

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang mengikuti perkembangan zaman salah satu ukuran untuk pembentukan sumber daya manusia yang cerdas adalah kualitas pendidikan yang tinggi. Namun, karena pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam kemajuan bangsa, Jika negara ini ingin maju, pendidikan harus ditingkatkan terlebih dahulu. karena itu muncul upaya untuk membangun kemandirian siswa di wilayah latihan. Pendidikan pada dasarnya adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan direncanakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan proses yang diperlukan dalam kehidupan.

Pendidikan adalah proses meningkatkan pemikiran, pengetahuan, kepribadian, dan kedewasaan seseorang, baik secara formal maupun non-formal. Seseorang belajar sepanjang hidupnya. Tujuan dari pendidikan jasmani, yang merupakan komponen penting dari pendidikan nasional, adalah untuk membangun kemampuan siswa untuk mencapai derajat manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak, berilmu, mandiri, dan berkepribadian yang baik (Aji Setyawan, 2016). Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) di Madrasah Ibtidaiyah mengikuti tujuan pendidikan nasional. PJOK adalah proses pembelajaran yang menggunakan olahraga dan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan (Herlina & Suherman, 2020).

Beberapa faktor, seperti peserta didik, sekolah, peran orang tua, dan guru, memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran PJOK. Keinginan dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK sangat penting untuk mencapai hasil belajar. Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah, serta kebijakan yang dibuat, serta peran dan dukungan orang tua dapat membantu peserta didik belajar dengan baik. Guru memiliki peran penting dalam mencapai hasil belajar PJOK siswa. Untuk mencapai hal ini, guru harus memiliki keahlian khusus. Salah satu kompetensi tersebut adalah kompetensi profesional, kepribadian, profesional, dan sosial (Hermawan, Safei, & Utama, 2020). Guru harus mampu menguasai bidang keilmuan yang mereka ajarkan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Guru PJOK profesional harus memiliki pengetahuan dasar pendidikan jasmani. Di era revolusi industri 4.0, penguasaan teknologi pendidikan juga diperlukan untuk mendukung pembelajaran PJOK. Saat ini, guru PJOK harus memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka. Meskipun demikian, memiliki pola hidup sehat dan tingkat kebugaran yang baik adalah tujuan utama pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru PJOK harus belajar dasar-dasar pendidikan jasmani dan menggunakan teknologi pendidikan untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 saat ini. (Rozi, 2022). Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menekankan pada proses aktivitas jasmani dengan materi olahraga salah satunya permainan futsal.

Futsal merupakan olahraga yang digemari banyak masyarakat. Hal ini terbukti dengan keberadaan lapangan futsal hampir ada di setiap lingkungan masyarakat. Akan tetapi didalam pembelajaran pendidikan jasmani masih banyak

siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena minimnya pendengaran siswa terhadap penjelasan guru sehingga tidak tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan rendahnya keterampilan mereka dalam permainan futsal khususnya pada materi *passing* kaki bagian dalam. Pembelajaran di sekolah terdapat berbagai macam konteks tergantung pada subjek, tingkat pendidikan, metode pengajaran, dan tujuan pembelajaran, dalam konteks pembelajaran jasmani di SMA Muhammadiyah 5 Jakarta yaitu mengarah lingkungan dimana siswa belajar tentang aktivitas jasmani yang didalamnya ada fisik, kesehatan dan kebugaran.

Selain itu siswa juga mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang mencakup berbagai aktivitas fisik konteks pembelajaran *passing* kaki bagian dalam permainan futsal yang biasanya terjadi di dalam pelajaran atau latihan dalam lapangan futsal. Ini adalah keterampilan dasar yang penting dalam permainan futsal, yang melibatkan rekan tim agar bisa menguasai permainan atau pertandingan berlangsung. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Muhammadiyah 5 Jakarta melibatkan berbagai langkah dan aktivitas yang di rancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam aktivitas fisik dan olahraga. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan berulang dari satu pelajaran ke pelajaran berikutnya, memungkinkan siswa untuk terus mengembangkan keterampilan mereka sambil memahami seberapa pentingnya kebugaran dan aktivitas fisik dalam menjaga kualitas hidup yang baik seperti menjaga kesehatan. Perkembangan keterampilan yang biasanya diharapkan dari siswa SMA Muhammadiyah 5 Jakarta dalam kurikulum olaharag terkait *passing* kaki bagian

dalam permainan futsal, peserta didik menganalisis dan menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan aktivitas pembelajaran gerak yang spesifik yaitu *passing* kaki bagian dalam dalam permainan futsal sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.

Capaian ini dapat diukur melalui berbagai cara, termasuk evaluasi praktik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, latihan khusus *passing* kaki bagian dalam, serta ujian praktik dalam situasi permainan sesungguhnya. Perlu digaris bawahi bahwa setiap siswa dapat berkembang dengan kecepatan yang berbeda, dan pendekatan pembelajaran harus mendukung perkembangan individu dan memastikan bahwa setiap siswa memahami dan mampu melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam dalam permainan futsal dengan baik. Pada aspek pencapaian pembelajaran di SMA Muhammadiyah 5 Jakarta mempunyai beberapa permasalahan pembelajaran yang membosankan, ini merupakan hal umum yang dihadapi siswa di sekolah, seperti metode pembelajaran yang tidak interaktif, kurangnya keterlibatan siswa dan tidak ada variasi dalam metode pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pendidikan jasmani SMA Muhammadiyah 5 Jakarta. Kegiatan aktivitas jasmani yang dilakukan selama pembelajaran permainan futsal hanya menggunakan gaya mengajar komando yang dimana hanya satu visi yaitu seorang guru dengan peluitnya untuk mengarahkan muridnya. Namun setelah peneliti melakukan pengamatan observasi ditemukannya minimnya pengetahuan guru dalam konsep dasar bermain, kesenjangan seperti tidak ada interaksi antara sesama teman, kurang aktifnya siswa dalam bergerak menimbulkan materi yang diajar tidak terlaksana dengan baik sehingga siswa

banyak yang tidak paham. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang membosankan, pendekatan yang bersifat interaktif, relevan, kreatif dan menarik harus diterapkan. Guru dan lembaga pendidikan juga perlu terus gaya mengajar dengan konsep dasar bermain yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menjaga motivasi dan minat mereka dalam pembelajaran sehingga tercapainya hasil belajar.

Kita (guru) mengajar karena kita menginginkan siswa belajar. salah satu hal yang paling menyedihkan dari semua situasi dalam pembelajaran adalah ketika para guru mengajar tetapi anak-anak tidak belajar. Hal ini terjadi karena para guru tidak memahami bagaimana siswa belajar. Membuat anak belajar, terlebih mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan bukanlah hal yang sepele dalam situasi pembelajaran. Terutama apabila guru tidak memahami apa yang harus dilakukan untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu sehingga anak dapat belajar. Bagaimana anak belajar? Apa yang dipelajari anak?, Hasil apa yang dicapai? Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang harus mampu dijawab oleh orang guru. Memilih metode dan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran permainan dan olahraga dapat mencapai tujuan yang diharapkan merupakan upaya yang harus dilakukan oleh para guru, pelatih dan pembina olahraga di sekolah. Dengan demikian perlu dikembangkan model-model pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas dengan faktor-faktor pendukung yang meliputi fasilitas, alat, program dan lingkungan belajar. Dalam tulisan ini diuraikan mengenai pendekatan taktik sebagai inovasi baru yang memperkaya berbagai pendekatan dalam pembelajaran permainan dan olahraga yang telah ada serta

bermanfaat bagi para guru dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pendekatan taktik sebagai model pembelajaran baru, dipahami sebagai model pembelajaran yang saat ini banyak dilirik pakar pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa. Pendekatan ini lebih dikenal dengan pendekatan TGFU yang telah dikembangkan oleh para pakar olahraga di berbagai belahan dunia.

Seperti yang dikatakan Linda L. Griffin (2010:17), metode pembelajaran Game For Understanding (TGFU), yang merupakan sebuah pendekatan pembelajaran permainan yang berpusat pada permainan yang sebenarnya, dapat membantu siswa memperoleh keterampilan yang mereka butuhkan dalam berbagai bidang. Dengan menggunakan metode konsep dasar bermain dalam pengajaran, siswa tidak hanya melihat peningkatan dan peningkatan aspek kemampuan motorik, tetapi mereka juga belajar keterampilan passing kaki bagian dalam permainan futsal dan bagaimana cara mengatasinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* merupakan permainan yang berpusat pada permainan itu sendiri. Di dalam pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU) mengapa memainkan suatu permainan itu diajarkan terlebih dulu sebelum bagaimana keterampilan yang dibutuhkan untuk memainkan permainan itu diajarkan. Pada umumnya, siswa selalu ingin memainkan suatu jenis permainan karena siswa hampir selalu menerapkan taktik dan keterampilan dalam situasi suatu permainan, para siswa lebih senang melihat perlunya pengembangan pengetahuan lebih jelas dan mendesak, sehingga

meningkatkan minat dalam aktivitas belajarnya. tujuan utama dari metode pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain yang sesungguhnya. Mengenai tahapan pendekatan taktis, Griffin (2010: 18) menjelaskan sebagai berikut; (1) Anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2) Penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) Permainan sebenarnya, (4) Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan.

Penjelasan dari proses pengambilan keputusan peserta didik dalam *Teaching Game for Understanding* terlibat berbagai nilai, yaitu ada permainan, kesadaran taktik, pengambilan Keputusan, eksekusi keterampilan, penampilan dan apresiasi permainan. Apresiasi ini mengundang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan dalam rangka 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”. Bagi seorang anak, meningkatnya kemampuan membuat keputusan mendorongnya untuk menjadi lebih sadar tentang kemungkinan-kemungkinan bakatnya dalam permainan tersebut. Kesadaran ini membawa pada pembelajaran yang lebih bermakna bagi anak-anak sebagaimana mereka masuk ke dalam pelaksanaan dan situasi yang mengembangkan keterampilan teknisnya atau *manuver* strategisnya yang dipraktikkan untuk mendapatkan keuntungan taktik.

Menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) dalam konteks pembelajaran memiliki berbagai harapan dan manfaat yang dapat diharapkan, baik guru maupun siswa, harapannya siswa akan aktif terlibat

dalam pembelajaran dan mereka akan berkontribusi dalam diskusi. Hal ini dapat meningkatkan psikomotor mereka tentang materi Pelajaran terutama pada keterampilan *passing* kaki bagian dalam permainan futsal. Siswa dapat merasa lebih emosional dalam pembelajaran saat mereka memiliki peran aktif dalam proses tersebut. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dalam proses pembelajaran keterampilan *passing* kaki bagian dalam permainan futsal yang digunakan pada SMA Muhammadiyah 5 Jakarta kurangnya variasi. Gaya mengajar monoton membuat siswa cenderung membosankan ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut yang membuat siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, maka peneliti melakukan kegiatan gaya mengajar yang berbeda dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* yang didalamnya terdapat elemen-elemen partisipasi aktif, konsep bermain, dan adanya umpan balik terhadap sesama teman. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian untuk meningkatkan keterampilan *passing* kaki bagian dalam permainan futsal menggunakan metode *Teaching Game For Understanding* (TGFU) yang belum pernah dilakukan di sekolah yang belum pernah peneliti laksanakan.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian kali ini yaitu pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* terhadap *passing* kaki bagian dalam permainan futsal pada siswa/i kelas XI MIPA III SMA Muhammadiyah 5 Jakarta.



### C. Perumusan Masalah

Apakah melalui model *Teaching Game for Understanding* terdapat pengaruh terhadap pembelajaran *passing* kaki bagian dalam permainan futsal pada siswa/i kelas XI MIPA III SMA Muhammadiyah 5 Jakarta?

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman baru dalam melakukan penelitian, serta dapat mengetahui seberapa besar pengaruh model *Teaching Game for Understanding* dalam pembelajaran *passing* kaki bagian dalam permainan futsal.
2. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi referensi dan motivasi untuk para guru dalam proses pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dengan model dan metode-metode mengajar yang lain, sehingga pembelajaran bisa efektif dan kemudian menjadi sarana dalam pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.
3. Bagi pembaca, penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang pentingnya perkembangan *passing* kaki bagian dalam permainan futsal dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU), serta bisa menjadi pengembangan keterampilan dalam penulisan ilmiah.