

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan peranan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kualitas hidup. Dengan pendidikan, manusia bisa mendapatkan pengetahuan (wawasan) dan keterampilan yang dapat membantu meningkatkan derajat hidup seseorang, baik secara individu maupun secara masyarakat.

Pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.

Seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, Siedentop (1991), mengatakan bahwa “pada masa tahun 1990-an pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model pendidikan melalui aktivitas jasmani, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial”. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani.

Menurut Williams (1999; dalam Freeman, 2001), ‘pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih 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 yang menekankan pendidikan fisik. Melalui pemahaman sisi kealamiahannya manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang 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.

Rink (1985) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisik", seperti:

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangannya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.

Menurut Freeman (2001:5) menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

(1). Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu: beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh. (2). Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas cross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok. (3). Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non-fisik pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan jasmani sampai saat ini terutama di Indonesia adalah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani

di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya, terbatasnya kemampuan dan pengalaman guru dalam menyampaikan materi pada siswa, terbatasnya sumber/bahan ajar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, dan kurangnya penerapan metode-metode mengajar yang dilakukan di sekolah. Samsudin (2008) mengemukakan bahwa “Hingga dewasa ini, salahsatu masalah yang dihadapi dengan pelaksanaan pendidikan jasmani adalah terbatasnya sarana dan prasarana penunjang dan bervariasinya kondisi pendidikan jasmani di sekolah-sekolah.”

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, diantaranya kurang kekreatifan guru dalam membuat dan mengembangkan setrategi belajar mengajar yang menyebabkan guru pendidikan jasmani miskin akan model-model dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam kondisi monoton dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara fisik, kognitif dan mental dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena umumnya guru pendidikan jasmani hanya menggunakan model komando atau model tradisional dalam penyampaian materi selama kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton akan menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam mengikuti KBM, disebabkan di dalam model ini peserta didik hanya mengikuti perintah/instruksi guru sesuai yang diperintahkan, pembelajaran seperti itu membuat peserta didik merasa jenuh, bosan dan kurangnya partisipasi selama KBM berlangsung, sehingga peserta didik

cenderung kurang aktif dalam melakukan aktivitas gerak, kurang fokus terhadap materi yang dipelajarinya dan rendahnya pemahaman terhadap tugas ajar yang diberikan, seperti yang dikemukakan oleh Hoedaya (2001:14) bahwa “Tujuan utama dalam mengajarkan sesuatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif dan peningkatan tampilan bermain siswa yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya.”

Pada pelaksanaannya, pembelajaran pendidikan jasmani lebih menekankan pada kesadaran taktis mendorong peserta didik dalam memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam permainan atau pertandingan dalam suatu cabang olahraga. Permasalahan tersebut pada dasarnya adalah bagaimana keterampilan teknik dalam suatu permainan atau pertandingan yang sesungguhnya.

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

Upaya dalam meningkatkan keterampilan bermain sepakbola para siswa sekolah harus menguasai berbagai macam gerakan dasar permainan sepakbola. Kemampuan siswa menguasai gerakan dasar permainan sepakbola dapat mendukung penampilannya dalam permainan sepakbola baik secara individu

maupun secara kolektif. Pentingnya peranan penguasaan gerakan dasar permainan sepakbola, maka bagi para pemain pemula (siswa sekolah dasar) harus dilatih secara baik dan benar.

Menendang bola merupakan salahsatu keterampilan dasar bermain sepakbola yang memiliki kontribusi besar dalam permainan sepakbola. Hampir seluruh permainan sepakbola dilakukan dengan menendang bola. Besarnya kontribusi menendang bola dalam permainan sepakbola, maka perlu diajarkan kepada siswa sekolah.

Menurut Wahjoedi (1999: 120) bahwa “Menendang bola merupakan keterampilan paling penting dan mendasar yang harus dikuasai dalam permainan sepakbola” . Oleh karena itu, pertama kali harus dikuasai oleh setiap pemain adalah teknik dasar menendang bola.

Berdasarkan fungsi dan tujuannya, menendang bola berfungsi sebagai operan untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya dalam satu tim atau mencetak gol ke gawang lawan. Menghubungkan pemain satu dengan lainnya dalam satu tim merupakan salah satu jalan vital untuk menjalin kerjasama dalam upaya menyerang pertahanan lawan untuk mencetak gol. Pada umumnya, menghubungkan pemain satu dengan lainnya dalam satu tim pada jarak dekat dilakukan dengan operan-operan rendah menyusur tanah (*passing*). Melalui operan-operan rendah yang tepat dapat mencerminkan kerjasama tim yang kompak dalam satu tim. Melalui operan-operan rendah yang tepat dan penerapan taktik dan strategi yang baik dapat mengecoh atau membuka pertahanan lawan. Pentingnya peranan menendang bola dalam sepakbola, maka menendang bola

harus diajarkan pada tahap awal bagi siswa pemula yang belajar bermain sepakbola.

Berkaitan dengan permainan sepakbola 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 supaya materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah.

Terdapat beberapa fakta di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya dalam permainan sepakbola, terdapat beberapa siswa yang hiper aktif dan ada juga siswa yang kurang aktif, jadi pada waktu guru menyampaikan materi, siswa tidak dapat mengamati dan mengikuti pembelajaran yang diberikan, kurang fokus terhadap materi kurangnya pemahaman tentang strategi, kurangnya kemampuan gerakan dasar, serta sarana dan prasarana yang kurang begitu memadai.

Maka dari itu sebagai solusi untuk mengatasi beberapa masalah yang sering dialami oleh guru penjas, maka diperlukan suatu pola atau model pendekatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Terdapat beberapa cara mengajar tentang kemampuan gerakan dasar permainan sepakbola tersebut salah satunya adalah dengan menerapkan pola permainan dengan pendekatan TGFU. TGFU adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan



kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan didalam kegiatan-kegiatan jasmani. Bunker dan Thrope (1986) dalam Metzler (2000:342) menjelaskan bahwa:

*Teaching game for understanding models 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.*

TGFU adalah suatu pendekatan yang awalnya dikembangkan di universitas Inggris di Loughborough pada tahun 1982, Bunker dan Thrope mengembangkan gagasan TGFU karena melihat para siswa meninggalkan pelajaran penjas dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang bermain hanya memperhatikan teknik semata, hanya guru yang membuat keputusan dalam permainan dan kurangnya pengetahuan apa yang harus dilakukan dalam sebuah pertandingan.

TGFU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga atau permainan melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Maka dari itu pembelajaran penjas tidak akan menjadi membosankan bagi siswa. Pendekatan TGFU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas

pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

Pendekatan pembelajaran berbasis TGFU belum banyak dilakukan di sekolah-sekolah. Penerapan TGFU yang berbasis pendekatan taktik ini belum diketahui efektivitasnya dalam pembelajaran penjas di sekolah. Oleh karena itu, TGFU perlu dibuktikan secara ilmiah melalui berbagai penelitian akan tetapi konsep dasar dan gagasan itu perlu untuk diketahui lebih dahulu secara benar. Pemahaman gagasan dan konsep dasar TGFU sebagai pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka penulis bermaksud meneliti penerapan pola pemahaman permainan TGFU pada pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Implementasi Pendekatan *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Terhadap Hasil Pembelajaran Aktivitas Sepakbola (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Demi merangsang dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain sepakbola, maka hendaknya kegiatan permainan sepakbola diharapkan dapat mendorong minat siswa untuk tertarik dan memberikan kepuasan untuk mencapai tujuan tertentu. Salahsatu langkahnya adalah dengan adanya pola pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk dapat menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan permainan sepakbola. Maka, siap dan tidaknya seorang guru untuk menerapkan model pendekatan yang akan digunakan dan mengenal karakteristik



siswa adalah hal utama dalam penyampaian dan materi pembelajaran 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 permainan sepakbola yang diberikan mendapatkan sentuhan didaktik metodik yang nantinya diharapkan termotivasi untuk mempelajari setiap gerakan dasar yang diberikan dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya maka identifikasi masalah dalam penelitian ini merupakan masalah yang dimiliki oleh setiap guru-guru penjas khususnya di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor.

Dalam penyampaian materi, Guru penjas di SDN Cariu 03 cenderung menggunakan model mengajar tradisional atau komando, sehingga siswa dan siswi harus mengikuti dan melaksanakan semua yang diperintahkan oleh guru, tidak ada unsur permainan dalam pembelajaran penjas, sehingga siswa akan cepat merasa bosan, serta ruang gerak siswa terbatas

Banyak cara yang harus dilakukan guru penjas dalam menyampaikan materi, biasanya penyampaian yang monoton akan mengakibatkan siswa jenuh dalam mengikuti KBM penjas, maka dari itu guru penjas harus dituntut kreatif dan inovatif memodifikasi berbagai alat alat yang tersedia, sehingga selama KBM berlangsung guru mempunyai banyak variasi dalam penyampaian materi.

Kurang aktifnya siswa dalam mengikuti KBM disebabkan karena cara atau model pengajaran seorang guru yang tidak asik atau pasif, yang mengakibatkan

siswa enggan untuk mengikuti/keikutsertaan siswa dalam KBM penjas, maka dari itu setiap guru harus mempunyai model atau gaya mengajar yang bervariasi

Biasanya seorang guru penjas SD hanya memberikan instruksi pada siswa untuk melakukan sebuah kegiatan, apa dan bagaimana materi dan praktek yang akan dilakukan, guru hanya memperhatikan dari kejauhan, tidak ada unsur evaluasi atau koreksi guru pada siswa terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa.

Kurangnya sarana dan prasarana di sekolah tidak menjadikan alasan bagi seorang guru untuk kehilangan model mengajar, biasanya guru penjas di SD hanya melibatkan sarana dan prasarana seadanya tanpa ada modifikasi lingkungan pendidikan khususnya di SD yang akan peneliti lakukan, hal ini mengakibatkan banyaknya siswa yang diam dan kurang aktif, sehingga pencapaian kompetensi penjas tidak terpenuhi.

Penguasaan materi yang kurang mengakibatkan kesalahan dalam penyampaian materi pada siswa, kebanyakan guru-guru penjas melakukan pelatihan pada siswa bukan memberikan pembelajaran, sehingga banyak kekeliruan dalam penyampaian materi penjas yang disebabkan kurangnya pemahaman.

Guru di SDN Cariu 03 cenderung belum menggunakan pendekatan *Teaching Game For Understanding* (TGfU), pendekatan ini merupakan model pembelajaran permainan taktikal menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. maka pendekatan ini

sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran penjas di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor.

### C. Batasan Masalah

Suatu penelitian perlu membatasi ruang lingkup agar terhindar dari berbagai penafsiran yang terlalu luas dan supaya masalah yang di bahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Batasan masalah dari variabel X adalah mengenai Pendekatan TGFU dengan pengertian Pendekatan TGFU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan, seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*. TGFU dapat diterapkan pada pengalaman aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik, yang didalamnya terdapat *game form, game appreciation, taktikal awarnes, making decisiones, skill execution, performance*.
2. Sedangkan dari variabel Y adalah mengenai Aktivitas Sepakbola dengan pengertian Aktivitas Sepakbola adalah permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola yang didalamnya terdapat mengiring, mengoper, menghentikan bola, lemparan kedalam, menyundul, mengecoh dan membalik, menembak, tendangan *chip* dan voli, bergerak melewati lawan, keterampilan bertahan, penjaga gawang tendangan bebas, teknik menyerang dan bertahan.

Rendra Cahya Gumilar, 2012  
Implementasi Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Pembelajaran Aktivitas Sepakbola

Dari beberapa gerakan dasar di atas peneliti hanya membatasi tiga masalah yaitu menggiring bola (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*).

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian merupakan pokok yang menjadi inti dalam penelitian dan suatu usaha merupakan pokok-pokok dan batas-batas permasalahan yang dijadikan fokus dalam penelitian. Ali (1992:36) mengemukakan bahwa “Rumusan Masalah pada hakekatnya adalah generalisasi deskripsi ruang lingkup masalah penelitian dalam pembatasan dimensi dan analisis variabel yang tercakup di dalamnya”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka selanjutnya peneliti merumuskan beberapa batasan masalah dan rumusan masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis kemukakan di atas, maka pertanyaan penelitian yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah Apakah pendekatan TGFU yang digunakan dalam pelajaran penjas dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran aktivitas sepakbola siswa kelas VI di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor ?

#### **E. Pertanyaan Penelitian**

1. Apakah model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGFU dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas sepakbola di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor ?

## **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran penjas di SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten Bogor.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Cariu 03 Kecamatan Cariu Kabupaten bogor dengan menggunakan pendekatan TGFU dalam pembelajaran aktivitas permainan sepakbola.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dengan bermain sepakbola melalui pendekatan TGFU yang diantaranya adalah mewujudkan pemain yang berkesan dan siswa yang berfikir kreatif, bijak membuat keputusan tentang pemilihan taktik, bekerjasama dengan satu tim. Selain itu juga dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmai. Manfaat bagi rohani diantaranya, kejiwaan, kepribadian dan karakter yang diharapkan akan tumbuh kearah yang sesuai dengan tuntunan masyarakat.

Masalah dalam penelitian ini penting untuk di teliti dengan harapan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Dapat meningkatkan kemampuan bermain sepakbola bagi siswa yang dijadikan objek penelitian.



2. Dapat dijadikan sebagai masukan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani tentang pentingnya pendekatan pembelajaran yang baik dan tepat, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dengan sampel dan populasi yang lebih luas lagi

#### H. Angapan Dasar

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

TGFU adalah sebuah pendekatan instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk memainkan permainan. Inti dari pendekatan ini adalah penggunaan taktik-taktik kewaspadaan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Permainan-permainan yang telah dimodifikasi dipandang sebagai alat untuk meraih tujuan tersebut. Studi-studi terbaru lebih condong untuk membandingkan atau berkonsentrasi pada hasil hasil pengetahuan, *psychological* dan *affective* dari pendekatan ini. TGFU (*teaching games for understanding*) atau pembelajaran taktik secara kognitif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kemampuan pengambilan keputusan, serta transfer dalam sebuah permainan.

Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran keterampilan aktivitas sepakbola, pendekatan TGFU ini lebih menekankan pada pola-pola bermain dan hanya sebagian waktu digunakan hanya untuk melatih kemahiran teknik secara pribadi, namun pada pendekatan ini hanya siswa yang memiliki kemahiran secara pribadi saja yang bermain secara aktif. Hoedaya (2001:18) adalah:

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 dengan melalui pendekatan TGFU dapat memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan manfaat dari bertanding dengan lawan mainnya. Dengan suatu kesadaran taktis anak mampu membuat keputusan yang tepat tentang “apa yang dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”.

## **I. Definisi Operasional**

### **1. Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari model pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua

Rendra Cahya Gumilar, 2012

Implementasi Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGFU) Terhadap Hasil Pembelajaran Aktivitas Sepakbola

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Newman dan Logan; (Syamsuddin Makmun, 2003) mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha.

yaitu :

1. Mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya.
2. Mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran.
3. Mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah (*steps*) yang akan ditempuh sejak titik awal sampai dengan sasaran.
4. Mempertimbangkan dan menetapkan tolok ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

## 2. *Teaching Game For Understanding* (TGFU)

*Teaching Game For Understanding* (TGFU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Menurut dan Thrope dalam Metzler (2000) menjelaskan bahwa permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan. Dan pola pembelajaran ini cenderung lebih menekankan pada *tactical game*.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses perubahan yang ditandai oleh adanya perubahan dalam diri setiap individu, perubahan hasil belajar ini dapat dilihat dan ditunjukkan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Karakteristik prestasi hasil pembelajaran dijelaskan oleh Maher oleh Mulkina (2000:11) bahwa “prestasi hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diukur. Penuguran atas tingkah laku itu dapat dilakukan dengan berbagai tes prestasi hasil belajar, baik berdasarkan tolak ukur yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh penilai maupun yang telah ditetapkan menurut norma kelompok, prestasi hasil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Tinggi rendahnya prestasi hasil belajar individu bergantung pada seberapa jauh ia mampu memenuhi dan menyelesaikan dengan baik tugas-tugas yang diberikan kepadanya setelah mempelajari proses belajar tertentu.”

### 4. Pembelajaran dan Belajar

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Dalam buku Anurahman (2009:54) mengemukakan bahwa “pembelajaran menjukan pada suatu aktivitas menuju suatu perubahan tingkah laku pada diri individu melalui proses interaksi dengan lingkungan.”

## 5. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Menurut Williams; (1999 dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih 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 yang menekankan pendidikan fisik. Melalui pemahaman sisi kealamiah fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang 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.