

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan khususnya dalam pendidikan formal, harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya meningkatkan keingintahuan siswa tentang dunia. Melalui pendidikan manusia dapat mengetahui berbagai hal yang belum ia ketahui sehingga wawasannya bertambah. Dilihat dari sumbernya pendidikan dapat diperoleh dari segala hal mulai dari keluarga hingga lembaga-lembaga resmi seperti sekolah. Lembaga seperti sekolah memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan pendidikan bagi siswanya agar siswa tersebut menjadi manusia seutuhnya yang memiliki pengetahuan dan hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri yaitu untuk memanusiakan manusia.

Pendidikan juga merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat dirasakan dan dikembangkan oleh setiap individu dengan cara dan kemampuannya masing-masing. Menurut dalam Faturahman (2012, hlm. 2) Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 mengemukakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan pentingnya pendidikan bagi setiap warga negara di Indonesia. Pendidikan menjadi salah satu unsur penting yang diperhatikan oleh setiap warga negara Indonesia untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karenanya sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tercantum di dalam Faturahman (2012, hlm. 2) Undang-undang sistem pendidikan Nasional Tahun 2003, pasal 3 mengemukakan 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.

Pendidikan bagi sebagian orang dipahami sebagai pengajaran, karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Apabila pengertian pendidikan ini dijadikan acuan, maka setiap orang yang berkewajiban mendidik tentu harus melakukan perbuatan mengajar. Sedangkan diketahui bahwa mengajar pada umumnya diartikan secara sempit dan formal, sebagai kegiatan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, agar mereka menerima dan menguasai materi pelajaran tersebut.

Pendidikan jasmani dan kesehatan mempunyai peran menumbuhkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Tarigan (2016, hlm. 6) “bahwa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendidikan jasmani juga menjadi faktor utama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar dan dapat diatasi dengan suasana dan lingkungan belajar agar dapat berkonsentrasi dan kebutuhan-kebutuhan pendidikan anak terpenuhi secara baik dan memperoleh hasil maksimal. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi peserta didik dapat mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh.

Menurut Abduljabar (2016, hlm. 6) “Pendidikan melalui fisik adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa.” Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain.

Futsal adalah permainan dua beregu, masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain, termasuk salah satunya penjaga gawang. Tujuan permainan futsal sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila berhasil memasukan bola ke gawang lawan lebih banyak dari pada regu lawannya, dan apabila jumlah memasukkan

bolanya sama dari kedua regu tersebut, maka permainan dinyatakan *draw*/seri. Hampir seluruhnya permainan futsal dimainkan dengan tungkai/kaki, kecuali penjaga gawang yang boleh memainkan bola dengan lengan/tangan di daerah gawangnya. Sucipto, (2015 hlm. 1) mengemukakan bahwa “Futsal adalah olahraga yang dinamis, dimana para pemainnya dituntut untuk selalu bergerak dan dibutuhkan keterampilan teknik yang baik serta mempunyai determinasi yang tinggi.”

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi, diketahui bahwa pembelajaran ekstrakurikuler permainan futsal guru menggunakan metode ceramah ataupun komando. Sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru saja, Serta proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan media yang menarik untuk membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kebanyakan peserta didik kurang mengerti, karena peserta didik tidak dilibatkan secara langsung pada penjelasan materi saat pembelajaran. Pada dasarnya pembelajaran dalam permainan futsal dibutuhkan pemahaman yang benar. Sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik dapat melakukannya dengan benar. Hal tersebut menyebabkan peserta didik yang kurang terampil menjadi pasif dalam pembelajaran, sehingga menjadi kesenjangan antara peserta didik yang lebih atau berbakat dengan peserta didik yang kurang, serta suasana pembelajaran yang tidak kondusif. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran permainan futsal. Jadi latar belakang permasalahan yang peneliti ambil adalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran permainan futsal. Dampak yang terjadi dengan adanya masalah ini adalah hasil belajar peserta didik dalam permainan futsal kurang maksimal sehingga banyak peserta didik yang tidak memenuhi kriteria.

Dengan adanya permasalahan ini, maka dibutuhkan media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap keterampilan dalam permainan futsal. Karena hal tersebut dapat meningkatkan cara belajar peserta didik aktif sesuai dengan keadaan dan kebutuhannya, sehingga potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik akan berkembang secara maksimal serta tujuan pembelajaran permainan futsal dan tujuan pendidikan nasional akan tercapai dengan baik. Selain penggunaan media pembelajaran untuk

memaksimalkan proses dan hasil belajarnya harus diimbangi dengan model pembelajaran yang menarik.

Dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dikenal sebuah model pembelajaran yaitu Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU). Diungkapkan oleh Bunker dan Thorpe's (dalam Juliantine, 2015, hlm. 129) bahwa "Model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) merupakan pengajaran permainan untuk pemahaman." Penerapan model tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dalam permainan futsal pun akan meningkat. Model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) bisa dikatakan cocok untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap keterampilan dalam permainan futsal.

Selain model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU), penggunaan Media Audio Visual juga dapat membantu media audio visual untuk memahami keterampilan dalam permainan futsal dengan benar. Hal ini selaras yang diungkapkan Hamalik (dalam Arsyad 2017, hlm. 19) bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa." dan menurut Dale (Arsyad 2017, hlm. 27) bahwa "Bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran."

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil judul penelitian Pengaruh Model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Permainan Futsal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: "apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar dalam permainan futsal?"

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar dalam permainan futsal.”

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya :

Manfaat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dalam penelitian ini mudah-mudahan memiliki sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis:

- a. Secara Teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan dan informasi bagi para guru Pembina ekstrakurikuler futsal disekolah, pelatih dan atlet futsal tentang pentingnya penguasaan keterampilan futsal yang baik dan tepat dalam permainan futsal serta sebagai acuan para pembina dan pelatih dalam melatih dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta mengembangkan proses pembelajaran permainan futsal.
- b. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar dalam permainan futsal.

2. Secara praktis:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan pembelajaran bagi guru untuk menambah wawasan terhadap pembelajaran permainan futsal melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual, selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru Pembina dan pelatih dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan

diharapkan dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran, khususnya pembelajaran permainan futsal

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar peserta didik pada permainan futsal, serta diharapkan penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah karena pengetahuan dan keterampilan yang optimal sangat diperlukan oleh peserta didik sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan penggunaan media audio visual untuk mengetahui hasil belajar setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pembelajaran permainan futsal.

1.5 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memudahkan serta memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah yang berhubungan dengan:

1. Pembelajaran model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dan Penggunaan media audio visual.
2. Keterampilan dalam permainan futsal.
3. Sampel dalam penelitian ini SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang berjumlah 20 orang.
4. Lokasi yang dijadikan tempat penelitian di SMA Negeri 2 Kota Sukabumi yang beralamat di Jl. Karamat No.93 Karamat, Gn. Puyuh, Sukabumi, Jawa Barat 43122.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

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

Pada BAB 1 Pendahuluan, terdapat latar belakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Pada BAB II Kajian teoritis, berisi tentang teori-teori serta konsep yang berhubungan dengan peneliti yang dilakukan, tentang model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dan Media Audio Visual dan Keterampilan bermain futsal.

Pada BAB III Metode penelitian, berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian yang digunakan, *instrument* penelitian yang dipakai, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Pada BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menganalisis data-data yang telah dikumpulkan atau didapatkan pada saat melakukan penelitian kemudian dipaparkan pembahasannya secara terperinci.

Pada BAB V Kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran yang diberikan baik untuk penulis dan pembaca.

Fauzi Muhamad Ramadhan, 2018

*PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGUFU) DAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PERMAINAN FUTSAL*

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