

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu jalan pembelajaran pengetahuan, penguasaan, dan kultur sekumpulan manusia yang diwariskan satu turunan ke turunan selanjutnya melalui wejangan, pelatihan, dan pendalaman. Ariani et al. (2022) mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Menurut undang-undang yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yakni; pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Disamping itu Hamalik (2018) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Farhana et al., (2019) mengartikan belajar merupakan perubahan yang relatif tetap dalam kemampuan dan perilaku sebagai hasil dari sebuah pengalaman. Belajar diakibatkan karena ada pemberian stimulus terhadap respon.

Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika telah menunjukkan perubahan perilaku, yang semula tidak bisa menjadi bisa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani semua komponen akan didapat sebagai perubahan akibat belajar yang terjadi berbagai perilaku, dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini bersifat tetap, proses perubahan tingkah laku dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan, dan penilaian terhadap sikap nilai pengetahuan. Pembelajaran berkaitan erat dengan metode pembelajaran sebab model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Model pembelajaran diantaranya yaitu *peer teaching, direct instruction, cooperative learning, inquiry, personal sport education model, teaching game for understanding* yang pendekatannya melalui permainan (Bunyamin, 2021).

Model *teaching games for understanding* (TGFU) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman bermain (Pauzi et al., 2023). Model TGFU memberikan minat belajar kepada siswa dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil kegairahan, usaha belajar dan hasil belajar siswa. Disamping itu pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan penafsiran dalam bermain.

Berdasarkan apa yang penulis lihat dan temui di beberapa sekolah yang penulis lihat pembelajaran di sekolah dasar sebagian besar masih menggunakan

model yang lama, yang dalam proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran siswa sekolah dasar memerlukan banyak ceramah, walaupun ada sebagian guru yang sudah menerapkan berbagai macam model pembelajaran. Model ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan model ini bagus apabila penggunaannya disiapkan dengan baik, didukung alat dan media (Djamaluddin & Wardana, 2019). Model ini sering digunakan oleh setiap guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun siswa. Sekolah yang diobservasi beralamat di Jl. Taman Nyiur Raya, RT.6/RW.15, Sunter Agung, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara, Daerah Khusus Jakarta. Sekolah ini mempunyai banyak prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik. Sedangkan kekurangan dalam sekolah ini banyak sarana prasarana yang kurang lengkap dalam pembelajaran sehingga guru mengalami kesulitan yang berakibat pada hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Bunyamin, 2021). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi yang telah diajarkan. Menurut Hamalik (2018) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, asibilitas, dan keterampilan.

Belajar merupakan kewajiban setiap anak yang akan menjadi bekal dalam tumbuh kembangnya di masa mendatang. Aktivitas itu selalu dirasakan sebagai

beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Para siswa tidak menemukan kesadaran untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Banyak diantara siswa yang menganggap, mengikuti pelajaran tidak lebih sekedar rutinitas untuk mengisi daftar hadir, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah pengetahuan ataupun mengasah keterampilan. Indonesia khususnya pendidikan dan pembelajarannya masih dipandang rendah, kualitas tenaga pendidikan masih sangat minim, sehingga output yang di hasilkan pun hanya bentuk pas-pasan (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Menurunnya semangat belajar dan hasil belajar, selain disebabkan oleh ketidaktepatan metodologis, juga berakar pada paradigma pendidikan yang selalu menggunakan model pengajaran secara ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai model yang disukai siswa. Hal ini ditadai dengan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan tidak punya inisiatif serta kontribusi baik secara intelektual maupun emosional. Keikutsertaan siswa juga berpengaruh dengan hasil belajar banyak siswa yang nilainya tidak sesuai dengan standart yang ditetapkan. Setidaknya ada tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yakni: (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, hal ini terlihat dari siswa pada saat diberi pertanyaan oleh guru siswa hanya bisa menjawab sama persis apa yang dikatakan oleh guru. (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk memberikan pendapat kepada orang lain, ini dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan guru, siswa sangat

terbatas melontarkan pertanyaan kepada guru, dan (3) siswa belum terbiasa bersaing memberikan gagasan dengan teman yang lain (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Kesalahan siswa diatas tidak bisa hanya dibebankan ke siswa saja, tetapi yang pertama bertanggung jawab ialah seorang guru. Karena guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu kegiatan pembelajaran siswa, maka sudah seharusnya saling mengingatkan jika terdapat siswa yang sering berbuat salah ataupun lupa akan hal yang dipelajarinya. Hal ini tentunya memerlukan kesiapan, kemampuan, ketidakmampuan, dan latar belakang siswa yang semua itu akan membantu seorang guru dalam melaksanakan tugasnya dengan baik.

Bertolak dari permasalahan diatas guru perlu memberikan respon positif secara konkrit dan obyektif yang berupa membangkitkan partisipasi siswa, dengan peningkatan partisipasi siswa, guru tidak lagi menjadi seorang yang mengajar, tetapi orang yang mengajar dirinya melalui interaksi dengan para siswa. Dalam konteks ini fungsi guru adalah mempermudah siswa untuk belajar, memberikan situasi yang kondusif yang mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna secara signifikan bagi diri siswa secara menyeluruh, yang bermanfaat bagi guru dan siswa. Keingintahuan siswa secara bebas dan seluruh sesuatu bisa digali dan dipertanyakan. Pada akhirnya tuntutan mutu pendidikan untuk mampu menghasilkan sumberdaya yang berkualitas dapat tercapai. Sesuai dasar pemikiran diatas, kurangnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, prestasi siswa belum menonjol, belum ada yang sesuai diantara guru dan siswa dalam pembelajaran

pendidikan jasmani maka diperlukan adanya pemecah permasalahan tersebut dengan melakukan pengembangan pembelajaran *teaching games for understanding*.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan yang telah sesuai dengan identifikasi masalah, maka yang akan dibahas dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti materi sepakbola melalui model TGFU pada mata pelajaran PJOK di SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara dibatasi pada:

- a. Materi yang diteliti adalah permainan sepakbola khususnya *dribble*.
- b. Sebagai variabel Y adalah hasil belajar siswa pada materi *dribbling* sepakbola dan variabel X adalah model pembelajaran *teaching games for understanding*.
- c. Sekolah yang diteliti adalah SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara.
- d. Kelas yang diteliti adalah kelas V.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- a. Apakah pendekatan *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara?
- b. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sepakbola materi *dribbling* melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Ingin mengetahui apakah pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara.
2. Ingin mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sepakbola materi *dribbling* melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU) pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang banyak, khususnya bagi para praktisi di bidang pendidikan maupun para akademisi yang sedang menyusun tugas karya ilmiah, berikut manfaat penelitian yang penulis buat dalam penelitian ini:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang penelitian ilmiah, tentang penerapan model TGFU mata pelajaran pendidikan jasmanai materi sepakbola.
2. Bagi guru pendidikan jasmani, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu rujukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan motivasi agar senantiasa mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

4. Bagi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Unisma Bekasi, akan menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang di bidang pendidikan jasmani.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan kesimpangsiuran dalam penelitian, maka penulis perlu menjabarkan definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peningkatan Hasil Belajar

Menurut Depdiknas (2015) Peningkatan berasal dari kata tingkat, yang berarti lapisan hal-hal dan membentuk suatu susunan, kenaikan bisa berarti pangkat ataupun kelas, peningkatan berarti kemajuan. Jadi yang dimaksud dengan peningkatan dalam penelitian ini adalah kemajuan dari sebuah hasil belajar siswa dalam mempelajari sebuah materi pelajaran.

2. Sepakbola

Menurut Muhajir (2017) Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Jadi yang dimaksud dengan sepakbola dalam penelitian ini adalah sebuah permainan menendang bola untuk masuk ke gawang, dimana materi yang dipelajarinya merupakan salah satu teknik dasar sepakbola yaitu *dribbling* atau menggiring bola.

3. *Dribbling*

Menurut Mielke (2017) adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap, melakukan operan atau tembakan. *Dribble* pada permainan sepak bola juga merupakan salah satu strategi yang biasa diterapkan. Jadi yang dimaksud dengan *dribbling* dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar sepakbola yang dilakukan untuk menguasai bola dalam permainan agar mampu memberikan penampilan yang baik dalam pembelajaran.

4. *Teaching Games For Understanding*

Menurut Pauzi et al., (2023) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain.