



“PENERAPAN PENDEKATAN *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING* (TGFU) PASSING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA PADA SISWA SMP KELAS VII B NEGERI 1 DONOROJO JEPARA TAHUN AJARAN 2013/2014”

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Sastra 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

oleh
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
ICHWAN DWI PRABOWO

6101409131

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Ichwan Dwi Prabowo. 2014, *Penerapan Pendekatan Teaching Game For Understanding (TGFU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Pada Siswa SMP Negeri 1 Donorojo Jepara Tahun Pelajaran 2013/2014*, skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : (1) Dr. Rumi S.Pd., M.Pd.(2) Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif, kurangnya metode mengajar, model pembelajaran, terbatasnya sumber belajar mengajar dan media pembelajaran yang masih kurang khususnya dalam pembelajaran sepak bola sehingga prestasi belajarnya pun kurang maksimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui pendekatan *Teaching Game For Understanding (TGFU)* dapat meningkatkan hasil belajar sepak bola?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar passing sepak bola pada siswa SMP N 1 Doonorodengan pendekatan *Teaching Game For Understanding*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaannya siklus I satu kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Donorojo, Jepara kelas VII B padatahunajaran 2013/2014. Prosedur PTK meliputi empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data diperoleh dari hasil pengamatan, dokumentasi dan tes. Dengan instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif presentase.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil persentase pada siklus I, aspek psikomotor 70%, aspek afektif 79%, aspek kognitif 82%. Meningkat pada siklus II menjadi, aspek psikomotor 76%, aspek afektif 80%, aspek kognitif 87%. Hasil belajar pada siklus I yang dapat memenuhi KKM sebanyak 55% dari banyak siswa keseluruhan, dengannilai rata-rata 74,94. Pada siklus II meningkat menjadi 78% dari jumlah siswa keseluruhan, dengan nilai rata-rata 79,28.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, di peroleh simpulan bahwa proses pembelajaran sepak bola melalui pendekatan *Teaching Game For Undestanding (TGFU)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B SMP N 1 Donorojo, Kecamatan Donorojo, Jepara. Dengan ditunjukkan adanya peningkatan hasil dari siklus I dan siklus II. Saran yang dapat disimpulkan berkaitan dengan hasil penelitian yaitu, peningkatan pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU sebagai penyampaian materi pembelajaran sepakbola di SMP. Penggunaan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bagi guru penjas di sekolah dapat mengembangkan model pembelajaran.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Ichwan Dwi Prabowo

NM : 6101409131

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Penerapan Pendekatan *Teaching Game For Understanding* Passing Untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa SMP N 1 Donorojo 2014.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Unersitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 18 Agustus 2015

Yang Menyatakan,



Ichwan Dwi Prabowo

NIM 6101409131

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

HALAMAN PERSETUJUAN

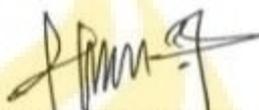
Rancangan Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing pada :

Hari : Senin

Tanggal : 04 Mei 2015

Semarang, Januari 2015

Yang mengajukan,


Ichwan Dwi Prabowo
NIM. 6101409131

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I



Dr. Rumini S.Pd., M.Pd.
NIP. 197002231995122001

Dosen Pembimbing II

 2/1/15

Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197511052005011002

UNNES
Kampus, Jurusan PJKR
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



 4/5 2015
Eko Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19610903 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Ichwan Dwi Prabowo NIM 6101409131 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Judul Penerapan Pendekatan *Teaching Game For Understanding* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Pada Siswa SMP N 1 Donorojo Tahun 2014, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari, Jum'at, tanggal 21 Agustus 2015

Panitia Ujian



Ketua
Dr. H. Harry Purnomo, M.Si.
 NIP. 195910191965031001



Sekretaris
PANITIA UJIAN SKRIPSI
 JURUSAN PJKR - FTK
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Agus Pojiarto, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 197302022006041001

Dewan Penguji

1. Dr. H. Sulaiman, M.Pd.(ketua)
 NIP. 196206121989011001

2. Dr. Rumini, S.Pd, M.Pd.(Anggota)
 NIP. 197002231995122001

3. Mohamad Annas, S.Pd, M.Pd.(Anggota)
 NIP. 197511052005011002

UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki.
(Mahatma Gandhi)
- ❖ keberhasilan sesungguhnya adalah mengatasi rasa akan ketidakberhasilan (Paul Sweeny)



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan buat :

1. Tercinta kedua orang tua saya, Bapak Adidan Ibu Astik Rahmawati, terimakasih atas segala dukungan, do'a, cinta dan kasih sayang, serta nasehat dari Bapak dan Ibu
2. Tercinta keempat saudara saya, Riswan Ariffandi, Alm. Yuni setyaningrum, Alm. Zeta Adi Karisma, dan Dyxa Adi Callysta.
3. Sahabat-sahabat dan teman-teman PJKR angkatan 2009 dan almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul penerapan pendekatan TGFU (*Teaching Game For Understanding*) passing untuk meningkatkan hasil belajar sepak bola pada siswa SMP Negeri 1 Donorojo. Dengan demikian penulis juga dapat menyelesaikan studi program sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga, diantaranya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu keolahragaan, Universitas negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat serta ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Rumini, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan petunjuk, dorongan, dan motivasi serta membimbing penulis dan menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Mohamad Annas, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Pendamping yang telah sabar dan teliti dalam memberikan petunjuk, dorongan, dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala SMP N 1 Donorojo yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Guru Pendidikan Jasmani SMP N 1 Donorojo yang telah berkenan sebagai ahli pembelajaran dan banyak membantu dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Siswa kelas VII SMP N 1 Donorojo yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiil serta doa restu demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Januari 2015

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat penelitian	8
1.5 Sumber Pemecahan Masalah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA& HIPOTESIS	
2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	10
2.2 Pendekatan Dalam Pembelajaran	16
2.3 Pendekatan TGFU.....	16
2.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Penjasorkes	25
2.5 Pengertian Belajar	26
2.6 Pengertian Sepak Bola	27
2.7 Kerangka Berpikir	36
2.8 Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subyek Penelitian.....	38
3.2 Obyek Penelitian	38
3.3 Waktu Penelitian	39
3.4 Lokasi Penelitian	39
3.5 Persiapan PTK.....	39
3.6 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data	45
3.8 Instrumen Pengumpulan Data	46
3.9 Instrumen Evaluasi.....	46
3.10 Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.2 Langkah-Langkah Penelitian	53
4.3 Pembahasan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	78
5.2 Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Observasi Awal Keaktifan Siswa	5
2.1 Kriteria Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	25
3.1 Lembar pengamatan proses pembelajaran.....	43
3.2 Instrumen penilaian psikomotorik	47
3.3 Instrumen penilaian afektif	50
4.1 Pengamatan proses pembelajaran siklus I.....	55
4.2 Penilaian aspek 1 psikomotor	56
4.3 Penilaian aspek 2 psikomotor	57
4.4 Penilaian aspek 3 psikomotor.....	57
4.5 Penilaian aspek 4 psikomotor.....	58
4.6 Penilaian aspek afektif	59
4.7 Penilaian hasil belajar siklus I	61
4.8 Pengamatan proses pembelajaran siklus II.....	65
4.9 Penilaian aspek 1 psikomotor.....	65
4.10 Penilaian aspek 2 psikomotor.....	66
4.11 Penilaian aspek 3 psikomotor	67
4.12 Penilaian aspek 4 psikomotor.....	67
4.13 Penilaian aspek afektif	68
4.14 Penilaian hasil belajar siklus II.....	70
4.15 Hasil belajar siklus I dan siklus II.....	73
4.16 Prosentase siklus I dan Siklus II.....	75
4.17 Ketuntasan hasil belajar siklus II	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Mengoper bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.....	32
2.2 Mengoper bola dengan menggunakan kaki bagian luar	33
2.3 Menghentikan bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.	34
2.4 Menghentikan bola dengan menggunakan kaki bagian luar	35
2.5 Model kerangka berfikir	37
3.1 Siklus penelitian tindakan kelas.....	40
4.1 Diagram ketuntasan siswa pada siklus I.....	62
4.2 Diagram ketuntasan siswa pada siklus II.....	71
4.3 Diagram batang perbandingan siklus I dan siklus II.....	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Dosen Pembimbing.....	82
2. Ijin Penelitian	83
3. Surat Keterangan Penelitian	84
4. Soal Tes Aspek Kognitif	85
5. Silabus Pembelajaran	87
6. RPP	90
7. Hasil Penelitian Siklus I.....	95
8. Hasil Penelitian Siklus II.....	96
9. Lembar Pengamatan Siswa Siklus I.....	104
10. Lembar Pengamatan Siswa Siklus II.....	105
11. Dokumentasi.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

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

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian internal dari proses pendidikan keseluruhan, Pendidikan Jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan wawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan social. Menurut William (1999;) dalam Freeman, (2001), Pendidikan Jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terlatih dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam Penjasorkes 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 menyampaikan materi pada siswa, terbatasnya sumber/bahan ajar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, dan kurangnya penerapan metode-metode pembelajaran.

Mengajar yang dilakukan di sekolah, Samsudin (2008:38) mengemukakan bahwa “hingga dewasa ini, salah satu masalah yang dihadapi dengan pelaksanaan Penjasorkes adalah terbatasnya sarana dan prasarana penunjang dan bervariasinya kondisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah-sekolah.”

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pembelajaran Penjasorkes di sekolah-sekolah, diantaranya guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional dengan menekankan pada penguasaan teknik dasar dan berorientasi pada keterampilan teknik bermain berbagai cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pembelajaran penjasorkes sebagai media pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi seutuhnya. Pembelajaran penjasorkes sebenarnya memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna dan merangsang siswa untuk berpikir kritis dan menangkap makna dari aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes (Samsudin, 2008:11).

Penggunaan model pembelajaran tradisional akan menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam mengikuti KBM, pembelajaran seperti ini membuat peserta didik kurang aktif meningkatkan keterampilan dan kurangnya partisipasi selama KBM berlangsung, sehingga peserta didik cenderung kurang efektif dalam melakukan aktifitas gerak, seperti yang dikemukakan oleh Hoedaya (2001:14) bahwa “Tujuan utama dalam mengajarkan sesuatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif dan peningkatan tampilan siswa yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya.”

Pada pelaksanaannya, pembelajaran Penjasorkes lebih menekankan pada kesadaran taktis, pendekatan taktis mendorong peserta didik dalam

memecahkan segala permasalahan yang ada di dalam permainan atau pertandingan dalam suatu cabang olahraga. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan demikian siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai keinginan siswa. Tujuan utama dari pendekatan taktis dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain.

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

Upaya dalam meningkatkan keterampilan bermain sepak bola para siswa sekolah harus menguasai berbagai macam gerakan dasar permainan sepak bola. Kemampuan siswa menguasai gerakan dasar permainan sepak bola dapat mendukung penampilannya dalam permainan sepak bola baik secara individu maupun secara kolektif. Pentingnya peranan penguasaan gerakan dasar permainan sepak bola, maka bagi para pemula (siswa di sekolah) harus diajarkan secara baik dan benar.

Menendang bola merupakan salah satu keterampilan dasar bermain sepak bola yang memiliki kontribusi besar dalam permainan sepak bola. Hampir

seluruh permainan sepak bola dilakukan dengan menendang bola. Besarnya kontribusi menendang bola dalam permainan sepak bola, maka perlu diajarkan kepada siswa sekolah. Menurut Wahjoedi (1999: 120), "Menendang bola merupakan keterampilan paling penting dan mendasar yang harus dikuasai dalam permainan sepak bola." 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 yang lainnya dalam satu tim atau untuk 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 *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 sepak bola, maka menendang bola harus diajarkan pada tahap awal bagi siswa pemula yang belajar bermain sepak bola.

Berkaitan dengan permainan sepak bola 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 dan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru Penjasorkes 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 sepak bola, beberapa siswa masih kurang aktif dalam pelajaran, pada waktu guru menyampaikan materi, siswa tidak mengamati dan mengikuti pembelajaran yang diberikan, serta sarana dan prasarana yang masih kurang memadai. Jumlah bola sepak di SMP N 1 Donorojo ada 6, dan yang gembos ada 2, lapangan sepak bola miliknya desa, sering bersamaan dengan sekolahan lain waktu pelajaran penjasorkes. Di bawah ini tabel observasi awal keaktifan siswa SMP N 1 Donorojo dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Tabel 1.1
Observasi Awal Keaktifan Siswa Pembelajaran Penjasorkes

No.	Objek yang diamati	1	2	3	4	Jumlah Nilai
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan.		√			2
2.	Kesungguh-sungguhan siswa		√			2
3.	Kerjasama antar siswa dalam kelompok			√		3
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan.		√			2
5.	Keaktifan selama pembelajaran.		√			2
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			√		3
7.	Ketertiban siswa		√			2
8.	Keriuhan suara dan gerak-gerik siswa		√			2
9.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran			√		3
10.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			√		3
JUMLAH :		0	6	4	0	24
Perolehan Nilai: 24						

Solusi untuk mengatasi beberapa masalah yang sering dialami guru penjasorkes, maka diperlukan suatu pola atau model pendekatan pembelajaran yang dapat menimbulkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dan melakukan tugas gerak. Terdapat beberapa cara model pendekatan pembelajaran, yaitu *Direct Teaching*, *Sport education*, *Peer Teaching*, *TGFU*, *Inquiry*, *Personalized System for Instructional (PSI)*, dan *Cooperative*. Dari berbagai model pembelajaran tersebut penulis tertarik menggunakan pendekatan *Teacing Game*

For Understanding. TGFU adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa dalam memainkan permainan untuk penampilan di dalam kegiatan jasmani. Bunker dan Thrope (1986) dalam Metzeler (2000) "Pengajaran permainan untuk pemahaman *Teaching Game For Understanding* didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu, (1) Permainan (2) Apresiasi Bermain (3) Kesadaran Taktikal (4) Pembuatan Keputusan yang Akurat (5) Eksekusi Keterampilan (6) penampilan.

Teaching Game For Understanding adalah pendekatan yang awalnya dikembangkan di Universitas Inggris di Loughborough pada tahun 1982, Numker dan Thrope mengembangkan gagasan TGFU karena melihat para siswa meninggalkan pelajaran penjas dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang permainan dan kurangnya pengetahuan apa yang harus dilakukan dalam sebuah pertandingan.

Teaching Game For Understanding merupakan suatu pendekatan pembelajaran Penjasorkes 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 tidak akan membosankan bagi siswa. Pendekatan TGFU lebih menekankan 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 Penjasorkes, sehingga tujuan Penjasorkes yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat tercapai.

Pendekatan pembelajaran berbasis TGFU belum banyak dilakukan di sekolah-sekolah. Penerapan TGFU belum diketahui efektivitasnya dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah. Oleh karena itu TGFU perlu dibuktikan secara ilmiah berbagai penelitian akan tetapi konsep dasar dan gagasan itu perlu untuk diketahui lebih secara benar. Pemahaman gagasan dan konsep dasar TGFU sebagai pendekatan dalam pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka penulis bermaksud meneliti penerapan pola model pembelajaran TGFU pada pembelajaran pendidikan di Sekolah Menengah Pertama. Maka berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Pendekatan *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Pada Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Donorojo Jepara Pada Ajaran 2013/2014".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah :

Apakah melalui pendekatan *Teaching Game For Understanding* passing bawah dapat meningkatkan hasil belajar sepak bola pada siswa SMP Negeri 1 Donorojo tahun 2013/2014?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui hasil belajar passing pada siswa SMP Negeri 1 Donorojo Jepara tahun 2013/2014 dengan pendekatan *Teaching Game For Understanding* pada mata pelajaran sepak bola.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi penerapan pendekatan TGFU dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran sepak bola pada siswa SMP Negeri 1 Donorojo.

2. Manfaat Praktis

- (1.) Bagi peneliti dapat memberi pengalaman baru mengenai penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan juga alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang mungkin muncul saat mengajar kelak.
- (2.) Bagi instansi sebagai alternatif pemecahan masalah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tidak hanya nilai tapi juga keterampilan.
- (3.) Bagi pembaca dapat menambah wawasan dan bahan informasi yang dapat dijadikan referensi atau tambahan pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran.

1.5. Sumber Pemecahan Masalah

Menyikapi berbagai masalah dalam pembelajaran dapat diatasi, Maka dari itu sebagai solusi untuk mengatasi beberapa masalah yang sering dialami guru penjas, maka diperlukan suatu pola atau model pendekatan pembelajaran

yang dapat menimbulkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dan melakukan tugas gerak.

Terdapat beberapa cara mengajar tentang kemampuan gerakan dasar permainan sepak bola 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 penampilan di dalam kegiatan jasmani.

Melalui pendekatan TGFU sebagai model pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar. Dan dapat dilaksanakan dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah agar pembelajaran yang diselenggarakan bervariasi dan meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani SMP Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri senam; aktivitas ritmik; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif.

Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif (BSNP, 2006: 536)

Pendidikan Jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, social, serta emosional, yang

serasi, selaras dan seimbang (Departemen Pendidikan Jasmani Dan kebudayaan. (1995:2)

Menurut Abdulkadir Ateng dalam Muhamad Mutoin (2006:11). Batasan Pendidikan Jasmani yang dilakukan UNESCO dalam *International Charter of Psychology Education sport*, Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun seorang anggota masyarakat yang melakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, landasan pembentukan karakter.

Pendidikan Jasmani mengandung potensi yang besar untuk memberikan sumbangan kepada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Rusli Lutan, 2002:19)

2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani

Samsudin (2008:3) mengemukakan bahwa penjasorkes bertujuan untuk:

- 1) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai Pendidikan Jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar Pendidikan Jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui Pendidikan Jasmani.
- 5) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan olahraga.

- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas Pendidikan Jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang rekreatif.

2.1.2 Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Menurut Jewett, Ennis dan Bain dalam BSNP (2006:536) struktur materi Pendidikan Jasmani dikembangkan dan disusun dengan menggunakan model kurikulum kebugaran jasmani dan pendidikan olahraga. Asumsi yang digunakan model ini adalah untuk menciptakan gaya hidup sehat dan aktif, dengan demikian manusia perlu memahami hakikat kebugaran jasmani dengan menggunakan konsep latihan yang benar.

Olahraga merupakan bentuk lanjut dari bermain, dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Untuk dapat berolahraga secara benar, manusia perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Pendidikan Jasmani diyakini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk :

- (1) Berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga.
- (2) Pemahaman dan penerapan konsep yang benar tentang aktivitas-aktivitas tersebut agar dapat melakukannya secara aman.

- (3) Pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas-aktivitas tersebut agar terbentuk sikap dan perilaku sportif dan positif, emosi stabil, dan gaya hidup sehat.

2.1.3 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektif pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000 :1).

Kedudukan perencanaan dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting bila dilihat dari konsep mengajar. Menurut Hough dkk dalam Rusli Lutan (2000:3), mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk Pendidikan Jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar Pendidikan Jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

(1) Waktu mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar Pendidikan Jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar Pendidikan Jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2 x 30 menit atau 60 menit.

(2) Jumlah siswa dan fasilitas

Jumlah siswa yang cukup banyak dan peralatan dan fasilitas yang relatif terbatas akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

(3) Latar belakang guru

Walaupun kemungkinan besar semua guru Pendidikan Jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru Pendidikan Jasmani, namun tidak menutup kemungkinan guru Pendidikan Jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

(4) Karakteristik siswa

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial dan ekonomi, dan letak geografisnya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua siswa ikut mengajar sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangannya.

(5) Keterlibatan guru lain

Terkadang guru Pendidikan Jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada siswa. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan perencanaan), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.1.4 Implikasi Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Beberapa prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan para guru agar terjadi transfer belajar sebagai berikut:

- (1) Makin mirip situasi latihan dengan situasi permainan yang sebenarnya, makin mungkin terjadi transfer. Implikasinya, guru dituntut mampu menganalisa aneka ragam situasi yang terdapat pada suatu permainan dan menambahkannya secara bertahap ke dalam situasi berlatih.
- (2) Makin bervariasi suatu keterampilan dipelajari, makin mungkin terjadinya transfer secara positif terhadap situasi permainan yang sebenarnya. Implikasinya, belajar skill perlu waktu, makin banyak waktu dicurahkan untuk transfer, makin mungkin transfer itu terjadi. Kadang-kadang transfer tidak terjadi sebab siswa belum memahami dan belum dapat menerapkan prinsip gerak yang menjadi sumber transfer dengan baik.
- (3) Transfer dapat dilakukan melalui usaha pemberian dorongan oleh gurunya terhadap siswa agar menggunakan informasi dan keterampilan yang sudah dimiliki siswa serta kejelasan aktivitas belajar yang harus dilakukannya.

Implikasinya, guru dapat mendorong terjadinya transfer dengan cara:

4. Memberikan komponen tugas gerak dengan jelas kepada siswa. Cara ini dimaksudkan untuk membuat keterkaitan kognitif secara jelas diantara skill yang dilakukan.
5. Memberikan contoh nyata tentang konsep yang seharusnya diterapkan siswa pada keterampilan lainnya dengan jelas.

2.2 Pendekatan Dalam Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat didefinisikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari model pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu : (1) pendekatan pembelajaran berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). (Akhmad Sudrajat, 2008)

Peningkatan mutu belajar mengajar pada dasarnya adalah melakukan proses belajar yang menekankan pentingnya belajar melalui proses mengalami untuk memperoleh pemahaman. Pendekatan ini mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan berhasil tidaknya pendekatan yang diinginkan. Dalam pemilihan pendekatan harus sesuai dengan tujuan dan tampak baik, dalam perencanaan pembelajaran maupun situasi pembelajaran di kelas ataupun di lapangan. Model pendekatan yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran, pada akhirnya siswa harus memperoleh pengertian konsep keilmuan yang dipelajari. Penerapan pendekatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus memungkinkan para siswa memahami dari pelajaran yang mereka pelajari.

2.3 Pendekatan TGFU

2.3.1 Pengertian *Teaching Game For Understanding* (TGFU)

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 yang telah dimodifikasi dipandang sebagai alat untuk meraih tujuan tersebut. Studi terbaru lebih condong untuk membandingkan pada hasil pengetahuan, *psychological* dan *affective* dari pendekatan ini. *Teaching Game For Understanding* (TGFU) atau pembelajaran taktik secara kognitif berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, kemampuan pengambilan keputusan, serta transfer dalam sebuah permainan.

Pendekatan TGFU akan memberikan perhatian pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan pada pendidik pada domain afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran afektif. Pendekatan ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model TGFU. Oleh karena itu permainan dalam Penjasorkes harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah perilaku, afektif, dan kognitif memilih lingkungan pengajaran.

Konsep pembelajaran TGFU merupakan bentuk pembelajaran Pendidikan Jasmani yang konsep dalam bentuk permainan. Pelaksanaan pembelajaran permainan dengan pendekatan TGFU yaitu pembelajaran yang mana seorang guru harus mengarah pada enam konsep dalam pendekatan TGFU, yaitu : Permainan (*Game*), Apresiasi Permainan (*Game Aprreciation*),

Kesadaran Taktikal (*Tactical Awareness*), Pembuatan Keputusan yang Akurat (*Making Appropriate decisions*), Eksekusi Keterampilan (*Skill execution*), dan Penampilan (*performance*).

1) Permainan (*Game*)

Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Hal ini dikarenakan bahwa sosialisasi olahraga permainan yang mendekati versi yang sesungguhnya membutuhkan jangka waktu yang lama. Maka pada awal tahun sekolah menengah, guru perlu memperkenalkan pada anak tentang berbagai macam teknik dasar yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berpikir secara serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup ruang bagi lawan. Dengan demikian, terciptalah situasi permainan yang tepat, pola mini-game yang dimainkan anak usia 11 dan 12 tahun biasa sangat menyerupai versi orang dewasa.

2) Apresiasi Bermain (*Game Appreciation*)

Sejak awal anak harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, walaupun peraturan yang sederhana sekalipun. Penting untuk diketahui bahwa peraturan bentuk pada permainan.

3) Kesadaran Taktikal (*Tactical Awareness*)

Jika anak sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Berbagai cara untuk menciptakan ruang dan menutup ruang harus ditemukan untuk menghadapi lawan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk

semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan. Lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selulusaja mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu ditambahkan bahwa kesadaran taktis harus sesuai menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya *passing* yang kurang baik, *tackling* yang tidak disukai, segan menangkap bola yang sulit, namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang semestinya dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif sebuah permainan.

4) Pembuatan Keputusan yang Akurat (*Making Apropriate Decision*)

Para pemain yang handal hanya butuh beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan anantara “apa” dan “bagaimana?”. Dalam pendekatan ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” sehingga memungkinkan siswa maupun guru untuk mengendalikan menghubungkan kekurangan dalam pengambilan keputusan, “Apa yang dilakukan?”. Sebagaimana kita semua mengerti bahwa kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi permainan terus-menerus berubah merupakan hal yang sangat alamiah dalam permainan. Dalam memutuskan apa yang harus dilakukan distiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat serta kemampuan memprediksi hasil yang mungkin menjadi begitu penting. Contohnya, ketika melakukan penyerangan ke daerah lawan dari saat mendekati gawang dalam sebuah *invasion games* mungkin sangat menggiurkan untuk mencetak gol. Tetapi hal ini mungkin bias membawa resiko besar seperti kehilangan bola. Jika isyarat tidak bisa ditangkap. “Bagaimana melakukannya?”,

dalam tahap ini masih terdapat keputusan tentang apa cara terbaik melakukannya dan pemilihan respon yang tepat masih menjadi hal yang sangat penting. Sebagai contoh, ketika ruang yang tersedia sangat lapang tetapi waktunya sangat terbatas, eksekusi yang sangat cepat mungkin diperlukan. Demikian juga sebaliknya, ketika waktunya longgar namun ketepatan menjadi bersifat vital maka elemen kontrol menjadi penting sebelum melakukan eksekusi. Situasi seperti ini sering kali muncul dalam area *shooting* dalam *invasion games*.

5) Eksekusi Keterampilan (*Skill Execution*)

Eksekusi keterampilan dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks siswa itu sendiri serta menyadari keterbatasan siswa. Hal tersebut harus dipandang sebagai hal yang terpisah dari "*performance*" dan melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dan efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan terbaru. Misalnya, seorang anak mungkin sangat pintar melakukan passing karena lapangan bagus untuk melakukan passing cepat dan tepat ke arah temannya. Namun, jika *passing* tepat pada temannya, yang mesti dipahami guru adalah mungkin kondisi lapangan yang tidak rata. Oleh karena itu eksekusi keterampilan selalu dipandang dalam konteks siswa dan permainan.

6) Penampilan (*Performance*)

Tahap ini adalah hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasar kriteria yang bersifat individual dari siswa. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidaknya anak berdasar pada ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.

2.3.2 Penerapan *Teaching Game For Understanding (TGFU)* di Kelas

Belajar suatu proses pemecahan masalah, dengan memecahkan masalah, anak akan berkembang secara utuh, yang bukan hanya perkembangan intelektual saja akan tetapi juga mental dan emosi. Belajar dengan TGFU untuk mengembangkan minat dan belajar siswa. Teori dasar yang melandasinya adalah teori belajar konstruktivisme dan teori kognitivisme. Tujuan utamanya adalah membentuk adanya pengetahuan baru dan memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang terbentuk sebelumnya ke dalam situasi-situasi taktis bermain. Penggunaan masalah-masalah taktikan dalam permainan dan memanfaatkan konsep belajar kognitif sebelum penampilan keterampilan gerak berbasis pada teori belajar konstruktivisme.

Karakter pendekatan pembelajaran permainan untuk pemahaman adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang teknik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang taktik yang digunakan.

Penerapan TGFU dikelas guru membagi siswa di kelas menjadi 4 kelompok, dan membuat 2 lapangan yang berukuran 10x20 meter. Setiap 1 lapangan digunakan 2 kelompok, kelompok 1 di dalam lapangan untuk mengganggu kelompok yang ada di luar lapangan. Kelompok yang di luar melakukan passing dan menghentikan bola dengan 3x sentuhan, jika bisa melakukannya 10x berturut-turut mendapatkan 1 poin, permainan ini dilakukan selama 10 menit, dan bergantian yang di dalam lapangan berada di luar lapangan.

2.3.3 Peran Guru dan Siswa Dalam *Teaching Game For Understanding* (TGFU)

Dalam penerapan TGFU guru harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi bermain yang dihadapi siswa.

Peran guru dalam pendekatan TGFU yaitu sebagai berikut,

1. Guru mampu mengidentifikasi masalah taktik utama dalam suatu permainan dan mengorganisir setiap tugas belajar untuk memfokuskan pada pengembangan pemecahan masalah yang terjadi.
2. Guru mampu menggunakan permainan dan memodifikasi bentuk permainan ke dalam rancangan tugas belajar yang mengembangkan kesadaran taktikal dan keterampilan guru untuk ditampilkan dalam permainan.
3. Guru adalah sumber utama kegiatan permainan, mengajarkan siswa dengan pembelajaran tidak langsung sehingga siswa terlibat dalam masalah taktikal.
4. Semua permainan dan bentuk permainan harus dikembangkan secara akurat sehingga siswa berhasil berhasil setahap demi setahap.

Sedangkan peran siswa dalam pendekatan TGFU yaitu sebagai berikut :

1. Kebanyakan siswa berpartisipasi lebih termotivasi dan terlibat permainan daripada mengembangkan keterampilan secara *drill*, yang cenderung menghambat penerapan keterampilan dalam permainan.

2. Para siswa dapat mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran.
3. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat yang bersamaan para siswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya.
4. Kesadaran taktikal dan pembuatan keputusan perlu dikembangkan dalam suatu pendekatan konstruktivisme, menggunakan suatu kemajuan aktivitas belajar yang terencana berbasis pada masalah-masalah taktikal.
5. Kesadaran taktikal dan tipe lain belajar siswa akan ditransfer sepanjang berhadapan dengan kategori permainan yang sama.

2.3.4 Prinsip-Prinsip TGFU

Thorpe (1986;76) kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGFU untuk mengembangkkn program Pendidikan Jasmani. Empat dasar pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literature Pendidikan Jasmanisama halnya dengan model TGFU. Empat dasar Pendidikan Jasmani itu adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity*. (Holt, Strean, and Garcia Bengoechea, 2002: 168-169)

Sampling didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari pada

mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia.

Modification-representation. Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya *mini-games*). Namun demikian, penggunaan *mini-games* itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa. Oleh karena itu prinsip eksagerasi dibutuhkan.

Modification-exageration. Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting *mini-games* memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin anak untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari *mini-games* mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah selesai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya memperkenalkan peraturan-peraturan skunder untuk mengembangkan (*exaggerate*) problem taktik tertentu.

Tactical-complexity. Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum. Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks. Permainan lapangan, dan pada akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami

kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat seara taktis sederhana melalui eksagerasi.

2.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Penjasorkes

2.4.1 Pengolahan Hasil Penilaian

BSNP (2007:24) Untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga, dan kesehatan dapat dikelompokan atas dasar kompetensi psikomotor yang mencakup kesegaran jasmani, kelincahan, dan koordinasi. Kompetensi kognitif mencakup aplikasi teknik dan taktik, pengetahuan tentang Pendidikan Jasmani, olahraga, dan kesehatan. Kompetensi afektif mencakup sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. Kompetensi afektif yang berkaitan dengan perilaku hidup sehat menjadi catatan khusus dan digunakan sebagai pertimbangan kenaikan atau kelulusan.

Tabel 2.1
Kriteria Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan

NO	INTERVAL NILAI	KRITERIA
1.	86 - 100	BAIK SEKALI
2.	75 - 85	BAIK*
3.	65 - 74	SEDANG**
4.	55 - 64	KURANG
5.	10 - 54	KURANG SEKALI

(Sumber : BSNP)

Keterangan:

* Batas kelulusan bagi siswa berdasarkan PP No 19 tahun 2005 adalah dengan kriteria **Baik**.

** Bagi yang mendapat kriteria **sedang** diberi kesempatan mengulang dengan proses remidi.

2.4.2. Penafsiran Hasil Pengukuran

Peserta didik yang mempunyai skor kurang dari 75 (74 ke bawah) harus menjalani remidi untuk mencapai batas kriteria baik. Peserta didik yang memiliki nilai kualitatif sedang, dan kurang harus mengikuti program remidi untuk selanjutnya dapat dievaluasi kembali selama proses remidi (BSNP, 2007:28).

2.5 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan kebiasaan sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologi (Rifa'i dan Chatarina, 2009:82)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu hasil belajar berupa kemampuan yang akan terwujud dalam perubahan tingkah laku individu tersebut secara permanen, dan kemampuan tersebut bisa diperoleh salahsatunya meniru.

2.3.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i 2009:85), Suprijono (2009:5-6) memaparkan hasilbelajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiai dan keterampilan merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa yang baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Kemampuan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat di atas pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasasi dan keterampilan.

2.6 Pengertian Sepak bola

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya sebagai penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang menggunakan tangan di daerah tendangan hukumannya. Dalam

perkembangannya permainan sepak bola dapat dimainkan di luar lapangan dan di dalam ruangan atau tertutup. (Sucipto, dkk,2000:7).

Permainan sepak bola bertujuan memasukkan bola ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila dapat memasukkan gol terbanyak ke gawang lawannya dalam waktu normal. Apabila sama maka permainan dinyatakan seri.

Dalam Pendidikan Jasmani sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepak bola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition*), kerja sama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral (*moral education*) (Sucipto, dkk.,2000:7).

2.6.1. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Untuk bermain sepak bola dengan baik dan benar pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung pemain tersebut dapat bermain bola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar yang dimiliki pemain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Sucipto, dkk.,2000:7)

(1) Menendang Bola (*Kicking*)

Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menendang ke gawang (*shooting a the goal*), dan menyapu untuk menggalkan serangan lawan (*sweeping*).

Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menendang dibedakan beberapa macam, yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*), dan punggung kaki bagian luar dalam (*inside of the instep*).

(2) Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan untuk mengoper bola (*passing*)

Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki, paha, dan dada. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan telapak kaki.

(3) Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Dilihat dari perkenaan bagian kaki ke bola, menggiring dibedakan beberapa macam, yaitu menggiring bola dengan kaki menggunakan kaki bagian dalam (*inside*), menggiring bola dengan kaki bagian luar (*outside*), dan menggiring bola dengan punggung kaki (*instep*).

(4) Menyundul Bola (*Heading*)

Menyundul bola merupakan memainkan bola dengan kepala, tujuan menyundul bola dalam permainan sepak bola adalah untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan atau membuang bola. Ditinjau dari posisi tubuhnya, menyundul bola dapat dilakukan sambil berdiri, melompat, dan meloncat.

(5) Merampas Bola (*Tackling*)

Merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan. Merampas bola dapat dilakukan sambil berdiri (*standing tackling*) dan sambil meluncur (*sliding tackling*)

(6) Lemparan ke Dalam (*Throw-in*)

Lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepak bola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan atau tanpa awalan. Baik dengan posisi kaki sejajar maupun salah satu kaki ke depan.

(7) Menjaga Gawang (*Goal Keeping*)

Menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola. Teknik menjaga gawang meliputi : menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola. Untuk menangkap bola dapat dibedakan berdasarkan arah datangnya bola, ada datangnya bola masih dalam jangkauan penjaga gawang (tidak meloncat) dan ada yang di luar jangkauan penjaga gawang (harus dengan meloncat). Untuk melempar bola dapat dibedakan berdasarkan jauh dekatnya sasaran. Untuk menendang bola dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tendangan *volley* dan *half-volley*.

2.6.2. Materi Sepak Bola di SMP Kelas VII

Sesuai dengan kurikulum bahwa standar kompetensi materi sepak bola di SMP adalah mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dan kompetensi dasarnya adalah mempraktikkan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga besar beregu serta nilai kerjasama, toleransi, percaya, memecahkan masalah, menghargai teman.

Menurut BSNP (2006:4) menyebutkan bahwa materi sepak bola di silabus SMP kelas VII sebagai berikut :

1) Teknik mengoper bola (*Passing*)

Sepak bola sejatinya adalah permainan tim. Seseorang pemain sepak bola harus sabergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. Mengenai hal ini Danny Mielke (2007:19) mengemukakan bahwa: "*passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki. Tetapi bagian tubuh lain juga biasa digunakan".

Macam-macam teknik mengoper bola dalam materi sepak bola di silabus SMP (Sekolah Menengah Pertama) sebagai berikut :

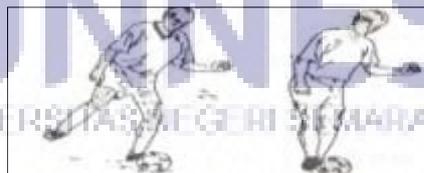
1.1 Teknik mengoper bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

Passing menggunakan kaki bagian dalam lebih sering dilakukan karena di kaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan control bola yang lebih baik. Selain itu,

kaki bagian dalam merupakan permukaan yang lebih tepat untuk melakukan *passing*.

Menurut (sucipto, dkk.,2000:7) analisis gerak teknik mengoper bola dengan kaki bagian dalam sebagai berikut :

- 1) Badan menghadap sasaran di belakang bola.
- 2) Kaki tumpu berada di samping bola kurang lebih lima belas senti meter, ujung kaki menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk.
- 3) Kaki tendang tarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- 4) Perkenaan kaki pada bola pada tepat pada mata kaki dan tepat di tengah-tengah bola.
- 5) Pergelangan kaki ditegangkan pada saat mengenai bola.
- 6) Gerak lanjut kaki tendang diangkat menghadap ke sasaran.
- 7) Pandangan ditunjukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola terhadap sasaran.
- 8) Ke dua lengan terbuka di samping badan.
- 9) Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah.



Gambar 2.1: Mengoper Bola Dengan Menggunakan Kaki Bagian Dalam (Sucipto, dkk.,2000:7)

1.2 Teknik mengoper bola dengan kaki bagian luar

Pada suatu saat anda mungkin melakukan operan sambil menggiring bola dengan kecepatan tinggi, pada saat lainnya, anda mungkin mengoper bola secara diagonal kearah kanan atau kiri. Untuk situasi seperti ini, pengoperan

dengan bagian samping luar kaki merupakan pilihan yang paling baik.
(Luxbacher,2011:13)

Analisis megoper bola dengan kaki bagian luar, menurut
(Sucipto,dkk,2000:7) sebagai berikut :

- 1) Posisi badan di belakang bola, kaki tumpu di samping belakang bola, ujung kaki menghadap ke sasaran, dan lutut sedikit ditekuk.
- 2) Kaki tendang berada di belakang bola dengan ujung kaki menghadap ke dalam.
- 3) Kaki tendang ditarik ke belakang dan ayunkan ke depan sehingga mengenai bola.
- 4) Perkenaan kaki pada bola tepat di punggung kaki bagian luar dan tepat di tengah-tengah bola, pada saat perkenaan dengan bola pergelangan kaki ditegangkan.
- 5) Gerak lanjut kaki tendang diangkat serong menghadap ke sasaran.
- 6) Pandangan ke bola dan mengikuti jalannya bola ke sasaran.
- 7) Kedua lengan terbuka menjaga keseimbangan di samping badan.
- 8) Untuk lebih jelasnya, lihat gambar di baawah.



Gambar 2.2 : Mengoper Bola Dengan Kaki Bagian Luar
(Sucipto, dkk.,2000:7)

2) Teknik menghentikan bola (*stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang. Tujuan

menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk di dalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan, dan memudahkan permainan, dan memudahkan untuk passing. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menghentikan bola adalah kaki bagian dalam, kaki bagian luar.

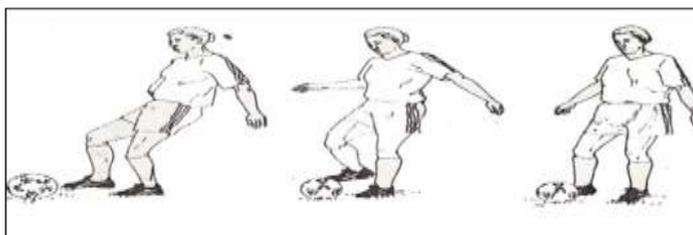
Macam-macam teknik menghentikan bola dalam materi sepak bola di silabus SMP (Sekolah Menengah Pertama) kelas VII sebagai berikut :

2.1. Teknik menghentikan bola dengan menggunakan kaki bagian dalam

Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya mengginding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha.

Analisis gerak menghentikan bola dengan menggunakan kaki bagian dalam sebagai berikut :

1. Posisi badan segaris dengan datangnya bola.
2. Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan dengan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis dibagian dalam atau mata kaki.
5. Kaki penghenti mengikuti arah bola.
6. Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan.
7. Pandangan mengikuti jalannya bola sampai berhenti.
8. Kedua lengan dibuka di samping badan menjaga keseimbangan.



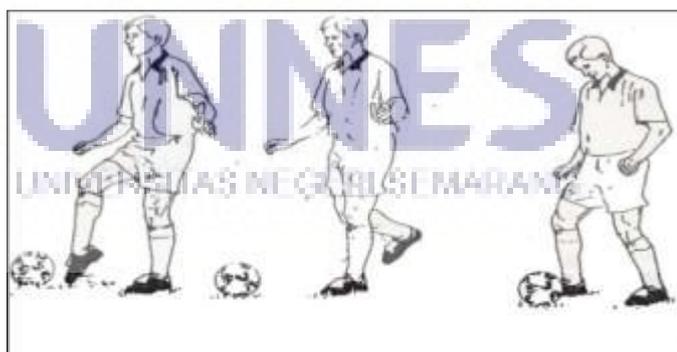
Gambar 2.3 : Menghentikan Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam(sumber: Sucipto dkk.,2000:22)

2.2. Teknik menghentikan bola dengan kaki bagian luar

Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya mengginding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha.

Analisis gerak menghentikan bola dengan kaki bagian luar sebagai berikut:

1. Posisi badan menghadap datangnya bola.
2. Kaki tumpu berada disamping kurang lebih 30 cm dari garis datangnya bola dengan datangnya bola dengan sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan kaki bagian luar dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis dipermukaan kaki bagian luar.
5. Pada saat menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berada di bawah atau terkuasai.
6. Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan.



Gambar 2.4 : Menghentikan Bola Menggunakan Kaki Bagian Luar(sumber:Sucipto dkk., 2000:23)

2.7 Kerangka Berpikir

Proses belajar dalam kelas, agar dapat dimengerti oleh siswa dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang baik, guru harus dapat menggunakan metode yang tepat. Metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Guru sering menggunakan metode ceramah tanpa variasi, hal ini disebabkan penyajian materi yang kurang menarik, strategi pembelajaran yang cenderung tradisional dan siswa tidak mengetahui apa sebenarnya yang mereka pelajari.

Siswa dapat tertarik dengan mata pelajaran sepak bola dengan ikut serta dalam mempraktikkan langsung ke dalam kehidupan sehari-hari, hal ini akan menambah motivasi siswa untuk belajar. Untuk itu adanya pendekatan taktis guna memperdayakan siswa dalam pembelajaran sepak bola.

Penelitian ini terbagi dua siklus, yaitu masing-masing siklus terdapat tahapan-tahapan, yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang tiap akhir siklus dilakukan evaluasi pada siswa. Penerapan pendekatan TGFU pada pokok bahasan mengidentifikasi proses passing bawah dan menghentikan bola dalam permainan sepak bola ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mencapai standar ketuntasan belajar. Pencapaian ketuntasan ini dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai. Siswa dalam pokok bahasan mengidentifikasi proses passing bawah dan menghentikan bola Permainan Sepak bola.

Berdasarkan uraian di atas, jalannya pemikiran dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar. 2.5 Model kerangka berfikir

2.8 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis ini adalah melalui Penerapan Pendekatan *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Passing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Siswa SMP N 1 Donorojo meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut :

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa proses pembelajaran sepak bola melalui pendekatan *Teaching Game For Understanding* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP N 1 Donorojo, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Jepara. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari masing-masing aspek selama siklus I dan siklus II. Nilai psikomotor pada siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 27,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 77,5% dari 40 siswa. Hasil penilaian afektif selama siklus I sebanyak 80% dan pada hasil siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,5% dari 40 siswa. Sedangkan hasil aspek kognitif pada hasil siklus I sebanyak 90% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 92,5%. Dilihat dari hasil analisis di atas pada siklus II rata-rata nilainya meningkat.

Dengan begitu, maka pembelajaran sepak bola melalui pendekatan *teaching game for understanding* sudah memenuhi tujuan penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar sepak bola siswa dan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran sepak bola untuk meningkatkan hasil belajar sepak bola siswa SMP Negeri 1 Donorojo, Kecamatan Donorojo, Kabupaten Jepara.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat terus meningkatkan kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan memberikan berbagai model

pembelajaran dengan metode bermain, agar siswa merasa tertarik pada olahraga yang diajarkan oleh guru.

5.2 Saran

Saran yang dapat disimpulkan penyusun berkaitan dengan hasil penelitian, antara lain adalah :

- a. Peningkatan pembelajaran sepak bola melalui pendekatan *teaching game for understanding* dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran sepak bola untuk siswa SMP.
- b. Penggunaan metode pembelajaran ini diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan.
- c. Bagi guru penjas di sekolah dapat mengembangkan model-model pembelajaran sepak bola yang lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi siswa, setelah mengikuti pembelajaran sepak bola dengan pendekatan *teaching game for understanding* diharapkan lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan.
- e. Bagi sekolah, agar mencukupi sarana dan prasarana serta alat-alat olahraga sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.
- f. Bagi pembaca untuk dapat mengambil hasil yang mungkin dapat menjadi masukan dan tambahan pengetahuan dalam pembelajaran sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rifa'i dan Catharina, T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press.
- Akhmad, rajat. 2008. *Pendekatan dalam Pembelajaran*. <http://akhmad-sudrajat.wordpress.com/2008/01/21/Pendekatan-Pembelajaran/>
- Arif Sadiman Sukadi., et all. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arif Sadiman Sukadi., Sudjarwo., dan Radikun. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta : Mediyatama Sarana Perkasa.
- Asep Hernawan Herry., Zaman, Badru., dan Riyana.Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : Universitas Pendidikan
- Danny Mielke. 2000. *Dasar – Dasar Sepak Bola*. Bandung : Pakar Raya.
- Darsono Max. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : CV IKIP Semarang.
- Depdiknas. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta : BSNP.
- Gandhi. Mahatma. 2014. *Kumpulan Kata Mutiara Motivasi Terbaik Tokoh Terkenal Dunia*. [http://Gandhi-Mahatma.com/2014/Kumpulan-Kata Mutiara/](http://Gandhi-Mahatma.com/2014/Kumpulan-Kata-Mutiara/). (Kamis.8Agustus2014.13.00WIB)
- Gumelar, R. Cahya. 2012. *Implementasi Pendekatan Teaching Game For Understanding Terhadap Hasil Pembelajaran Sepak Bola*. <http://Gumelar-R.Cahya.UPI.com/2012/Pendekatan-TGFU/>. (Rabu,8Mei2013,21.30WIB)
- Luxbacher Joseph A. 2011. *Sepak Bola Edisi Kedua*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Nana.Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya
- Samsudin. 2008. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta : Litera.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta : Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sukatamsi.2001. *Permainan Besar I Sepak Bola*.Jakarta : Universitas Terbuka.

Supandi.1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*.Jakarta : Depdikbud.

Sweeny, Paul. 2014.*Kumpulan Kata Mutiara Motivasi Terbaik Tokoh Terkenal*.<http://Paul-Sweeny.com/2014/Kumpulan-Kata-Mutiara/>.(Kamis.8Agustus2014.13.00WIB

