

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kedudukannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan (wawasan) dan keterampilan yang dapat membantu meningkatkan harkat hidup seseorang baik secara pribadi maupun secara masyarakat.

Pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan merupakan sesuatu yang penting dalam pandangan masyarakat. Masyarakat beranggapan bahwa pendidikan merupakan sebuah tabungan yang nantinya akan diperoleh seseorang di masa yang akan datang. Berlangsungnya proses pendidikan membutuhkan waktu yang panjang dan diorganisir dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Agar pendidikan dapat dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing individu, maka pendidikan menjadi tanggung jawab pihak-pihak yang terkait.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan berfungsi sebagai lembaga sosial atau dapat dipandang sebagai lembaga ekonomi non profit. Sebagai lembaga sosial, sekolah dapat memberikan pelayanan kebutuhan pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat, sedangkan sebagai lembaga ekonomi non profit, sekolah menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi ekonomi untuk hidup dan berkembang di tengah masyarakat.

Hal ini dilihat dari hasil pendidikan yang memiliki dampak sosial dan ekonomi kepada masyarakat. Dampak ekonomi dapat dilihat dari peningkatan kesejahteraan masyarakat. Dampak sosial dapat dilihat pada kehidupan bermasyarakat yang tentram, aman, dan sentosa. Etika moral dan akhlak mulia masyarakat dapat dibangun melalui pendidikan, untuk memberi ketentraman kepada masyarakat. Kesejahteraan masyarakat tidak hanya bersifat material tetapi juga sosial, oleh karena itu semua negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Faktor yang menentukan kualitas pendidikan antara lain kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar, termasuk pendidik. Interaksi yang berkualitas adalah yang menyenangkan dan menantang. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan rasa senang, sedangkan menantang berarti ada pengetahuan atau keterampilan yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi.

Lembaga pendidikan merupakan lembaga formal yang terpenting dalam proses pembinaan mutu sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial melalui berbagai bentuk media pendidikan dan keilmuan yang sesuai. Pendidikan adalah kegiatan yang berisi proses pengembangan kemampuan dan sikap rohaniah yang meliputi aspek mental, intelektual, dan spiritual. Sebagai bagian dari kegiatan pendidikan, maka pendidikan jasmani merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera rohani melalui pendidikan jasmani.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Olahraga merupakan kegiatan pembelajaran jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar maupun gerak keterampilan (kecabangan olahraga).

Kegiatan itu merupakan bentuk pendekatan ke aspek sejahtera jasmani atau sehat jasmani yang berarti juga sehat dinamis, yaitu sehat yang disertai dengan kemampuan gerak yang memenuhi segala tuntutan gerak kehidupan sehari-hari, artinya ia memiliki tingkat kebugaran jasmani yang memadai. Demikianlah maka pendidikan jasmani dan olahraga di lembaga pendidikan mempunyai tujuan membina mutu sumber daya manusia seutuhnya yaitu manusia yang sehat atau bugar seutuhnya atau sejahtera seutuhnya, yaitu sejahtera jasmani, rohani dan sosial. Pendidikan jasmani menyangkut tiga unsur, yaitu disiplin, kerjasama dan sehat. Jika kita berbicara tentang olahraga sebagai pendidikan, maka cukup berhenti di situ : disiplin, kerjasama, dan sehat. Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang diutamakan adalah siswa harus banyak bergerak atau aktif. Pada dasarnya pendidikan

jasmani adalah upaya untuk membina manusia baik secara fisik maupun mental melalui aktivitas jasmani. Tujuan utama pendidikan jasmani adalah menghasilkan manusia yang sehat, cerdas, aktif, disiplin, sportif dan kemandirian yang tinggi.

Kegiatan belajar di SMP, pada khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani berupa aktivitas jasmani yang salah satunya berbentuk olahraga permainan, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran pun dapat dilakukan melalui aktivitas bermain. Di SMP, permainan bolavoli termasuk salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran nasional. Pembelajaran permainan bolavoli dapat menyalurkan unsur hobi, bakat dan kegembiraan siswa, selain itu dapat membuat siswa akan lebih bugar.

Berkaitan permainan bolavoli dengan dunia pendidikan hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode dan model pendekatan yang sesuai dan alat yang tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah.

Terdapat fakta saat dilakukan pengamatan di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya permainan bolavoli, sebagian siswa terlihat kurang aktif sementara siswa yang lainnya mengikuti pelajaran yang diberikan, kurangnya fokus

terhadap materi, kurangnya pemahaman tentang strategi, kurangnya kemampuan teknik dasar, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Sebagai solusinya diperlukan suatu pola atau metode penerapan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Terdapat beberapa cara mengajar tentang kemampuan teknik dasar bolavoli tersebut salah satunya adalah dengan penerapan pola permainan Teaching Game For Understanding (TGUFU).

TGUFU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Bunker dan Thorpe (1986) dalam Metzler (2000:342) menjelaskan bahwa:

Teaching Game For Understanding model was based on six component, using the selected game as the organizing center in the instructional unit.

1. Game
2. Game Appreciation
3. Tactical Awareness
4. Making Appropriate Decisions
5. Skill Execution
6. Performance

Permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Pelaksanaannya dengan memberikan penjelasan mengenai permainan yang akan diberikan dengan mengklasifikasi cara permainannya terlebih dahulu. Setelah itu, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan, dengan cara menjelaskan tentang sejarah dan tradisi permainan pada

siswa. Mengembangkan kesadaran taktis siswa dengan memperlihatkan masalah taktis utama di dalam sebuah permainan. Setelah itu, menggunakan aktivitas yang mirip dengan permainan agar siswa mengetahui kapan dan bagaimana mengaplikasikan pengetahuan taktis dalam permainan tersebut. Dilanjutkan dengan menggabungkan taktis dengan melihat kemampuannya dalam aktivitas permainan dan setelah mengetahui kemampuannya, maka dilakukan langkah selanjutnya mengembangkan kemampuan penampilan siswa yang diperlukan berdasarkan pada kombinasi pengetahuan taktis dan *skill*nya.

TGFU yang dilakukan dalam penerapan pola pemahaman permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani cenderung lebih menekankan pada model pendekatan taktis. Tarigan (2001:10) menjelaskan bahwa:

Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran para siswa, mengenai konsep bermain dengan menerapkan atau mengaplikasikan faktor teknik yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang muncul selama permainan berlangsung.

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa model pendekatan taktis lebih menekankan pada penempatan keterampilan teknik dalam konteks bermain dan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempraktikkan keterampilan teknik pada situasi permainan yang sesungguhnya.

Ma'mun dan Subroto (2001:18) menjelaskan bahwa :

- Melalui pendekatan latihan yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkat.
- Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa agar ia mampu menjaga keseimbangan keberhasilan pelaksanaan keterampilan gerak teknik yang sudah dimilikinya.
- Memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mengalihkan pemahaman secara lebih efektif dari penampilan dalam satu permainan ke dalam permainan lainnya.

Maka dapat diuraikan bahwa pembelajaran melalui pendekatan taktis dapat mendukung siswa kepada keinginan atau minat yang lebih besar dalam mempelajari dan berpartisipasi aktif dalam bolavoli, sehingga hal ini dapat menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan dalam bermainnya. Melalui pendekatan taktis, kegiatan bermain bolavoli secara langsung dan menyeluruh. Hal ini mengandung arti bahwa siswa belajar teknik dasar permainan bolavoli dilaksanakan melalui bentuk bermain bolavoli secara langsung, melalui pola-pola permainan yang akhirnya bertumpu pada situasi yang sebenarnya.

Dengan apa yang telah diamati langsung di lapangan, terdapat beberapa sekolah maupun guru yang merasa kurang menunjang terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang ditargetkan. Maka, pola tersebut dipandang sebagai suatu pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan materi pelajaran dalam konteks mempelajari skill teknik bermain, sehingga dapat mengembangkan pemahaman siswa pada saat bermain dan siswa dapat menerapkannya pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka penulis bermaksud meneliti penerapan pola pemahaman permainan (TGfU) pada pembelajaran

pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama. Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bolavoli (Studi Eksperimen pada siswa SMP Budi Bakti Utama, Padalarang, Kabupaten Bandung Barat)”.

B. Rumusan Masalah

Demi merangsang dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain bolavoli, maka hendaknya kegiatan permainan bolavoli diharapkan dapat mendorong minat siswa untuk tertarik dan memberikan kepuasan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu langkahnya adalah dengan adanya pola pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk dapat menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan permainan bolavoli. Maka, siap dan tidaknya seorang guru untuk menerapkan model pendekatan yang akan digunakan dan mengenal karakteristik siswa adalah modal utama penyampaian materi pelajaran dapat dijadikan indikator berhasil atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Akan tetapi yang harus diingat, dalam hal ini hendaknya melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial, sehingga materi permainan bolavoli yang diberikan mendapatkan sentuhan-sentuhan didaktik-metodik yang nantinya siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajari setiap teknik dasar yang diberikan dan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan bolavoli antara model pendekatan TGFU dengan model tradisional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar keterampilan bolavoli antara model pendekatan TGFU dengan model tradisional.

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini, terlebih dahulu penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pembelajaran.

Menurut Sagala (2007:61) dijelaskan bahwa: “Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.”

Menurut Husdarta dan Saputra, menyatakan dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran” (2002:2) bahwa belajar itu dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Pendidikan Jasmani.

Menurut Husdarta dan Saputra (Lutan dan Cholik, 1997:14):

Pendidikan jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

3. Guru Pendidikan Jasmani.

Menurut Nadisah (1991:32) menjelaskan bahwa: “Guru pendidikan jasmani adalah suatu pekerjaan yang dipersiapkan khusus untuk mengajar pelajaran pendidikan jasmani dan pendidikan jasmani kesehatan di sekolah.”

4. Keterampilan bermain bolavoli.

Menurut Suharno (1993:1) adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari 6 orang pemain di lapangan permainan yang berukuran 18 m x 9 m.

Bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh 2 (dua) grup berlawanan, masing-masing grup memiliki enam orang pemain. (www.wikipedia.co.id).

5. Teaching Game For Understanding (TGUFU).

Suatu pola atau model pendekatan dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Menurut Bunker dan Thorpe dalam Metzler (2000:342) menjelaskan bahwa permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan.

Dan pola pembelajaran ini cenderung lebih menekankan pada model pendekatan taktis.

6. Pendekatan Taktis.

Menurut Tarigan (2001:10) menjelaskan bahwa:

Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran para siswa, mengenai konsep bermain dengan menerapkan atau mengaplikasikan faktor teknik yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi yang muncul selama permainan berlangsung.

E. Anggapan Dasar Penelitian

Seseorang dinyatakan terampil dalam suatu cabang olahraga, apabila pemain dapat menguasai teknik-teknik dasar cabang olahraga tersebut dengan sempurna. Hal ini berarti aspek teknik meliputi keterampilan seseorang dalam suatu cabang olahraga. Siswa yang sudah menguasai teknik dalam olahraga, maka akan timbul rasa percaya diri dalam melaksanakan bentuk pola taktik dalam bermain bolavoli.

Seperti yang dijelaskan Hoedaya (2001:24), yaitu :

Penguasaan teknik dalam cabang olahraga tertentu, akan berguna bagi pencapaian prestasi olahraga secara efektif dan efisien, dapat mencegah cedera, dapat mengembangkan pola-pola taktik saat bermain, dan menumbuhkan kepercayaan pada pelakunya.

Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran keterampilan olahraga bolavoli, model penerapan pola pemahaman permainan (TGfU) pengembangan pembelajaran ini lebih menekankan kepada pola-pola bermain dan hanya sebagian waktu digunakan hanya untuk latihan kemahiran teknik secara pribadi, namun pada pendekatan ini hanya siswa yang memiliki kemahiran secara pribadi saja yang bermain secara aktif.

Lebih lanjut Hoedaya (2001:18) sebagai berikut :

Pendekatan taktis yang diterapkan dalam pembelajaran, memberikan alternatif menggembirakan bagi siswa untuk belajar bermain dengan benar, dan bagi guru, untuk mengajar dengan lebih baik. Siswa akan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung, dan guru menganggap pendekatan taktis sebagai cara mengajar keterampilan bermain yang sesuai.

Dalam pembelajaran pendekatan taktis dapat membuahkan hasil yang positif, hal tersebut dapat dilihat dengan cara penampilan siswa dalam melakukan permainan lebih sempurna. Diharapkan melalui model pendekatan TGFU dapat memberikan kesempatan siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan dan pemahamannya melalui pemecahan masalah dalam permainan bolavoli yang sebenarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah model pendekatan TGFU memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan model tradisional terhadap hasil belajar keterampilan bolavoli.