

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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. Menurut undang-undang yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistim 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 Oemar Hamalik dalam (Zunairi, 2022) 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. Baharuddin & Wahyuni, E. dalam (Zunairi, 2022) mengartikan belajar merupakan perubahan yang relative 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 terj adi 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.

Model *teaching games for understanding* (TGFU) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman permainan. 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.

Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 4 Batnghari secara keseluruhan masih menggunakan model yang lama, yang dalam proses pembelajaran guru hanya menjellaskan materi sesuai dengan buku tanpa adanya interaksi antara siswa dan guru. Model ceramah merupakan penuturan bahan pelajaran secara lisan model ini bagus apabila penggunaanya disiapkan dengan baik, didukung alat dan media. Model ini sering digunakan oleh setiap guru dikarenakan beberapa pertimbangan tertentu juga ada faktor kebiasaan baik guru ataupun siswa.

Banyak kalangan pelajar beranggapan belajar adalah aktifitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dan mencurahkan perhatian pada suatu dasar bahasan, baik yang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Aktivitas itu selalu dirasakan sebagai beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu. Mereka 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. (Elis Ratna Wulan, 2015)

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Implementasi *Teaching Game For Understanding* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Sepakbola Siswa MAN 4 Batanghari”

1.2 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Masih banyak menggunakan model pembelajaran yang monoton.
2. Belum adanya model pembelajaran yang diberikan
3. Masih menerapkan praktek belajar mengajar yang menggunakan metode demonstrasi.

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah penelitian ini yaitu menerapkan metode atau model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Sepakbola Siswa MAN 4 Batanghari

1.4 Rumusan masalah

Rumusan masalah penelitian ini yaitu: apakah Implementasi *Teaching Game For Understanding* dapat Meningkatkan Kemampuan Belajar Sepakbola Siswa MAN 4 Batanghari?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan Kemampuan Belajar Sepakbola Siswa MAN 4 Batanghari melalui implementasi *Teaching Game For Understanding*.

1.6 Manfaat penelitian