

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani memberikan kontribusi dalam mengembangkan potensi peserta didik. Dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani harus mempunyai tujuan dan bentuk kegiatan yang jelas guna membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tentunya memiliki tujuan dalam setiap pembelajarannya seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2009, hlm. 22) yaitu “memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral”. Singkatnya, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti observasi di SMAK YAHYA, disekolah tersebut menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana hanya ada 3 cabang olahraga yaitu Bolabasket, Futsal dan Gymnastic dan siswa dibebaskan memilih salah satu dari cabang tersebut. Dalam pembelajarannya juga dipisahkan antara siswa Putra dan Putri. Hal tersebut hal menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Yang peneliti temukan dalam observasi pada ada kelas XII (Basket Putra MIPA-IPS) menggunakan pendekatan teknis, siswa diajarkan bagaimana cara menguasai keterampilan atau teknik dasar keterampilan. Peneliti melihat kejenuhan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dimana kegiatan pembelajaran banyak melalui pendekatan teknis tanpa memperdulikan kesadaran akan permainan, hal tersebut memicu terjadinya kejenuhan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga kurang mampu mencapai tujuan pembelajaran disekolah. Sangat disayangkan jika bentuk pembelajaran yang sudah dikhususkan hanya untuk satu cabang (basket) tapi memiliki karakteristik pembelajaran yang kurang mendukung tercapainya kesadaran bermain. Bisa dikatakan keterampilan

atau teknik dasar permainan bolabasket merupakan salah satu keterampilan yang sulit dikuasai karena permainan bolabasket merupakan permainan dengan tempo yang cepat dan dinamis, pemain harus dapat berlari dengan cepat, lincah dan melakukan lompatan vertical yang tinggi, melempar dan menangkap bola dengan basic serta memiliki koordinasi gerak yang baik dan juga harus mengerti peraturan permainan. Hal tersebut menjadi suatu permasalahan dalam siswa menguasai keterampilan, masih banyak siswa yang belum bisa atau mengerti keterampilan teknik dasar. Untuk penguasaan keterampilan saat latihan siswa sedikit bisa memahami, namun jika dihadapkan dalam situasi permainan siswa merasa bingung, hal tersebut diduga karena pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan teknis. Siswa tidak bisa mengerti bagaimana cara bermain, kapan saatnya melakukan keterampilan, mencari ruang dan melakukan mengambil keputusan.

Dalam pemilihan model atau pendekatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa atau tujuan pembelajaran itu sendiri, hal tersebut harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan bahan atau materi pembelajaran. Dalam Griffin, Mitchell, dan Oslin (2006:4) berpendapat bahwa:

Suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan. Sebagaimana menurut ahli di atas bahwa model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik sangat membantu siswa dalam menguasai keterampilan, kesadaran bermain dan mendukung motivasi siswa akan pembelajaran karena melalui pendekatan bermain.

Memberi pembelajaran bolabasket bisa menggunakan berbagai model pembelajaran salah satunya model pembelajaran TGFU. Model pembelajaran TGFU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar. Di samping itu, model pembelajaran TGFU memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sesungguhnya. Kesadaran taktik merupakan kunci dalam

bermain, yang berupa kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai masalah dalam taktik yang muncul selama permainan berlangsung dan meresponnya dengan cepat. Dengan menggunakan model pembelajaran TGFU yang menggunakan permainan taktikal menuntut siswa untuk berfikir kritis memecahkan masalah dari berbagai situasi selama proses kegiatan pembelajaran bolabasket.. Model pembelajaran *Teacing Game For Undertsanding (TGFU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teacing Game For Undertsanding (TGFU)* memfoukuskan pada penyelesaian masalah taktik melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik. Komponen model pembelajaran *Teacing Game For Undertsanding (TGFU)* yang dikembangkan oleh Bunker dan Thrope (1986; dalam Metzler. 2000) “Pengajaran permainan untuk pemahaman *Teacing Game For Undertsanding (TGFU)* didasarkan pada enam komponen dasar dalam satu unit permainan, yaitu permainan, apresiasi bermain, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, penampilan.” Permainan dalam model pembelajaran *Teacing Game For Undertsanding (TGFU)* menekankan pada bentuk permainan yang harus disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Siswa SMP mendapatkan materi pembelajaran Bolabasket sejak kelas VII, bentuk permainan beregu sesuai dengan karakteristik. TGFU menggali kemampuan menyusun strategi dari siswa pada waktu melakukan permainan sehingga akan timbul keputusan-keputusan dalam melakukan gerakan.

Dalam pembelajaran disekolah permainan bolabasket baik itu ekstrakurikuler atau intrakurikuler seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memberikan bentuk-bentuk permainan yang mengarah pada jenis keterampilan yang ada dalam bolabasket. Pentingnya permainan ini untuk mengatasi kejenuhan atau bosannya siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket. Melalui penerapan model

pembelajaran yang tepat akan menciptakan pembelajaran permainan bolabasket menjadi lebih sederhana, efektif dan kondusif yang akan membantu siswa untuk mengerti, memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak belajar melalui bentuk-bentuk permainan. Seperti yang di utarakan oleh Metzler (2000) mengatakan, “*Teaching Game For Understanding (TGFU)* adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan”. Dalam proses pembelajaran guru lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh dan pengulangan-pengulangan seperti pada pembelajaran yang berbasis teknik dimana dalam pembelajaran biasanya seorang guru hanya menekankan penguasaan teknik tanpa memperdulikan kesadaran taktik.

Dengan apa yang telah diamati langsung di lapangan pada pembelajaran bolabasket, ditemukan beberapa masalah yaitu siswa merasa kesulitan dalam menguasai permainan, kurangnya minat dan keaktifan siswa. Salah satu penyebabnya adalah proses belajar mengajar cenderung mengarah pada teknik penguasaan keterampilan sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa mudah merasa bosan ditambah dengan model pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan permasalahan dan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* Terhadap Hasil Belajar Permainan Bolabasket”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran aktivitas permainan bola voli khususnya yang terjadi di SMAK YAHYA Bandung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a) Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket.
- b) Kegiatan pembelajaran hanya fokus pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar
- c) Masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dasar bermain
- d) Kemampuan keterampilan siswa yang masih kurang jika dihadapkan dalam situasi bermain.
- e) Metode yang digunakan oleh guru cenderung tidak mengoptimalkan waktu aktif belajar sehingga siswa banyak yang menunggu giliran memainkan bola, sehingga waktu yang optimal menjadi berkuang atau tidak tercapai. Padahal guru penjas dituntut berfikir secara kreatif dan inovatif dalam menggunakan berbagai metoda atau strategi/pendekatan yang dapat digunakan untuk mendorong siswa aktif belajar salah satunya adalah model pembelajaran TGFU.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, mengacu pada judul Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* Terhadap Hasil Belajar Permainan bolabasket. Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

“Apakah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bolabasket? “

1.4 Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam melakukan suatu kegiatan merupakan suatu hal yang sangat penting, Sesuai dengan latar belakang serta masalah penelitian yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah :

“Untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar permainan Bolabasket “

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas , manfaat penelitian antara lain:

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan teori-teori pembelajaran penjas yang terkait dengan implementasi model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar permainan bolabasket.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi mengenai implementasi model pembelajaran *Teaching qGame For Understanding (TGFU)* terhadap hasil belajar permainan Bolabasket dan juga seperti :

- a) Dapat dijadikan sebagai media pengembang aktivitas jasmani dan pembelajaran
- b) Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dan proses belajar mengajar permainan bolabasket.
- c) Sebagai pertimbangan bagi sekolah dan lembaga terkait untuk mengadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar.

1.6 Struktur Organisasi

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

1. Dalam 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. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian Pustaka, Kerangka pemikiran dan Hipotesis. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian 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. Selanjutnya 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 (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II)
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan.

