

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam melakukan fungsi-fungsi kehidupan tidak lepas dan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berfikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, dalam (Rasyidin, dkk 2015, hlm. 4). disebutkan bahwa “pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengemban potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara”.

Adapun tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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."

Dilihat dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik guna mencapai perubahan menuju kearah yang lebih baik yang akan berpengaruh kepada lingkungannya ataupun kepada perkembangan dunia pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh undang-undang Nomor 20 tahun 2003, maka perlu adanya alat pendidikan yang akan membantu untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Alat pendidikan sendiri adalah segala sesuatu yang digunakan

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

untuk mencapai tujuan pendidikan. Ada beberapa alat pendidikan yang bisa digunakan untuk berjalannya proses pendidikan, salah satunya menurut D.Marimba yang membagi alat pendidikan menjadi dua yaitu “alat langsung dan alat yang tidak langsung”. Maksudnya alat langsung adalah sesuatu yang menganjurkan sejalan dengan maksud usaha (alat positif), sedangkan alat tidak langsung adalah alat-alat yang berupa pencegahan dan pembasmian hal-hal yang bertentangan dengan maksud usaha. Dengan menggunakan alat pendidikan langsung dan tidak langsung maka akan adanya pengontrolan dalam proses pendidikan dan akan terjadinya suasana yang interaktif pada saat proses berjalannya pendidikan.

Dalam melaksanakan pendidikan di dalamnya akan ada proses pembelajaran yang akan terus berlangsung selama proses pendidikan masih dilakukan. Untuk melaksanakan proses pembelajaran maka akan ada alat untuk mengukur ketercapaiannya dalam proses pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan kurikulum. Kurikulum sendiri menurut (J.Galen, dkk. 1991, hlm. 6) adalah perencanaan untuk memperbaiki seperangkat alat pembelajaran seseorang agar menjadi terdidik”. sedangkan kurikulum menurut Sisdiknas No 20 tahun 2003 adalah “seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan-bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Dari pengertian di tersebut menunjukkan bahwa kurikulum bagian terpenting dalam dunia pendidikan, karena dengan menggunakan kurikulum pembelajaran akan terarah dan memiliki tujuan yang harus dicapai. Terdapat beberapa mata pelajaran yang harus disampaikan dalam kurikulum yaitu: pembelajaran matematika, pendidikan agama islam, ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam, pendidikan kewarganegaran, bahasa indonesia, dan pendidikan jasmani. Salah satu komponen terpenting dalam kurikulum adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan jasmani sudah ada pada tingkat sekolah dasar,

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

menengah pertama, menengah atas, bahkan di universitas sendiri sudah dijadikan bagian penting untuk diterapkannya pendidikan jasmani. Hal ini membuktikan bahwa sangatlah penting pendidikan jasmani diterapkan dengan membawa tujuan di dalamnya yang akan memberikan manfaat setiap yang melakukannya.

Berbicara pendidikan jasmani tidak hanya mencakup kecabangan olahraga semata akan tetapi pendidikan jasmani di dalamnya terdapat aktivitas jasmani, permainan dan olahraga seperti yang dijelaskan oleh Mahendra (2015, hlm. 40) “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Oleh karena itu pendidikan jasmani harus diterapkan di dalam proses pendidikan di sekolah-sekolah. Sallis, dkk. (199, hlm. 27) *“One Longterm strategy has been to claim that quality physical education will contribute to the academic and intellectual development of students”*.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani memiliki tujuan yang harus dicapai, seperti yang dikemukakan oleh Bucher dalam (Suherman, 2000, hlm. 7) yaitu: ‘untuk mengembangkan perkembangan fisik, meningkatkan gerak, meningkatkan perkembangan mental, dan meningkatkan perkembangan sosial’.

Akan tetapi dalam proses pelaksanaannya yang peneliti amati dari tujuan pendidikan di atas masih banyak beberapa yang tidak tercapai seperti contohnya dalam hal keterampilan siswa masih terpusat kepada intruksi guru sehingga menyebabkan siswa tidak mampu menyelesaikan tugas geraknya dan hanya bebrapa saja yang tercapai seperti halnya dalam meningkatkan kebugaran jasmani, hal ini tentunya berkaitan erat dengan proses pelaksanaannya sendiri, dimulai dari kesiapan guru untuk mengajar, kesiapan siswa untuk belajar, model yang diajarkan, dan lain sebagainya. Contohnya seorang guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada materi aktivitas permainan di beberapa sekolah, banyak ditemukan ketidak seimbangan pembelajaran hanya menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dan pembelajaran yang menekankan pada upaya untuk meningkatkan aktivitas bermain, sehingga terjadi pada siswa memiliki keterampilan yang bagus akan tetapi siswa tidak memahami tahapan

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

bermainan yang dia lakukannya dan siswa tidak mengetahui dari konsep permainan yang dia lakukannya.

Seperti yang penulis lihat di sekitar sekolah dasar banyak siswa-siswi yang ketika pembelajaran berlangsung masih terpusat pada gurunya sehingga hal ini yang akan menjadi dasar bagi siswa dan siswi tidak mampu menyelesaikan tugas gerakannya. Maka ketika siswa dan siswi tidak mampu menyelesaikan tugas gerakannya dia akan melakukan permainan tanpa memahami dari permainan yang dilakukannya. Hal ini juga terjadi karena peran seorang guru ketika memberikan pembelajaran terpaku pada penerapan teknik tidak diseimbangkan dengan meningkatkan pemahaman dalam permainan yang diberikan kepada siswa dan siswi. Seperti saat penulis berkunjung ke beberapa sekolah dasar dan melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani (sabtu, 13, januari, 2018) beliau menyampaikan bahwa “penerapan pembelajaran yang dilakukan di sekolah menerapkan pengajaran keterampilan teknik dalam berbagai cabang olahraga agar anak dapat menguasai ketrampilan teknik tersebut, serta ditunjukkan untuk meraih prestasi yang tinggi dalam cabang olahraga masing-masing”. Hal demikian terjadinya pemahaman yang salah untuk menerapkan pembelajaran penjas di tingkat sekolah dasar, maka tidak heran ketika pembelajaran penjas masih banyak siswa-siswi yang tidak memahami dalam susunan permainan yang dia lakukan.

Dari permasalahan diatas tugas seorang guru yang harus mampu memberikan pembelajaran yang menyeimbangkan antara pembelajaran teknik dan pemahaman bermain yang dilakukan siswa. Untuk menyajikan pembelajaran yang menyeimbangkan antara keterampilan teknik dan pemahaman bermain maka perlu adanya satu model yang akan mendukung dari pembelajaran tersebut.

Dalam konteks pembelajaran, model 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. Juliantine dkk. (2015, hlm. 5).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah penyajian baik berupa bentuk ataupun konseptual yang di dalamnya mengandung

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

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 seorang guru akan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran, inilah yang harus di sadari seorang guru untuk menyajikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah model TGFU (*Teaching Games For Understanding*) model ini menerapkan pembelajaran permainan untuk meningkatkan pemahaman.

Chatzipanteli, Dkk (2016) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa. “dengan menerapkan model *teaching games for understanding* dalam pendekatan taktis dapat meningkatkan perilaku metakognitif di kelas pendidikan jasmani di sekolah dasar khususnya dalam permainan bola voli”. Dalam penelitian tersebut hanya meneliti terhadap satu cabang olahraga dan terbagi fokus pada pendekatan taktis. Oleh karena itu peneliti akan mengangkat akekosongan untuk meningkatkan pemahaman bermain siswa terhadap permainan bola besar yang terfokus pada penerapan model *Teaching Games For Understanding*.

Dalam menerapkan model Teaching Games For Understanding ada tiga kondisi utama yang terjadi dalam penerapan pembelajaran permainan untuk pemahaman, Yaitu:

“pertama, minat dan kepuasan dalam pemahaman dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan per-dominan struktur tugas. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan satu jenis permainan. Karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan ketrampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya. Kedua, pengetahuan adalah pemberdayaan, arahkan siswa untuk menjadi pemain yang baik dari suatu pemahaman permainan. Ketiga siswa dapat mentransfer pemahaman dan penampilannya sepanjang memungkinkan. Jika suatu permainan berbeda dalam kelompok yang sama mengandung masalah taktikal yang sama, memungkinkan untuk mengajarkan konsep permainan sedemikian sehingga siswa mentransfer ke permainan yang lain, mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjadi terampil dalam permainan”. Griffin, dkk. Dalam (Metzler, 2000)

Dilihat dari penjelasan di atas, bahwa sangat penting bagi seorang guru untuk menerapkan model guna membantu berjalannya proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Seperti dalam menerapkan pembelajaran dalam permainan bola besar yang harus menyeimbangkan antara teknik dan pemahaman siswa dalam permainan yang dilakukannya. Ada beberapa permainan dalam bola besar yaitu: permainan sepak bola, permainan bola basket, dan permainan bola voli.

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola, yang memiliki tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola dari regu lawan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam memainkan bola pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang di perbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan.

Bola basket menurut Lubay (2015, hlm. 14) adalah “suatu permainan bola besar yang dimainkan dengan cara di oper ke sesama teman seregunya, yang dipantulkan maupun yang digelindingkan, dan dimainkan dengan lima orang pemain dari dua regu yang berlawanan serta bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke keranjang lawan dan mencegah kemasukan di keranjangnya sendiri. Atau pada prinsipnya permainan bola basket adalah sebuah permainan “Non-contact game” maksudnya adalah para pemain tidak boleh dengan sengaja memegang, mendorong,

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

memukul, menghalangi, (blocking) atau mengganggu permainan lawan yang sedang berusaha memainkan bola atau memasukan bola ke keranjang. Jika hal itu terjadi maka pemain yang melakukan hal tersebut akan di kenai hukuman”.

Bola voli itu sendiri olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki 6 orang pemain. Dalam sebuah tim terdapat 4 peran penting, yaitu *tosser* (atau *setter*), *sepiker* (smash), *libero*, dan *dfender* (pemain bertahan).

Adapun penjelasan permainan bola voli menurut Subroto dan Yudiana (2014, hlm. 36) bahwa “ide dasar permainan bola voli yaitu memantulkan bola oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain diatas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu”. Dilihat dari perinsip bermain bola voli, yaitu memainkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, maka permainan bola voli termasuk salah satu keterampilan dari kelompok keterampilan manipulasi. Keterampilan manipulasi adalah keterampilan mengontrol atau mengendalikan tubuh dengan satu objek. Keterampilan memukul bola disebut *striking* dan keterampilan memantul-matulkan atau memukul bola ke udara (atas) tanpa sebelumnya menyentuh lantai di sebut dengan *bump atau set*. Selama permaian bola besar dilakukan, selama itu pula seluruh konsep tersebut saling berinteraksi satu sama lain, dan setiap interaksi tersebut akan berpengaruh terhadap perubahan-perubahan cara memainkan bola.

Dengan menggunakan model TGFU yang berbasis meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran permainan, maka akan saling berhubungan dengan penerapan pembelajaran permainan bola besar. Diharapkan dengan menggunakan model TGFU akan membantu guru dalam peroses pembelajaran dan akan membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dari pembelajaran permainan bola besar Ketika siswa memiliki pemahaman dalam permainan yang dilakukannya dengan dibarengi teknik yang meninjau maka akan mampu menciptakan hasil belajar yang meningkat dan siswa akan mampu menyelesaikan tugas geraknya.

B. Rumusan Masalah

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka terdapat masalah yang muncul melalui model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) yaitu “apakah dengan menggunakan model *Teaching Games For Understanding* (TFU) dapat meningkatkan pemahaman bermain siswa dari pemahaman sebelumnya”?

C. Tujuan Peneliti

Untuk mengetahui bahwa dengan menggunakan *model pembelajaran Teaching Game Foor Understanding* dapat meningkatkan pemahaman bermain siswa dalam permainan bola besar.

D. Manfaat Penelitian.

Mengenai manfaat penelitian penulis membaginya menjadi tiga yaitu: manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfa’at sosial:

1. Manfaat teoritis.

- a) Model *Teaching Games For Understanding* dapat memberikan kesempatan siswa untuk menyelesaikan masalah dalam tugas geraknya ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b) Model *Teaching Games For Understanding* ini memberikan kesempatan untuk menanamkan pemahman terlebih dahulu pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Manfaat Kebijakan.

- a) dalam proses pelaksanaan pembelajaran penjas terpaku pada teknik maka dengan menggunakan model *Teachinng Games For Understanding* dapat di jadikan kebijakan pada saat pelaksanaan pembelajaran penjas berlangsung.
- b) Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk sekolah khususnya di SDN Mundakjauya 1 dalam rangka perbaikan pada proses pelaksanaan pembelajaran jasmani.

3. Manfaat Praktis.

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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

- a) Memberikan pemahaman baru kepada guru pendidikan jasmani sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjas, khususnya dalam pembelajaran permainan bola besar.
- b) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar baru dalam proses pembelajaran bola besar.

4. Manfaat Sosial

- a) memberikan gambaran bagi guru bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran harus menerapkan pemahaman terlebih dahulu kepada siswa.
- b) Memberikan gambaran bagi penulis bahwa pentingnya menerapkan pemahaman terlebih dahulu kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya bias dan memperjelas arah penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengkaji untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui model pembelajaran *Teaching Games For Understanding*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teaching Games For Understanding*. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah permainan bola besar.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Mundakjaya 1, Kecamatan Cikedung, Kabupaten Indramayu. Siswa yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas V (lima) yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana pada setiap siklus terdapat observasi, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Pada akhir pertemuan dilakukan tes.

Hasil yang diinginkan pada penelitian ini adalah meningkatkan pengetahuan sehingga akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa khususnya dalam pendidikan jasmani dan dalam permainan bola besar.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I (Pendahuluan). Bab ini akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II (Kajian Pustaka). Pada bab ini penulis menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III (Metode Penelitian). Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB IV (Temuan dan Pembahasan). Dalam hal ini penulis menganalisis data yang diperoleh dari penelitian.

BAB V (Simpulan dan Rekomendasi). Pada bab ini berisikan kesimpulan dan rekomendasi sebagai penutup yang bersifat konstruktif bagi instansi yang bersangkutan.

Vinaya, 2020

PENERAPAN MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DALAM PERMAINAN BOLA BESAR DI SDN MUNDAKJAYA 1 (Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa kelas V SDN MUNDAKJAYA 1)

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