

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Jesse Feiring Williams (Freeman,2001), Pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa: Manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani menekankan pendidikan fisik melalui pemahaman sisi kealamiahannya fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta dan tidak dapat dipungkiri, Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional dan estetika (Abduljabar dan Juliantine, 2017).

Tugas utama dalam penyelenggaraan pengajaran pendidikan jasmani adalah membantu siswa untuk menjalani proses pertumbuhan, baik yang berkenaan dengan keterampilan fisik maupun dalam aspek sikap dan pengetahuannya (Lutan, 2002). Hansen menegaskan bahwa ranah moral lebih menekankan pada belajar emosi dan pengalaman peserta didik yang terkait dengan sikap, minat, perhatian, kesadaran dan nilai-nilai agar siswa dapat menunjukkan perilaku afektif (Susanto, 2013). Tujuan dari pendidikan jasmani ialah meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Terlebih lagi, menurut Agnes Stoodley (dalam Sudarsini 2016) bahwa perkembangan kesehatan jasmani dan organ-organ tubuh, perkembangan mental dan emosional, perkembangan otot syaraf (neuromuscular) atau keterampilan jasmani, perkembangan sosial, dan perkembangan kecerdasan atau intelektual merupakan kategori-kategori tujuan dalam pendidikan jasmani. Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga saat ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di

sekolah lanjutan telah dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah terbatasnya sumber-sumber atau media yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Disamping itu, keberhasilan siswa serta peran aktif siswa dalam proses pembelajaran perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini dikarenakan dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan penjas khususnya partisipasi belajar siswa. Oleh karena itu, sekolah memerlukan alternatif lain untuk memenuhi kebutuhan sarana dan prasana dengan membuat prasarana sendiri ataupun dengan menyediakan prasarana yang mampu mengganti dan tidak mengurangi fungsi dari prasarana tersebut. Dengan memodifikasi alat memungkinkan kita untuk membuat variasi dalam pembelajaran tanpa mengurangi tujuan dari pembelajaran tersebut. Karena salah satu metode yang dapat digunakan untuk secara sengaja menciptakan kondisi permainan yang mengarah pada pemahaman taktis yang muncul dan pengembangan keterampilan adalah modifikasi olahraga (Farrow, Buszard, Reid, & Masters, 2016). Hal ini sejalan dengan pendapat “dengan memodifikasi peralatan, batasan tugas diubah, yang selanjutnya dapat membatasi pola pergerakan pelajar untuk mempercepat perolehan keterampilan” (Buszard, Farrow, Reid, & Masters, 2014).

Menurut Davids et al., (2008) berpendapat bahwa:

Modifying equipment has many potential benefits for children's skill acquisition. For instance, altering task constraints (i.e., scaling equipment) to allow the skill to be performed with greater ease may encourage learners to focus on key perceptual variables, which facilitates the development of coordinated and controlled movement patterns.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa peralatan modifikasi memiliki banyak manfaat potensial untuk peningkatan keterampilan anak-anak. Misalnya, mengubah batasan tugas (mis., Peralatan penskalaan) untuk memungkinkan keterampilan dilakukan dengan lebih mudah dapat mendorong peserta didik untuk fokus pada variabel persepsi kunci, yang memfasilitasi pengembangan pola gerakan terkoordinasi dan terkontrol. Memodifikasi tugas memungkinkan anak-anak untuk

mencari solusi baru dengan menjelajahi lingkungan praktik, yang pada akhirnya memfasilitasi proses pembelajaran yang tidak disadari (e.g., Renshaw, 2010).

Berdasarkan pernyataan di atas diharapkan seorang guru dapat membuat suasana belajar yang menarik agar siswa menjadi tertarik dengan materi yang disajikan, sehingga tingkat partisipasi seorang siswa akan lebih meningkat. Partisipasi merupakan keikutsertaan seseorang dalam segala hal, baik itu keikutsertaan berupa terlibat langsung dalam kegiatan itu sendiri ataupun ikut andil baik itu keikutsertaan berupa fisik, mental, maupun ide atau gagasan seseorang yang dituangkan dalam sebuah perencanaan maupun tulisan. Sejalan dengan (Fikri, 2016) menggambarkan partisipasi sebagai salah satu ukuran paling nyata dari kinerja aktual itu instruktur memiliki relatif terhadap cara lain dalam menilai siswa karena fokusnya pada perilaku. Partisipasi berkonotasi keterlibatan, berbagi, dan hanya mengambil bagian, semuanya atribut yang diinginkan terutama untuk dimensi sosial kelas. Kontribusi, disisi lain berkonotasi tidak hanya sosial, tetapi juga keterlibatan intelektual dan berbagai pengetahuan dan konstruksi pengetahuan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa partisipasi siswa merupakan keikutsertaan seseorang terhadap mata pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, baik itu keikutsertaan dalam proses pembelajaran secara teoritis dengan kata lain pengetahuan kognitifnya ataupun keikutsertaan siswa terhadap pembelajaran yang terpaku pada pembelajaran praktik atau psikomotornya. Pada kenyataannya saat proses pembelajaran berlangsung ada saja siswa yang merasa jenuh bahkan enggan untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan cara mengajar guru yang membuat suasana pembelajaran menjadi tegang dan seakan-akan siswa menjadi merasa terpaksa mengikuti proses pembelajaran tersebut, tentu ini menjadi suatu masalah bagi seorang guru untuk mengatasi siswa yang merasa jenuh tersebut. Seorang guru tentunya harus bisa menentukan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada siswa dan menarik agar siswa tidak lagi merasa bosan ataupun jenuh saat proses pembelajaran

berlangsung. salah satu model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran TGFU.

Model pembelajaran TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran penjas untuk memperkenalkan bagaimana anak belajar melalui bentuk-bentuk permainan. Sebagaimana yang diutarakan oleh Metzler (2000) mengatakan, “TGFU adalah suatu model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan.” TGFU memfokuskan pembelajaran pada permainan olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis. Dalam proses pembelajaran guru lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan memberikan contoh-contoh dan pengulangan-pengulangan seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik, di sini guru merancang dan merencanakan urutan tugas yang harus dilaksanakan siswa. Sehingga siswa hanya melaksanakan tugas-tugas belajar yang dibuat oleh guru menyerupai bentuk-bentuk permainan yang dimodifikasi.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengangkat latar belakang yang berkaitan dengan permasalahan tersebut akan tetapi permasalahan ini terjadi dalam pembelajaran penjas yang memfokuskan pada partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “ANALISIS INTEGRASI MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DENGAN MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah:

Apakah integrasi model *Teaching Games for Understanding* dengan modifikasi alat pembelajaran berpengaruh terhadap partisipasi siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi yang komprehensif mengenai integrasi model *Teaching Games for Understanding* dengan modifikasi alat pembelajaran terhadap partisipasi siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang di harapkan adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Diharapkan menjadi sumbangan keilmuan yang berarti bagi dunia pendidikan di kalangan sekolah.
 - b. Diharapkan menjadi informasi dan referensi bagi lembaga kependidikan tentang partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan pendekatan belajar mengajar di sekolah agar lebih tepat membuat anak menjadi tertarik dalam melakukan pembelajaran.
 - b. Diharapkan menjadi bahan referensi dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan. Khususnya pendidikan jasmani dan penelitian-penelitian lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.
 - c. Menambah pengetahuan dan pembendaharaan pengajar maupun pihak-pihak yang berkompeten dalam pembelajaran di sekolah mengenai penelitian analisis partisipasi siswa dalam melakukan pembelajaran penjas.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi yang peneliti tentukan adalah sebagai berikut:

BAB I

Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II

Muhammad Alan Mauluddi, 2021
ANALISIS INTEGRASI MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DENGAN MODIFIKASI ALAT PEMBELAJARAN TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENJAS

Berisi penjabaran tentang konsep, teori, dan pendapat para ahli terkait dengan masalah yang diteliti.

BAB III

Berisi penjabaran tentang metode penelitian, penentuan populasi, penentuan sampel, dan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan.

BAB IV

Pembahasan mengenai hasil data yang di proses melalui analisis, pengolahan, dan perhitungan.

BAB V

Menjelaskan mengenai simpulan dan saran yang terkait hasil penelitian.