

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kehidupannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan atau wawasan, melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Rasyidin dkk. (2014, hlm. 27) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu”.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui proses belajar dalam pendidikan formal. Menurut Soemanto dalam Aritonang (2008, hlm. 13) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.”

Melalui proses belajar yang dilalui, diharapkan akan tampak hasil belajar yang berarah kepada segi nilai positif. Mulyasa dalam Mappedasse (2009, hlm. 4) mengungkapkan “hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.” Dalam pendidikan, proses belajar yang menghasilkan hasil belajar itu sendiri diharapkan terjadi dalam tiga aspek. Baik itu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Seperti yang dikatakan Bloom dkk diakses melalui (<https://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/>) memaparkan bahwa:

Pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis *domain* (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu a. Ranah proses berfikir (*cognitive domain*), b. Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), c. Ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Salah satu pembelajaran di sekolah yang mencakup tiga ranah hasil belajar tersebut adalah pendidikan jasmani. Hal ini sejalan dengan Mahendra yang menjelaskan (2014, hlm. 22) bahwa secara sederhana pendidikan jasmani meliputi tiga ranah (*domain*) sebagai satu kesatuan, sebagai berikut:

1. Kognitif (konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis, cerdas)
2. Psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, menaikkan fungsi organ tubuh)
3. Afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, ingin terlibat dalam pergaulan sosial)

Sebagaimana yang telah dipaparkan Rachman (2008) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral”. Sedangkan, menurut Abduljabar (2016, hlm. 27) “pendidikan Jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pendidikan di Indonesia yang di berikan sekolah yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum. Salah satu mata pelajaran yang diberikan yaitu mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang di berikan sekolah untuk peserta didik sangat luas , untuk mendapatkan belajar melalui aktivitas jasmani. Saat era Revolusi Industri 4.0 , saat ini mengharuskan Guru mempunyai kemampuan non teknis (soft skill) , untuk itu para calon pendidik harus terus menerus meningkatkan kemampuan non teknis (soft skill). Tujuan pendidikan jasmani adalah mencakup pengembangan potensi kemampuan kognitif , afektif dan psikomotor .

Saat ini pendidikan jasmani tidak hanya ada di sekolah formal pada umumnya saja tetapi ada juga pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus yang biasa disebut dengan penjas adaptif. Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang mengalami kelainan baik berupa fisik, mental, sosial, maupun ketiganya. Menurut Deddy Mulyana (2011, hlm. 1) “ABK dapat dikelompokkan menurut kecacatannya yang dialaminya antara lain: tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tuna daksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, anak dengan gangguan kesehatan”.

Menurut Beltasar (2018, hlm. 18) apabila seorang anak berkebutuhan khusus dianggap tidak mampu mengikuti jenis olahraga tertentu dalam pembelajaran

pendidikan jasmani secara bersama-sama, maka guru pendidikan jasmani adaptif harus kreatif dan terampil mencari solusi dan menentukan jenis aktivitas fisik lain yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi kecacatannya.

Menurut Beltasar (2018, hlm. 12) Tujuan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan adaptif bagi anak cacat juga bersifat holistik seperti tujuan penjas kes untuk anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan anak-anak normal, yaitu mencakup tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan gerak, sosial, dan fungsi penjas adaptif.

Salah satu dari jenis kecacatan yang ada peneliti memilih anak tunarungu yang akan dijadikan dalam sebuah penelitian. Menurut Sutjihati (2007, hlm. 94) Tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarranya. Tunarungu adalah mereka yang kehilangan pendengaran baik sebagian (*hard of hearing*) maupun seluruhnya (*deaf*) yang menyebabkan pendengarranya tidak memiliki nilai fungsional di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa sebagai calon pendidik tidak boleh membeda-bedakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dengan anak normal. Karna mereka mempunyai hak yang sama dalam Pendidikan yaitu agar tercapainya aspek Kognitif, Afektif dan psikomotor.

Dalam Artikel yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Dan Tingkat Kecacatan Terhadap Keterampilan Dasar Sepakbola DI SLB C TUNAS HARAPAN KARAWANG “ini Menurut Krisno Giovanni (2016) Menjelaskan Hasil analisis dan perhitungan data mengungkapkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua model pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan dasar sepakbola, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat kecacatan terhadap peningkatan keterampilan gerak sepak bola, bagi siswa yang memiliki tingkat kecacatan ringan model pembelajaran *Direct Interaction* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam meningkatkan keterampilan dasar sepak bola, bagi siswa yang memiliki tingkat kecacatan sedang dalam meningkatkan keterampilan dasar sepak bola.

Sebelum Terjadinya Wabah Covid19 Peneliti telah melakukan observasi di Sekolah Luar Biasa Negeri Cicendo , para peserta didik sedang melaksanakan Pembelajaran Penjas dengan Materi Pembelajaran Bola basket , peneliti melihat bahwa banyak peserta didik yang melakukan teknik dribling , koordinasi peserta didik tidak sama dengan langkah atau tidak serasi dengan cara memantulkan bola ke tanah . maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran bola basket menggunakan metode pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU).

Teaching game for understanding adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenankan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk dalam konsep bermain, sehingga olahraga akan lebih dinamis dan sesuai pada perkembangan anak. Juliantine dkk. (2015, hlm. 128) mengemukakan “Model pembelajaran permainan taktik menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan meningkatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan.” Sebagaimana namanya, dalam model permainan taktis ini guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain

Berdasarkan pendapat yang di kemukakan diatas adalah model pembelajaran permainan taktik menggunakan minat siswa dalam suatu permainan untuk mempromosikan meningkatkan pengembangan keterampilan dan pengetahuann taktikal yang di perlukan untuk penampilan permainan. Dalam model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) peneliti berharap agar peserta didik dapat percaya diri dalam melakuka aktivitas pembelajaran jasmani.

Kepercayaan diri yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kepercayaan diri sangat dibutuhkan bagi semua kalangan untuk membantu komunikasi dengan keluarga, teman dan masyarakat disetiap harinya, kepercayaan diri disini adalah suatu sikap positif seseorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinnya. Seperti yang dijelaskan oleh Neil (2005) dikutip oleh Leonna dan

Hadi (2006) adalah sejauhmana individu bisa merasakan adanya kepantasan untuk berhasil.

Berdasarkan uraian diatas timbul permasalahan yang ingin penulis ketahui untuk mengetahui permasalahan tersebut. Penulis menduga untuk permasalahan tersebut dengan Model Pembelajaran *Teaching Game For Understanding* dalam Pembelajaran BolaBasket untuk meningkatkan kepercayaan diri Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa Negri Cicendo.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Analisis Dampak Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGFU) Dalam Pembelajaran Bolabasket Terhadap kepercayaan diri Siswa Tunarungu**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah Model Pembelajaran TGFU dalam pembelajaran BolaBasket berpengaruh terhadap Kepercayaan Diri Siswa Tunarungu?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan peneliti adalah untuk mengetahui:

Teaching Game For Understanding dapat memberikan pengaruh terhadap Kepercayaan diri Siswa Tunarungu.

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 Segi Teoritis

Manfaat Teoritis dalam penelitian ini yaitu penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak dalam usaha untuk meningkatkan Kepercayaan diri siswa tunarungu melalui *Teaching Game For*

Understanding, agar dapat tercapainya sistem pembelajaran yang diharapkan dan berhasil.

1.4.2 Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan ilmu pendidikan bagi sekolah untuk diterapkan, berkaitan dengan model pembelajaran melalui *Teaching Game for Understanding* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa tunarungu.

1.4.3 Segi Praktik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dorongan dan panduan untuk sekolah, dan guru dalam model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa tunarungu.

Memberikan masukan kepada guru agar lebih kreatif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar melalui model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa tunarungu.

1.5. Struktur Organisasi

Penulis menyajikan uraian dari sistematika penulisan skripsi yang sudah di tetapkan berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3206/UN40/HK/2018/ tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018”. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi ini, yaitu ebagai berikut:

1. BAB I pendahuluan, pendahuluan peneliti sajikan pada bagian pertama ini yang didalamnya berisi uraian dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II mengenai Kajian Pustaka, dalam bab ini berisi tentang kajian pustaka yang menjadi dasar penelitian. Bagian ini memiliki peran yang sangat penting mengenai teori yang sedang dikaji.
3. BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini berisi tentang desain Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini berisi Eksplorasi, Komunikasi, Kalkulasi, Penyimpanan, Dekorasi. Disini penulis menekankan prinsip-prinsip penting terkait data yang disajikan agar dapat memudahkan pembaca memahami hasil penelitian yang telah dilakukan.
5. BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.