut Hamalik dalam (Supriyanto, 2008, hlm. 27), "tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran."

Begitu juga di dalam konteks pendidikan yang lebih kecil. dalam hal ini misalnya dalam konteks mata pelajaran pendidikan jasmani. Hasil belajar yang harus dicapai oleh pembelajaran pendidikan jasmani harus merujuk pada tujuan pendidikan nasional. Dalam Kurikulum 2013, yang masih berbasis pada kompetensi, hasil belajar minimal yang harus dimiliki siswa setelah mengalami pembelajaran telah dirumuskan dalam bentuk rumusan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat, kelas atau program. Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang

dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. KI berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organizing element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar (KD).

Organisasi vertikal KD adalah keterkaitan antara konten KD satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari siswa. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten KD satu mata pelajaran dengan konten KD dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat. KI dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelompok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti kelompok 4). KD adalah kemampuan untuk mencapai Kompetensi Inti yang harus diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran. KD adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. KD dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Dalam kurikulum 2013, KD yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran aktivitas permainan bola besar adalah sebagai berikut:

1. Pada aspek sikap spiritual
 - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
 - 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta
2. Pada aspek sosial
 - 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain
 - 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri dan orang lain, lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
 - 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
 - 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
 - 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan
 - 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik
3. Pada aspek pengetahuan
 - 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.
4. pada aspek keterampilan
 - 4.1 Mempraktikan hasil analisis keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.

Merujuk pada rumusan KD untuk pembelajaran aktivitas permainan bola besar tersebut, maka dapat dirumuskan KD untuk pembelajaran aktivitas permainan bolabasket adalah sebagai berikut :

1. Pada aspek sikap spiritual
 - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai
2. Pada aspek sosial
 - 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.
 - 2.4 Menunjukkan kemampuan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
 - 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik

3. Pada aspek pengetahuan

- 3.1 Menganalisis keterampilan gerak dalam permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

4. Pada aspek keterampilan

- 4.1 Mempraktikan hasil analisis keterampilan gerak dalam permainan bolabasket untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Semua kompetensi dasar yang telah di rumuskan tersebut, secara utuh harus menjadi rujukan dalam setiap langkah pembelajaran. Artinya dari setiap kompetensi dasar ini harus secara utuh terinternalisasi dalam diri siswa secara menyeluruh, seperti kompetensi dari aspek spiritual, sosial, kognitif, dan psikomotorik. Dalam konteks pendidikan, tidak boleh hanya sebagian dari kompetensi dasar yang dirumuskan itu terinternalisasi dalam diri siswa, dari ke-empat kompetensi dasar yang utuh tersebut harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa secara utuh dan menyeluruh.

Memperhatikan rumusan KD diatas, penulis melihat dari keluasan dan kedalaman permainan bolabasket. Permainan bolabasket adalah permainan bola yang dilakukan secara berkelompok dengan beranggotakan lima orang dalam satu tim dengan cara dioper-operkan ke sesama teman setimnya. Lubay (2016, hlm. 14) mengatakan bahwa “permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, di pantulkan maupun di gelindingkan dan dimainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan,”

Hal ini sejalan dengan definisi dari FIBA (2014, hlm. 1) yaitu : “Bolabasket atau bola keranjang dimainkan oleh dua tim yang saling bertanding untuk mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan

memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri.”

Permainan bolabasket memiliki empat teknik dasar. Menurut Lubay (2015, hlm 23) "Ada empat teknik dasar dalam permainan bolabasket, yaitu penguasaan bola (*ball handing*), mengoper dan menangkap bola (*passing and catching*), memantulkan bola ke lantai (*dribbling*), dan tembakan (*shooting*)", Teknik ini merupakan dasar dari permainan bolabasket guna meningkatkan keterampilan di lapangan dan juga mendukung terhadap kerjasama tim dalam upaya mencapai kemenangan.

Gerakan dasar bolabasket untuk mencetak angka adalah *shooting* dimana didalamnya terdapat gerakan *lay-up shoot*, *set shoot*, dan *jump shoot*. Gerakan *lay-up shoot* merupakan gerakan paling efektif untuk mencetak angka didalam permainan bolabasket karena dilakukan pada jarak yang dekat dengan keranjang basket. Karakter permainan bolabasket yang selalu bertemu dengan situasi permainan menyerang dan bertahan. Ada situasi bergerak dengan bola dalam penyerangan, bergerak tanpa bola dalam penyerangan, menjaga pemain yang menguasai bola, menjaga pemain yang tidak menguasai bola, atau melakukan dukungan serta posisi mendapatkan bola setelah ada pemain yang melakukan tembakan. Sehingga sangat penting siswa memecahkan masalah taktis tersebut dengan mengetahui posisi yang tepat serta mengetahui yang perlu dilakukan dalam situasi tersebut. Karena yang diharapkan terjadinya perubahan hasil belajar dari siswa, maka pembelajaran direncanakan bertujuan untuk mendapatkan perubahan hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Nampaknya dengan keterbatasan waktu pembelajaran dikelas X dengan satu atau dua kali pertemuan dalam seminggu, maka ruang lingkup luas dan kedalaman permainan bolabasket dibatasi hanya pada sekitar taktik penguasaan bola, shooting, dan memulai permainan.

Untuk mencapai seluruh kompetensi yang dirumuskan tersebut, masih banyak permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran. Khususnya yang terjadi di SMA Pasundan 3 Bandung. Permasalahan ini penulis temukan ketika penulis melaksanakan PPL dan observasi awal penelitian. Permasalahan tersebut penulis kelompokkan ke dalam 4 kategori permasalahan, yaitu dari sisi setting sekolah, sarana dan alat pembelajaran, alat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran.

Permasalahan yang terkait dengan setting sekolah di SMA Pasundan 3. Permasalahan yang diduga mempengaruhi negatif terhadap proses pembelajaran PJOK diantaranya adalah (1). SMA Pasundan 3 ini memiliki lapangan olahraga yang terbagi dengan SMA Pasundan 7 sehingga bergantian dalam pembagian sarana terutama lapangan olahraga, akibat pembagian itu SMA Pasundan 3 kebagian menggunakan lapangan olahraga dari hari senin sampai dengan rabu, sebab akibat dari pembatasan hari tersebut, akibatnya kepada jam pembelajaran, untuk SMA Pasundan 3 ini ada yang kebagian jam pembelajaran pada siang hari, pada siang itu kecenderungan siswa terhadap proses pembelajaran menurun dikarenakan cuaca yang panas sehingga siswa menjadi malas untuk mengikuti proses pembelajaran. (2). Lapangan olahraga yang sering kali dijadikan sebagai tempat parkir motor dan mobil sehingga tidak bisa menggunakan lapangan olahraga secara optimal, gerak siswa menjadi terbatas karena lapangan olahraga yang menyempit. (3). Pedagang diizinkan masuk ke lapangan olahraga sebelum bel istirahat dibunyikan sehingga memenuhi area lapangan olahraga ketika proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terkait dengan sarana pembelajaran PJOK. Permasalahan yang diduga mempengaruhi negatif terhadap keseluruhan proses pembelajaran PJOK di SMA Pasundan 3 ini adalah (1). Tidak memiliki sarana pembelajaran secara utuh yang dituntut oleh kurikulum untuk menunjang kegiatan pembelajaran aktivitas atletik. (2). Tidak memiliki sarana pembelajaran untuk aktivitas permainan bola kecil.

Dengan demikian SMA Pasundan 3 dapat dikatakan tidak dapat melaksanakan kurikulum secara utuh.

Permasalahan yang terkait dengan alat pembelajaran. Permasalahan yang diduga mempengaruhi negatif terhadap proses pembelajaran PJOK dari sisi alat pembelajaran adalah dari sisi ketersediaan, kecukupan dan kelayakan alat-alat pembelajaran yang digunakan SMA Pasundan 3. Bahwa secara keseluruhan alat-alat pembelajaran 57.% layak digunakan dan 43.% tidak layak digunakan.

Permasalahan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran khususnya, apa yang diamati oleh peneliti pada penelitian ini khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket diantaranya adalah (1). Metoda yang digunakan oleh guru kurang mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik, padahal dalam kurikulum 2013 kemampuan siswa untuk memecahkan masalah kehidupan itu menjadi sesuatu yang inheren agar dilatihkan kepada peserta didik dan aktivitas permainan bolabasket sangat memungkinkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalah. (2). Banyak dijumpai dikelas-kelas suatu sekolah selama ini adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru menunjukkan bahwa interaksi pembelajaran dalam kelas relatif masih rendah dan berlangsung satu arah, sehingga dikelas tersebut siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah. Hal ini dapat dilihat dari sedikitnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada siswa yang diam saja dan ada juga yang bermain-main sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran, strategi pembelajaran yang kurang tepat meenyebabkan hasil belajar siswa rendah dan menyebabkan siswa tidak berminat mengikutinya. Strategi pembelajaran yang kurang tepat disebabkan karena pembelajaran yang berlangsung satu arah dan masih berpusat pada guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran PJOK, khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan bola besar dapat diidentifikasi dalam bentuk masalah umum dan masalah khusus.

1. Permasalahan Umum
 - a. Kurangnya sarana pembelajaran yang menunjang pembelajaran aktivitas atletik.
 - b. Kurangnya sarana pembelajaran yang menunjang pembelajaran aktivitas bola kecil
2. Permasalahan khusus
 - a. Dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket di SMA Pasundan 3, guru kurang mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik, padahal aktivitas permainan bolabasket berpeluang besar untuk mengembangkan pemecahan berpikir pada peserta didik
 - b. Guru menggunakan pendekatan atau strategi pembelajaran yang masih berpusat pada guru hanya mengajarkan bagian-bagian tehnik tanpa mengajarkan tentang bagaimana siswa memahami konsep bermain.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pendekatan atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket yang masih berpusat pada guru, hanya mengajarkan bagian-bagian teknik tanpa mengajarkan tentang bagaimana siswa memahami konsep bermain. Permasalahan yang sering muncul untuk mencapai hasil belajar siswa adalah kurangnya pemahaman konsep dan tujuan bermain dalam permainan bolabasket baik dalam

menyerang maupun bertahan. Maka dari itu pemilihan model pembelajaran yang tepat dirasa sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain dan berpusat pada siswa yaitu model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)*.

Dalam penelitian sebelumnya, Saryono dan Nopembri (2009, hlm. 65) mengungkapkan bahwa “pendekatan *TGFU* merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain.” Dengan model pembelajaran *TGFU* yang tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik, tetapi memfokuskan kepada bagaimana siswa membangun kesadaran taktik dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam melakukan permainan.

Dengan demikian dapat disimpulkan *TGFU* merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti tentang konsep-konsep bermain. Guru pendidikan jasmani sebagai pengelola kelas lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Para praktisi pendidikan jasmani harus berupaya untuk sesegera mungkin menerapkan pendekatan *TGFU* dalam pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pendidikan jasmani yang menyeimbangkan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan *TGFU* juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Untuk memecahkan masalah tersebut, penulis merencanakan penelitian menerapkan kombinasi model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dan Pendekatan Taktis untuk mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket, khususnya difokuskan pada pembelajaran aktivitas penguasaan bola, *shooting*, dan memulai permainan.

Pembatasan masalah ini peneliti lakukan karena beberapa alasan sebagai berikut :

1. Pengetahuan dan keterampilan peneliti untuk menyelesaikan masalah. Kemampuan penulis, dalam hal teori-teori pembelajaran yang sudah ada, penulis mencoba mengembangkannya dengan kemampuan yang penulis bisa. Tentunya kemampuan penulis dalam mengembangkan tulisannya dibatasi disekitar aktivitas pembelajaran permainan bolabasket.
2. Waktu penelitian. Melihat akan keterbatasan waktu, dari pengerjaan tugas akhir penulis dan mengenai masa study penulis, penulis menargetkan untuk selesai 4 tahun. Hal ini berkaitan dengan predikat cumlaude yang ingin dicapai oleh penulis.
3. Kemampuan finansial peneliti. Biaya, masalah biaya tentunya apabila penulis tidak dapat mencapai target maka penulis harus mengeluarkan biaya lagi untuk mengontrak skripsi pada semester selanjutnya. Disamping itu, selama membuat tugas akhir dalam bentuk skripsi ini pun, tidak sedikit biaya yang dikeluarkan demi kesempurnaan tulisan yang penulis buat.
4. Kompetensi peneliti sebagai mahasiswa di SMA Pasundan 3 Bandung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka pemecahan masalah yang dikaji dalam permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana Implementasi Kombinasi Model Pembelajaran *TGFU* dan Pendekatan Taktis Untuk Mengembangkan Hasil Belajar Aktivitas Permainan BolaBasket”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PJOK, khususnya dalam

pembelajaran aktivitas permainan bolabasket melalui implementasi kombinasi model pembelajaran *TGFU* dan Pendekatan Taktis untuk mengembangkan hasil belajar dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket di SMA Pasundan 3 Bandung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran dalam aktivitas permainan bolabasket.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran dan system penilaian disekolah.
 - b. Bagi sekolah, dapat memberikan keleluasan kepada guru untuk mengembangkan dan menyempurnakan system penilaian autentik.
 - c. Bagi siswa, ketercapaian hasil belajar peserta didik dapat dikembangkan lebih baik lagi.
 - d. Bagi peneliti, dapat mengembangkan penilaian autentik dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi pembelajaran aktivitas permainan bola basket.
3. Secara kebijakan
 - a. Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan fungsi kognisi melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada permainan bolabasket.
4. Secara isu serta Aksi Sosial

- a. Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada permainan bolabasket terhadap hasil belajar siswa di SMA Pasundan 3 Bandung.

1.7 Struktur Organisasi

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

1. BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan struktur organisasi penelitian.
2. BAB II mengenai Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran dan Hipotesis. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, desain penelitian, populasi/sampel, partisipan dan lokasi penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan data 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
5. BAB V Kesimpulan dan Saran Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan.