

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani adalah sebuah proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan horistik dalam kualitas individu baik dalam mental, fisik, dan emosional (Samsudin et al., 2021). Adapun menurut Mustafa & Sugiharto, (2020) pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang melatih keterampilan motorik serta strategi manajemen perilaku yang dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperlukan secara aktif dalam berbagai olahraga, aktivitas fisik serta latihan.

Menurut Timo et al., (2015) Pendidikan jasmani di sekolah fokus pada pengenalan aktivitas fisik seumur hidup serta penekanan pada tujuan yang lebih besar semacam menekuni kemampuan manajemen diri serta mampu membongkar permasalahan.

Menurut Satria, (2017) mengungkapkan tujuan pendidikan jasmani merupakan kemampuan meletakkan dasar budi pekerti yang kuat dengan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani serta berolahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk pertumbuhan jasmani yang sempurna, pola hidup sehat dan bugar, keterampilan, dan positif sikap.

Menurut Andermo et al., (2020) pembelajaran jasmani yang bermutu membagikan peluang besar untuk siswa untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk membangun serta mempertahankan gaya hidup aktif secara fisik selama masa kanak-kanak, remaja, dan dewasa, program pembelajaran jasmani yang bermutu memenuhi kebutuhan serta pengalaman menyenangkan bagi siswa, tidak hanya itu membuat siswa aktif dalam aktivitas jasmani, mengendalikan diri sendiri, dan menekankan pengetahuan.

Pendidikan jasmani dalam definisi diatas diartikan sebagai kegiatan partisipan siswa untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional mencakup kognitif, afektif dan sosial. Aktivitas tersebut harus dipilih serta disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan anak melalui pembelajaran jasmani ,

diharapkan siswa berkembang sehat jasmaninya dan tumbuh karakter secara harmonis (Arifin, 2017).

Untuk mengembangkan pendidikan pada pelaksanaan pembelajaran tersebut merupakan aktivitas yang berproses melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi yang dimaknai sebagai interaksi siswa dengan pengajar dan sumber pelajaran dalam suatu lingkungan belajar, dengan kata lain pembelajaran menempatkan guru sebagai pengajar dan pendidik dalam rangka membantu keberhasilan keterampilan siswa yang dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor *intern* dari siswa.

Menurut Dunnette dalam Astuti, (2017) Pengertian keterampilan adalah bentuk proses kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan beberapa tugas yang merupakan pengembangan hasil dari latihan dan pengalaman yang didapat. Keterampilan sangat beragam, sehingga semua bisa dipelajari bukan hanya pengetahuan keterampilan saja akan tetapi juga dapat bisa dibuat pembuka inspirasi bagi orang yang mau memikirkannya.

Bola tangan adalah aktivitas fisik yang dimainkan dari semua tingkatan mulai dari amatir hingga profesional, adapun permainan dilakukan dalam ruangan dengan tujuh pemain di setiap tim dan keterampilan yang dilakukan di dalam bola tangan ada tindakan seperti melempar, mengoper, melompat, memblok, serta menggiring bola dengan tujuan memasukan bola ke gawang lawan sehingga mendapatkan 1 poin (Saavedra, 2018).

Di tingkat SMA, terdapat perubahan yang harus dicoba, survei nasional baru-baru ini memaparkan bahwa aktivitas yang kerap dilakukan dalam pembelajaran jasmani oleh siswa SMA merupakan sepak bola, bola basket, bola voli, serta softball/baseball (Martin & Murtagh, 2017), dengan kata lain perkembangan bola tangan di Indonesia belum berkembang seperti halnya permainan pada cabang olahraga lainnya, hal ini disebabkan karena kurang diminati oleh kalangan masyarakat terutama bagi siswa di sekolah. Meskipun bola tangan kurang populer di kalangan siswa sekolah, akan tetapi materi pembelajaran bola tangan telah menjadi mata pembelajaran yang wajib diikuti serta dilaksanakan oleh siswa.

Rahayu et al., (2020) mengemukakan bahwa di dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA) materi pembelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran

jasmani ialah olahraga permainan bola besar. Menurut kurikulum 2013 telah dirumuskan dalam bentuk rumusan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) salah satu permainan bola tangan termasuk ke dalam kelompok keterampilan gerak permainan bola besar (Azis, 2019), sebagaimana dengan rumusan KI dan KD pada Permendikbud No. 37 Tahun 2018 untuk aktivitas bola besar, sebagai berikut:

**Tabel 1. 1.** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

<b>KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)</b>	<b>KOMPETENSI DASAR 4 (KETERAMPILAN)</b>
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p> <p>3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p>	<p>3. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p> <p>4.1 Mempraktekkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p>

Berdasarkan Tur, (2020) dalam jurnal terdapat permasalahan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), permasalahan tersebut yaitu pemahaman peserta didik pada kompetensi dasar permainan bola besar khususnya pada materi permainan bola tangan masih kurang, dimana peserta

didik belum terlalu menguasai keterampilan dasar pada permainan bola tangan, dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang guru pendidikan jasmani harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai.

Dengan demikian agar pembelajaran bola tangan berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan, peneliti mencoba mempraktikkan model pembelajaran yang sesuai agar siswa diharapkan dapat memahami secara maksimal serta bisa meningkatkan keterampilan bermain bola tangan. Menurut Khoerunnisa & Aqwal, (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain, model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, dalam artian guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dalam pembelajaran ada yang bisa diterapkan, salah satunya ada *peer teaching model* dan *tactical games model*. Menurut Rahmadhanty, (2022) *peer teaching model* adalah pembelajaran efisien untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, interaksi sosial serta keahlian siswa terkait dengan pembelajaran jasmani, sehingga kelancaran proses belajar mengajar berjalan lebih efektif dan efisien.

*Peer teaching model* berarti siswa mengajar siswa yang lain ataupun yang berfungsi selaku pengajar (tutor) merupakan siswa yang memiliki kelebihan dari pada siswa yang lain, maksudnya seseorang tutor merupakan siswa yang lebih paham ataupun lebih menguasai pokok bahasan pada mata pelajaran tersebut dibanding siswa yang lain.

Selanjutnya ada, *tactical games model* adalah model pembelajaran taktis dalam situasi permainan yang fokus pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan (Liu et al., 2021), sebagai bentuk pendekatan taktis untuk mengajar *tactical games model* ini mengutamakan pembelajaran lewat permainan kecil-kecilan dimana siswa diharuskan untuk membongkar permasalahan taktis secara menyeluruh yang terjadi dalam permainan tersebut serta telah dimodifikasi, adapun tujuan dari *tactical games model* agar siswa lebih aktif latihan dan bermain

sehingga dengan cara itu siswa lebih berfikiran kreatif serta inovatif dalam melakukan aktivitas olahraga melalui pemahaman pribadi siswa sendiri.

Menurut penjelasan di atas, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dengan diharapkan dapat membongkar permasalahan taktis serta mendorong siswa lebih kreatif dalam melakukan aktivitas jasmani. Gerakan perkembangan komponen psikomotor siswa dapat meningkatkan keterampilan sehingga dalam pencapaian kompetensi pada keterampilan bermain bola tangan yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ditentukan seperti melempar, menangkap, berlari, dan melompat.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani, penting bagi kita untuk memperhatikan metode pembelajaran yang tepat dalam permainan bola tangan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami, mengerti, dan merasa senang saat mengikuti pembelajaran bola tangan. Selain itu, seorang guru juga harus menerapkan pendekatan yang sesuai, menggunakan modifikasi fasilitas dan peralatan, memperhatikan kompleksitas keterampilan, tujuan permainan, serta suasana pembelajaran (Didik Rilastiyo, Rohman Hidayat, 2019).

Penelitian menunjukkan bahwa dengan melakukan modifikasi dalam pembelajaran, permainan bola tangan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di SMA Negeri 13 Bandung, penting untuk menciptakan rasa senang pada siswa yang mengikuti pembelajaran permainan bola tangan. Namun, karena permainan ini masih baru bagi sebagian siswa, akan ada beberapa masalah yang dihadapi, seperti ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, teknik dasar permainan, peraturan permainan, dan cara bermain yang belum diketahui oleh semua siswa (Supriyanto, 2016).

Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran permainan bola tangan di sekolah adalah kurangnya motivasi guru dalam menyampaikan materi bola tangan. Hal ini terjadi karena peraturan permainan dan kompleksitas teknik dasar bola tangan yang cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa. Selain itu, ketersediaan peralatan dan perlengkapan permainan bola tangan masih terbatas, sehingga membuat permainan ini dianggap kurang menarik bagi siswa (Rahayu et al., 2020).

Kendala-kendala tersebut muncul karena pendidik belum melakukan modifikasi dalam proses pembelajaran permainan bola tangan, baik dalam hal

taktik, peraturan, maupun model pembelajaran yang digunakan. Seharusnya, permainan bola tangan yang termasuk dalam materi permainan bola besar dapat diajarkan kepada siswa dengan modifikasi yang sesuai dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Sehingga, proses pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan secara efektif jika guru mampu menerapkan modifikasi dan inovasi pembelajaran di sekolah (Nurdiyan Haris, 2018).

Untuk mengatasi masalah tersebut, penting untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat dengan cepat memahami dan menguasai teknik dasar permainan bola tangan. Selain itu, yang paling penting adalah membuat siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran bola tangan. Salah satu model pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut adalah *peer teaching* dengan *tactical games model*. Dengan pendekatan ini, siswa akan diajak untuk memahami dan menerapkan strategi *peer teaching model* serta taktik dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara keseluruhan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka selanjutnya peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini. Adapun masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *peer teaching model* terhadap keterampilan bermain bola tangan?
2. Bagaimana pengaruh *tactical games model* terhadap keterampilan bermain bola tangan?
3. Jika ada, maka model manakah yang lebih berpengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Berdasarkan masalah dalam penelitian, maka penulisan ini bertujuan:

1. Mengetahui pengaruh *peer teaching model* terhadap keterampilan bermain bola tangan.

2. Mengetahui pengaruh *tactical games model* terhadap keterampilan bermain bola tangan.
3. Jika berbeda, maka model manakah yang lebih berpengaruh terhadap keterampilan bermain bola tangan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini adalah secara teoritis dan secara praktis yang dipaparkan sebagai berikut :

1. Secara teoritis
  - a. Manfaat penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan baru dan dapat meningkatkan mutu proses serta hasil pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk guru PJOK.
  - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi baru bagi peneliti lain.
2. Secara praktis
  - a. Pendidik PJOK mendapatkan motivasi pembelajaran olahraga melalui proses belajar mengajar bermain bola tangan secara efektif.
  - b. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait masalah penerapan model pembelajaran PJOK terhadap keterampilan bermain bola tangan di Sekolah Menengah Atas (SMA).

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

**BAB I** : Pendahuluan. Pada bab ini mengemukakan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II** : Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai teori dan penelitian terdahulu yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil temuan peneliti.

**BAB III** : Metodologi Penelitian. Pada bab ini menguraikan tentang rencana penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen, prosedur, dan analisis data.