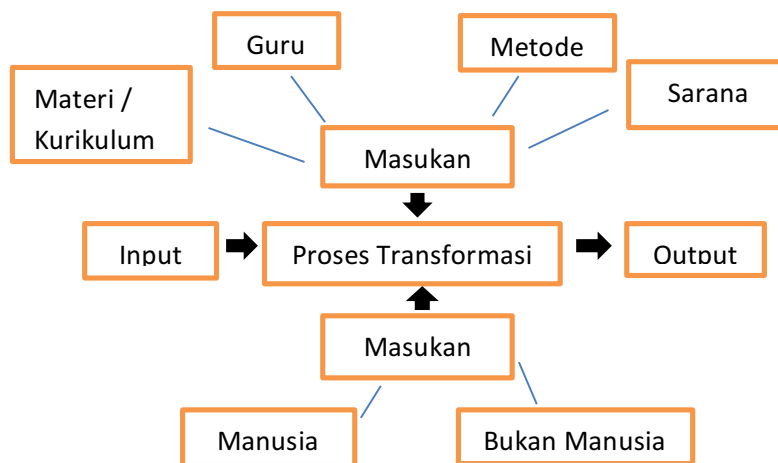


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. (Purwanto, 2016, hlm 34). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, banyak faktor atau komponen yang mempengaruhinya. Arikunto dalam Purwanto (2016, hlm 21) menggambarkan sebuah model proses pembelajaran beserta komponen-komponen yang mempengaruhinya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Komponen-komponen pembelajaran

(Purwanto, 2016, hlm. 21)

Gambar 1.1 tersebut menjelaskan bahwa output hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa setelah melalui proses pembelajaran baik yang terkait dengan ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar harus menjadi pusat dari komponen yang lainnya seperti guru, materi, media, sarana dan metode mengajar. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa,

Fajar Hafian Dani, 2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

(Penelitian Eksperimen di SSB Pro Duta FC)

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

meskipun tidak semua belajar siswa merupakan akibat guru yang mengajar. Oleh sebab itu, usaha guru atau tugas dan fungsi guru harus berorientasi kepada perubahan hasil belajar siswa baik dalam hal penerapan pendekatan, model, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sering orang awam mengatakan bahwa proses pembelajaran adalah sebagai proses penyampaian materi.

Guru perlu memahami secara detail isi materi pelajaran yang harus dikuasai siswa, sebab peran dan tugas guru adalah sebagai sumber belajar. Materi pembelajaran harus diorientasikan kepada usaha untuk mencapai agar anak memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Begitu juga usaha guru dalam menerapkan model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran harus diorientasikan kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Media pengajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pembelajaran. Untuk lebih mengefektifkan pembelajaran maka penggunaan media sangat penting untuk membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sarana belajar adalah peralatan belajar yang dibutuhkan dalam proses belajar agar pencapaian tujuan belajar dapat berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien, maka dari itu sarana juga penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Kurikulum 2013, yang masih berbasis pada kompetensi, hasil belajar minimal yang harus dimiliki siswa setelah mengalami pembelajaran telah dirumuskan dalam bentuk rumusan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat, kelas atau program. Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. KI harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft*

Fajar Hafian Dani, 2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA (Penelitian Eksperimen di SSB Pro Duta FC)

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

skills. KI berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organizing element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, KI merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar (KD).

Dalam kurikulum 2013, KD yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran aktivitas permainan bola besar adalah sebagai berikut:

1. Pada aspek sikap spiritual
 - 1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai
 - 1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta
2. Pada aspek sosial
 - 2.1 Berperilaku sportif dalam bermain
 - 2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri dan orang lain, lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran
 - 2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik
 - 2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik dalam bentuk permainan
 - 2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman lain dalam penggunaan peralatan dan kesempatan
 - 2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik
3. Pada aspek pengetahuan
 - 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.
4. pada aspek keterampilan
 - 4.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.

Memperhatikan rumusan KD diatas, penulis melihat dari keluasan dan kedalaman permainan sepakbola yang masuk dalam kategori permainan bola besar. Permainan sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan lengan di daerah tendangan hukumanya. Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukan bola sebanyak-

banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya agar tidak kemasukan (Sucipto, 2015). Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), dan merampas (*tackling*).

Karakter permainan sepakbola yang selalu bertemu dengan situasi permainan menyerang dan bertahan. Ada situasi bergerak dengan bola dalam penyerangan, bergerak tanpa bola dalam penyerangan, menjaga pemain yang menguasai bola, menjaga pemain yang tidak menguasai bola, atau melakukan dukungan serta posisi mendapatkan bola setelah ada pemain yang melakukan tembakan. Sehingga sangat penting pemain memecahkan masalah taktis tersebut dengan mengetahui posisi yang tepat serta mengetahui yang perlu dilakukan dalam situasi tersebut. Karena yang diharapkan terjadinya perubahan hasil belajar dari siswa, maka pembelajaran direncanakan bertujuan untuk mendapatkan perubahan hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik dalam pembelajaran permainan sepakbola.

Pelaksanaan kegiatan permainan sepakbola di SSB Pro Duta FC, nampaknya ada kekurangan kesadaran taktik dalam bermain, maka ruang lingkup luas dan kedalaman permainan sepakbola dibatasi hanya pada sekitar teknik penguasaan bola, *drible*, dan memulai permainan.

Untuk mencapai seluruh kompetensi yang dirumuskan tersebut, masih banyak permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran sepakbola. Khususnya yang terjadi di SSB Pro Duta FC. Permasalahan ini penulis temukan ketika penulis melaksanakan observasi awal penelitian. Permasalahan tersebut penulis kelompokkan ke dalam 3 kategori permasalahan, yaitu; *pertama*, dari sisi kurangnya keterampilan pemain dalam bermain permainan sepakbola, *kedua*, siswa masih sulit memahami cara bermain, seperti membuka ruang, sering kali *offside*, membuat peluang serta melakukan beberapa keterampilan dalam permainan sepakbola khususnya shooting, *ketiga*, kekosongan hasil literasi jurnal penelitian mengenai model pembelajaran..

Di dalam tim SSB Pro Duta FC, ada beberapa masalah- masalah yang terjadi, masalah ini terlihat saat dilakukan observasi. Salah satu masalah yang kerap muncul dalam permainan sepakbola Pro Duta FC adalah kemampuan keterampilan pemain yang tidak merata. Hal ini bisa dibuktikan pada saat permainan sepakbola berlangsung, peneliti melihat beberapa pemain masih sulit untuk mengarahkan passing kearah yang ditujukan. Tidak hanya dalam passing bola saja pemain mengalami kesulitan, namun pada saat mengontrol bola ada beberapa pemain yang mengalami kesulitan mengontrol bola, karena bola tersebut memantul terlalu jauh dari penguasaannya karena tidak dapat dikontrol dengan baik.

Masalah lain yang muncul ketika permainan sepakbola berlangsung adalah kurangnya kerjasama antar pemain saat bermain, pemain yang memiliki skill yang diatas rata-rata hanya ingin bermain individual dan egois, peneliti melihat hanya beberapa kali saja pemain tersebut memberikan bola kepada teman-teman yang lainnya. Seharusnya pemain yang memiliki kemampuan individu yang diatas rata-rata membantu teman-teman yang lainnya agar kemampuan teman-temannya bisa semakin berkembang dan meningkat agar seluruh pemain memiliki kemampuan yang sama dan merata. Selain itu, kurangnya respon para pemain saat sesi penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh pelatih saat permainan sepakbola dilaksanakan juga menjadi masalah yang terkadang muncul, hal ini dimungkinkan karena tidak adanya penerapan konsep didaktik dalam kegiatan permainan sepakbola di Pro Duta FC sehingga pelatih tidak dapat mengelola lingkungan kegiatan permainan sepakbola dengan efektif dan efisien.

Jika melihat inti permasalahan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran khususnya, apa yang diamati oleh peneliti pada penelitian ini khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola diantaranya adalah model yang digunakan oleh pelatih kurang mengembangkan kemampuan.

Perlu adanya perubahan dalam penerapan model pembelajaran yang dibutuhkan pelatih untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Salah satu solusi yang dapat

Fajar Hafian Dani, 2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA (Penelitian Eksperimen di SSB Pro Duta FC)

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

diambil atau digunakan adalah model pembelajaran dengan bebrbagai jenis dan variasi, salah satunya adalah model pembelajaran *Teaching Game For Understanding (TGFU)*. Pendekatan model pembelajaran *Teaching Game For Undestanding (TGFU)* adalah mengajarkan pemain untuk memahami taktis sebelum menguasai keterampilan bermain, dalam artian memahami taktik permainan sebelum keterampilan bermain. Model pembelajaran *TGFU* dipahami sebagai pedekatan berbasis permasalahan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang dibawa pada pengembangan keterampilan. Pendekatan model pembelajaran *Teaching Game For Undestanding (TGFU)* adalah mengajarkan pemain untuk memahami taktis sebelum menguasai keterampilan bermain, dalam artian memahami taktik permainan sebelum keterampilan bermain (Griffin dalam Rachman, 2008).

Dengan adanya penerapan model *TGFU* tersebut tentu kita bisa mengambil manfaat dari keuntungan model *TGFU* ini, yaitu keterampilan bermain dilakukan pasca pemain sudah memahami konsep bermain sepakbola dengan baik. Sehingga diharapkan pelatih akan mudah sekali memberikan keterampilan bermain sepakbola dengan baik. Oleh karena itu peneliti mencoba mengajukan judul penelitian ini dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Game For Understanding (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Dalam Pembelajaran Sepakbola di SSB Pro Duta FC*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang terkait dengan pembelajaran PJOK, khususnya dalam pembelajaran aktivitas permainan bola besar sepakbola dapat diidentifikasi dalam bentuk masalah sebagai berikut:

1. Pemain sering melakukan eksekusi skill yang salah saat bermain.
2. Banyak pemain yang egois saat bermain.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif sebelumnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada masalah pendekatan atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola yang masih berpusat pada guru, hanya mengajarkan bagian-bagian teknik tanpa mengajarkan tentang bagaimana siswa memahami konsep bermain. Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka pemecahan masalah yang dikaji dalam permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut,

1. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *teaching game for understanding (TGFU)* terhadap keterampilan bermain sepakbola?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran aktivitas permainan sepakbola melalui implementasi model pembelajaran *TGFU* untuk mengembangkan kemampuan dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola di SSB Pro Duta FC. Dengan konsep tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran *teaching game for understanding (TGFU)* terhadap keterampilan bermain sepakbola.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya teori-teori pembelajaran dalam aktivitas permainan sepakbola.
2. Secara praktis
 - a. Bagi pelatih, dapat dijadikan acuan oleh para pelatih sepakbola guna memperbaiki pembelajaran.

- b. Bagi tim sepakbola, dapat memberikan keleluasan kepada pelatih untuk mengembangkan dan menyempurnakan system penilaian autentik.
 - c. Bagi pemain, ketercapaian hasil belajar pesepemain dapat dikembangkan lebih baik lagi.
3. Secara kebijakan
- a. Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah sepakbola (SSB) dan pelatih dalam pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan fungsi kognisi melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada permainan sepakbola.
4. Secara isu serta Aksi Sosial
- a. Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada permainan sepakbola terhadap hasil belajar siswa di SSB Pro Duta FC.

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 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 peneltitian 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.