

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Efektivitas dan efisiensi pembelajaran diperlukan adanya suatu inovasi untuk mengembangkan model-model pembelajaran. Dalam mengembangkan model-model pembelajaran, seorang pengajar harus tahu apakah yang dimaksud dengan model pembelajaran, dan pola-pola apa pembelajaran yang ada, kemudian apakah ciri-ciri model pembelajaran yang dapat diterima secara umum, serta bagaimana menerapkan model-model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan pembelajaran terdiri dari seperangkat kegiatan meliputi perencanaan, pengembangan dan evaluasi terhadap sistem pembelajaran, sehingga setelah mengalami beberapa perbaikan sistem pembelajaran tersebut dapat memperoleh suatu hasil yang memuaskan (B. Joyce & Weil, 2011).

Pengembangan model pembelajaran adalah suatu usaha dalam mencari pemecahan masalah-masalah yang ada dalam kegiatan belajar mengajar, atau setidaknya usaha dalam mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar yang ada dalam upaya memperbaiki pelaksanaan suatu pembelajaran. Beberapa kegunaan dari model yaitu memperjelas hubungan fungsional di antara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu; prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat; dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan (B. R. Joyce et al., 2014). Didalam proses pembelajaran banyak model-model pembelajaran yang diimplementasikan, dalam kaitan dengan proses pembelajaran secara umum istilah model diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan atau suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu obyek atau sistem yang mengkombinasikan atau menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari obyek aslinya sehingga model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan komponen pada pembelajaran (Juliantine et al., 2013b).

Pentingnya memahami pengembangan model pembelajaran pada pendidikan jasmani terutama mengenai sebuah model yang dianggap mampu memberikan peningkatan kualitas pembelajaran. Mengenai kata kualitas mungkin sedikit rancu atau masih banyak pertentangan mengenai penggunaan kata kualitas tersebut, tetapi hal itu mampu dimaklumi karena pada dasarnya penggunaan kata tersebut bermaksud untuk memberikan sebuah penilaian bahwa setiap Negara berlomba-lomba untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan (Ball, 2006). Tuntutan dari kebijakan Negara yang menyatakan bahwa setiap perangkat pembelajaran harus mampu memiliki kualitas pembelajaran dan mendukung pada peningkatan kualitas pendidikan, dan imbasnya pada pembelajaran yang mengedepankan dimensi gerak sebagai pokok utama yaitu pendidikan jasmani pun dituntut mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Adapun bentuk peningkatan kualitas pendidikan tersebut dapat dilakukan dengan latihan-latihan pembelajaran atau istilahnya *skill drills* melalui pendekatan menggunakan *Sport Education* (SEPEP in Australia), *Game Sense and Teaching Games for Understanding* (TGFU) (Kirk, 2010).

Berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran adalah suatu kerangka pemikiran yang mencakup tujuan, kondisi pembelajaran, proses belajarmengajar, dan hasil belajar. Maka dari itu mengingat betapa pentingnya model pembelajaran untuk diterapkan kedalam proses belajar-mengajar terdapat beberapa model pembelajaran yang yang perlu adanya penyajian secara mendalam untuk digunakan sebagai panduan untuk menyajikan materi pembelajaran PJOK, salah satunya adalah model pembelajaran TGFU.

model pembelajaran *Teaching games For Understanding* (TGFU) adalah sebuah model intruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didiknya untuk memainkan permainan. Berdasarkan pendapat tersebut model pembelajaran TGFU menyajikan suatu pendekatan pembelajaran untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep bermain. Dengan model TGFU ini siswa senantiasa mendapatkan manfaat dari kegiatan jasmani sekaligus kebutuhan bermainnya, sehingga diharapkan mereka dapat ikut serta dalam kegiatan belajar dengan penuh kegembiraan agar menimbulkan keingintahuan siswa yang sedang dalam kondisi bermain, sehingga

mendesak mereka untuk berpikir dan menerapkan beberapa taktik juga keterampilan pada waktu yang bersamaan (Metzler, 2016).

Alasan penulis melakukan penelitian ini yaitu secara taktis siswa sudah mengerti dan memahami pembelajaran permainan pada penjas, namun dalam pelaksanaannya siswa merasa kesulitan dalam melakukan teknik dasar dan kerjasama tim dalam pembelajaran tersebut. Dalam meningkatkan kerjasama, penulis memilih model TGFU sebagai katalisator dalam meningkatkan kerjasama. Model TGFU sendiri dipilih oleh penulis karena model tersebut menitik beratkan kepada pemahaman permainan dan dalam olahraga beregu terkandung nilai-nilai kerjasama. Diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dapat merangsang keinginan siswa untuk saling bekerjasama, memecahkan masalah, saling memahami dan mencapai tujuan keterlibatan aktif dalam pendidikan jasmani.

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam sebuah Negara, maka hampir setiap Negara berlomba-lomba untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan (Aguiar & Light, 2015). Seperti yang dilakukan di Negara Australia untuk menentukan kualitas pendidikan dan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang berhubungan dengan dimensi gerak menggunakan indikator *New South Wales (NSW) Quality Teaching Framework (QTF)* dan pendekatan pembelajaran menggunakan *Teaching for Effective Learning (TfEL)* dengan mengistilahkan „*through movement and not instead*“ (Mimmert & Harvey, 2010). Kemudian di Negara Singapura juga memiliki semboyan „*Thinking schools, Learning Nation*“ untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan model pembelajaran yang digunakan adalah *Game Concept Approach (GCA)* (McNeill et al., 2004). Negara Jepang pun tidak ketinggalan untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan pada pembelajaran dimensi gerak dengan menggunakan memusatkan kurikulum pembelajaran permainan (*particularly in the games curriculum*) dan guru sebagai pusat perhatian untuk menentukan jalannya pembelajaran (*teacher-centered approach*) (Akutsu, 2020).

Pembelajaran permainan (*game sense pedagogy*) dari setiap negara memiliki persamaan tujuan seperti pada *Game-Based Approaches (GBA)*, TGFU

(Bunker & Thorpe, 1982), *The Games Concept Approach* (McNeill et al., 2004) dan *The Tactical Games approach* (Griffin, Mitchell, & Oslin, 1997), persamaan tersebut dasarnya pendidikan jasmani merupakan dimensi pendidikan yang mengutamakan gerak sebagai penilaian utama dalam menentukan kualitas pembelajaran pada pendidikan jasmani sehingga tidak salah jika penggunaan pendekatan dalam bentuk permainan merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan dalam pembelajaran gerak (Light et al., 2014).

model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) adalah kemampuan untuk menggunakan pemahaman tentang aturan olahraga, strategi, taktik dan yang paling penting diri sendiri untuk memecahkan masalah yang ditimbulkan oleh situasi permainan atau lawan seseorang dalam konteks permainan (Lauder, 2001), dan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) sebagai pendekatan berbasis inkuiri yang berpusat pada peserta didik untuk pengajaran olahraga yang memberikan pengalaman belajar positif dan mempromosikan kemampuan dan motivasi untuk mempelajari keterampilan olahraga (Light & Harvey, 2016). Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) adalah metode pembinaan dan pengajaran pendidikan jasmani yang menggunakan permainan sebagai alat belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi siswa dan lebih mengembangkan keterampilan permainan, pemikiran taktis dan strategis pada konsep permainan tertentu dengan filosofi pembinaan yang berfokus pada aktivitas olahraga yang berpusat pada permainan daripada berpusat pada teknik (Thembelihle & Timothy, 2018).

Pada teori tersebut mengungkapkan bahwa konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) terdiri dari permainan skala kecil dalam bentuk variasi permainan dan siswa terlibat langsung pada pembelajaran tersebut serta konsep pendekatan permainan ini berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator pembelajaran bertugas membimbing dan mengawasi serta memberikan arahan jika terjadi kebingungan pada siswa. Sifat dari pendekatan ini bersifat siklik atau siklus dalam artinya dalam sewaktu-waktu skenario pembelajaran dapat berubah disesuaikan dengan kebutuhan. Tahapan yang dilakukan pada model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) di antaranya adalah siswa melakukan aktivitas pemanasan yang diikuti dengan aktivitas aktual, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan guru memberikan

pertanyaan serta tugas agar siswa mampu dideteksi apakah proses pembelajaran berlanjut atau tidak (Pill, 2016).

Keberfungsian pendekatan berbasis permainan yaitu berfokus pada pengembangan teknik dalam pelaksanaannya sehingga guru merancang pembelajaran yang secara progresif dan memotivasi siswa untuk mengembangkan pemahaman tentang strategi, keterampilan, aturan serta memicu siswa untuk terus berpikir mengenai apa yang akan dilakukan, bagaimana melakukan dan mengapa melakukan itu, hal tersebut bertujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Pill, 2011). Secara dimensi bahwa pencapaian pembelajaran jasmani dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) yang berpusat pada siswa, dapat digunakan untuk mendorong berbagai hasil belajar diantaranya motorik, sosial, kognitif, dan afektif (Breed & Spittle, 2012).

Penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) adalah model pedagogis berbasis permainan yang banyak dicari dalam konteks pendidikan jasmani dan pelatihan di Eropa, Amerika Serikat, Kanada, Australia, dan negara-negara Asia seperti Singapura, Jepang dan Hong Kong (Memmert et al., 2010). Namun, penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) pada permainan hoki berdasarkan kajian dan studi sebelumnya berada pada tahap awal implementasi rencana kurikulum dan guru lebih memilih pengajaran berbasis keterampilan yang mementingkan prinsip biomekanik dan pendekatan pengajaran pembelajaran motorik, di mana elemen taktis pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Demikian pula konteks pembinaan dan pengajaran hoki masih sangat condong pada model teknis berbasis keterampilan. Sehingga secara menyeluruh bahwa penting dikaji kembali mengenai penerapan model pembelajaran yang digunakan sekolah khusus pada pembelajaran permainan.

Mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian integral dari bagian keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang di rencanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, sehingga penjas

Lispa, 2022

Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Pendidikan Jasmani: Study Literature
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan pendidikan yang konkrit tentang berbagai makna nilai, nilai sosial. Nilai saling menghargai, kerjasama, saling berkompetisi dengan sehat, tidak kenal lelah, pantang menyerah dan bersahabat merupakan nilai-nilai sosial yang di dapan di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Dalam upaya mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani, banyak macam permainan yang bisa di ajarkan kepada anak didik sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang di antaraya meliputi permainan ataupun melalui suatu cabang olahraga yang ditunjukkan untuk kepentingan pendidikan. Bermain dan anak merupakan kesatuan yang tidak dapat di pisahkan, dengan permainan siswa bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak terdapat teknik gerak yang dianggap sulit. Sikap kerjasama dalam permainan sangat penting karena tanpa kerjasama permainan tidak akan berjalan dengan baik. Kerjasama diartikan sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersamayang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu. Maka dari itu dalam suatu permainan berkelompok kerjasama dibutuhkan untuk mencapai suatu target atau mencetak poin demi meraih kemenangan (Febriani & Budiana, 2017).

Pengkajian *literature* ini didasari bahwa penguatan model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagaimana yang sudah diungkapkan sebelumnya bahwa keberhasilan pembelajaran dapat diketahui melalui efektivitas pembelajaran. Adapun indikator yang digunakan untuk menilai efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani mulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran, sarana dan prasarana, materi pelajaran, skenario pembelajaran, penilaian atau evaluasi pembelajaran, mengontrol kegiatan siswa selama pembelajaran, identifikasi hasil belajar, perencanaan pembelajaran untuk menentukan hasil yang diinginkan, menumbuhkan komunikasi antar siswa dan siswa serta siswa dan guru (Silverman, 1991; Rink, 1993; Mawer, 1995; Borich's, 1996) dalam (Hickson & Fishburne, 2004).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) didesain untuk meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran pendidikan jasmani?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan indikator ketercapaian yang diharapkan, maka dari itu tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dalam rangka meningkatkan kerjasama berdasarkan hasil-hasil penelitian.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat atau kontribusi bagi semua pihak. Adapun kebermanfaatannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dari segi teori; diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan sumbangan bahan pemikiran untuk kajian pendidikan jasmani mengenai pentingnya pemilihan model pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan peningkatan kualitas pendidikan melalui efektivitas pembelajaran.
2. Manfaat dari segi kebijakan.
 - a. Sebagai referensi kebijakan bagi pelaku pendidikan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih optimal.
 - b. Secara keseluruhan mengenai teori-teori baik dalam bentuk artikel atau buku secara kebijakan mampu memberikan kemudahan bagi peneliti yang lainnya dalam memetakan penelitian lanjutan
3. Manfaat dari segi praktik
 - a. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran PJOK dengan memanfaatkan waktu pembelajaran sehingga kualitas pendidikan dapat tercapai.

- b. Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, serta meningkatkan kemampuan guru atau pendidik dalam memahami penggunaan model yang tepat.
 - c. Secara praktik hasil dari penelitian ini bisa dijadikan pertimbangan bagi pendidik untuk menentukan apakah model yang digunakan tepat atau tidak
4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial; melalui penelitian ini diharapkan para pelaku pendidikan khususnya PJOK dapat lebih terbuka untuk saling bertukar pendapat serta berdiskusi mengenai masalah-masalah lain yang terjadi di lapangan guna mencari solusi pemecahan masalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih baik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika dari penelitian yang berjudul model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* untuk meningkatkan kerjasama dalam pendidikan jasmani: *Study Literature* adalah sebagai berikut:

Pada bab I mengenai latar belakang masalah penelitian ditinjau dari berbagai aspek yang saling berhubungan, teori-teori atau penelitian sebelumnya baik yang mendukung atau penyanggah teori sebelumnya, selain itu *novelty* dan justifikasi masalah dibahas pada bab ini yaitu mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* untuk meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada bab II Membahas tentang kajian teori yang mendukung pada penelitian ini. Adapun teori-teori yang terdapat pada bab II mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan kerjasama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada bab III berisi mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data dan Isu etik. Adapun ringkasan penelitian pada bab ini mengenai penggunaan metode *studi literature (library reseach)* sebagai pedoman atau langkah-langkah untuk menjawab permasalahan pada penelitian ini.

Pada bab IV memaparkan mengenai hasil analisis dari hasil penelitian serta pembahasannya, yang bertujuan menjawab dari hasil perumusan masalah yang telah dibuat. Pamaran singkatnya mengenai penelitian ini yaitu teori-teori atau

Lispa, 2022

Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Pendidikan Jasmani: Study Literature
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

artikel yang mendukung mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan kerjasama dalam pendidikan jasmani serta terdapat teori atau artikel yang menyatakan bahwa belum adanya penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dan kerjasama dalam pendidikan jasmani.

Pada bab V ini peneliti memaparkan mengenai simpulan dan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibahas pada bab I, sekaligus peneliti mengajukan saran dan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait.

