

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Secara disadari atau tidak sejak lahir hingga dewasa manusia terus belajar untuk mencari jati diri sebagai manusia yang berguna bagi dirinya serta orang lain dan manusia yang seutuhnya. Proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mengembangkan kemampuan dan potensi dalam diri setiap manusia. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No.2 Tahun 2003 dalam Rasyidin,dkk (2007:25) yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,pengendalian diri,kepribadian,kecerdasan,akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan menurut Syarifudin (2007:27) Pendidikan adalah hidup, “Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi yang mempengaruhi perubahan individu” Mengacu pada kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa “Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan meningkatkan kualitas individu agar berkembang secara menyeluruh”.

Senada dengan pendapat tersebut Adang (2008:14) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan sebagai pendidikan dari dan melalui gerak dan harus dilakukan dengan cara - cara yang sesuai dengan arti yang dikandungnya”.Pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk gerak dan belajar melalui gerak. Sedangkan dalam ketetapan MPR NO.II/MPR/1988, dalam Sukintaka (1992:9) dijelaskan bahwa,

“Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistemik menuju pembentukan manusia Indonesia yang seutuhnya”.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan pendidikan jasmani merupakan proses Pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui gerak, permainan dan cabang olahraga sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan siswa agar berkembang secara keseluruhan baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMA/MA Depdiknas (2008:168).

Kurikulum yang diterapkan di sekolah memiliki peranan penting agar tujuan pendidikan jasmani di sekolah dapat tercapai. Kurikulum merupakan landasan dalam melakukan proses pembelajaran, Beauchamp (1975) dalam Sukmadinata (2008:39) menjelaskan bahwa “Kurikulum sebagai seperangkat pernyataan yang saling terkait, yang memberikan makna terhadap kurikulum sekolah, dengan cara menegaskan hubungan di antara unsur-unsurnya, memberikan pegangan bagaimana pengembangan, penggunaan dan evaluasinya”. Oleh karena itu pengembangan kurikulum pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga keadaan sekolah, selain itu juga dalam menetapkan kurikulum pembelajaran harus sesuai dengan landasan dan prinsip-prinsip pengembangannya, Sukmadinata (2008:39) menjelaskan bahwa:

“Praktek kurikulum dikembangkan dari teori kurikulum dan pengembangan teori kurikulum lebih luas dari praktek kurikulum”. Pengembangan teori berkenaan dengan pengembangan konsep, prinsip, kaidah, model, prosedur di dalam profesi pendidikan, sebab teori kurikulum merupakan bagian dari teori pendidikan. Kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah dirancang sedemikian rupa agar pembelajaran yang diajarkan kepada siswa dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu di sekolah yang penulis bimbing dijadikan mata pelajaran wajib yang termasuk dalam kurikulum sekolah.

Sebagai pemasyarakatan kepada siswa untuk lebih mengenal permainan hoki yang selama ini mungkin siswa serasa asing dengan permainan ini saya sebagai peneliti menginginkan permainan hoki ini berkembang dikalangan siswa karena permainan hoki berpotensi bagi siswa yang mengikutinya baik di jadwal mata pelajaran ataupun ekstrakurikuler yang sudah ada di sekolah. Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dan harus diikuti oleh siswa antara lain adalah mata pelajaran atletik, kebugaran jasmani, kesehatan dan olahraga permainan. Menurut Bahagia (2010:6) menyebutkan: “Dalam olahraga permainan di antaranya terdapat berbagai jenis permainan yang dapat dimasukkan pada kelompok permainan invasi, dimana ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut adalah berupa passing dan intercepting”.

Olahraga hoki merupakan salah satu cabang olahraga yang memiliki beberapa keterampilan teknik yang harus dikuasai diantaranya keterampilan *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *flick* (mencungkil bola), *jab* (menjangkau bola), *tackle* (merampas bola) dan *scoop* (mengangkat bola) yang merupakan sebagai keterampilan dasar dalam olahraga hoki. Tujuan permainan hoki adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya melalui penggunaan teknik dan penerapan strategi serta menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan. Oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antar pemain, unit dan tim. Tujuan tersebut akan sulit terealisasi jika kemampuan teknik dasar para pemain kurang mendukung.

Hoki pada saat ini semakin dinamis dan dimainkan dalam tempo yang cepat. Pergerakan pemain, baik dengan bola maupun tanpa bola yang semakin rumit dan sulit diantisipasi, umpan atau *passing* yang akurat dan kemampuan *shooting* yang baik menjadikan hoki sebagai permainan atau olahraga yang menarik. Seorang guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pembelajaran permainan hoki harus mampu mengoptimalkan waktu belajar. menggunakan pendekatan yang sesuai, mengorganisasikan serta modifikasi fasilitas dan peralatan, jumlah pemain, kompleksitas skill.

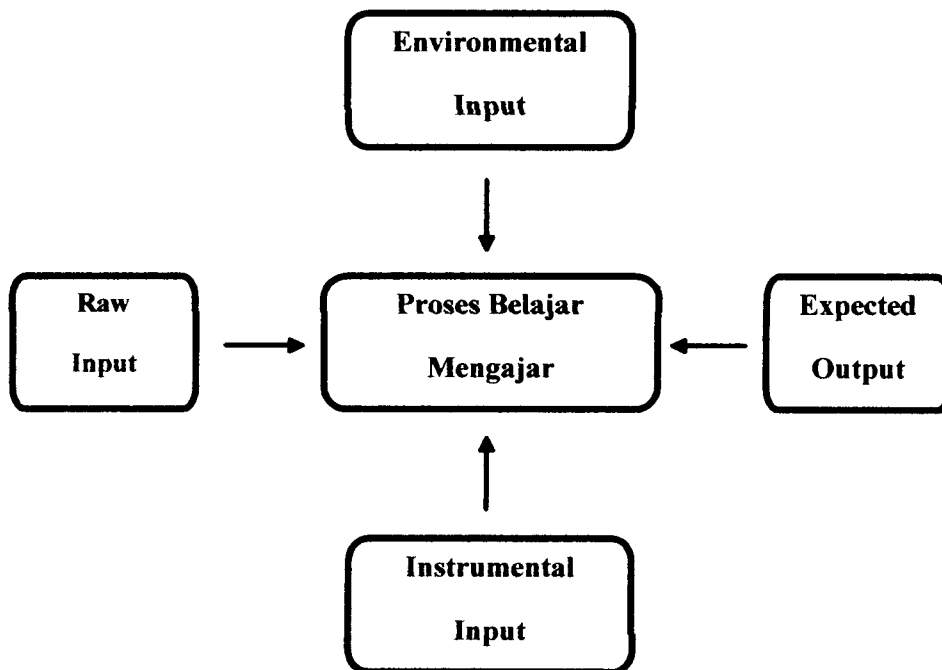
Dalam pembelajaran yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran permainan hoki dapat tersampaikan dengan baik. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan hoki yang diperlukan adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran permainan di sekolah, pada umumnya siswa diberikan pemaparan teori dan latihan dasar secara terpisah. Begitu pula dalam pembelajaran permainan hoki, siswa diinstruksikan melakukan teknik dasar memegang stik, mengiring bola (*dribble*), memukul bola (*hit*), mengoper bola (*passing*), menstop bola (*stop ball*) dilakukan secara berulang-ulang.

Setelah berlatih teknik dasar kemudian diberikan penjelasan pemaparan peraturan permainan barulah dalam pelaksanaan permainan itupun dilaksanakan di lapangan. Dan biasanya pembelajaran seperti ini siswa merasa enggan karena melihat alat dan bola yang keras bila bola terkena kaki, disini pendidik atau guru harus menjelaskan pada siswa peraturan yang sebenarnya dan jangan sampai siswa melakukan hal yang di luar instruksi yang guru berikan sebelumnya.

Belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang menetap. Perubahan itu merupakan hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Menurut Djamarah (2002:141) "Untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan diluar individu". Proses ini bersifat psikologis oleh karena itu proses belajar yang telah terjadi didalam diri siwa hanya dapat disimpulkan hasilnya dari hasilnya.

Sedangkan menurut Makmun (2004:165) memandang bahwa belajar itu komponen yang terlibat dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Unsur-unsur belajar

Sumber : Abin Syamsudin makmun (2004:165)

Komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut

- 1.) *Raw input*, yaitu kondisi keberadaan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Yang terkait dengan *Raw input* adalah kapasitas dasar siswa, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan kesiapan, sikap dan kebiasaan.
- 2.) *Instrumental input*, yaitu sarana dan prasarana yang terkait dengan proses pembelajaran. Yang terkait dengan instrumental input adalah guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program.
- 3.) *Environmental input*, merujuk pada situasi dan keberadaan lingkungan, baik fisik, sosial, maupun budaya dimana kegiatan pembelajaran (sekolah) dilaksanakan.
- 4.) *Expected output*, merujuk pada rumusan normatif yang harus menjadi milik siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam situs <http://abhecuek.wordpress.com/kurikulum-penjas> menjelaskan bahwa:

Esensi, isi dan arah pengembangan pembelajaran kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 tetap masih bercirikan tercapainya paket-paket kompetensi yaitu:

- Menekankan pada ketercapaian kompetensi siswa baik secara individual maupun klasikal.
- Berorientasi pada hasil belajar (*learning outcome*) dan keberagaman penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi.
- Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsure edukatif.
- Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi.

Pada proses pembelajaran seorang guru harus benar-benar mampu menarik perhatian, agar siswa dengan senang hati mengikuti pembelajaran yang diberikan. Kemudian yang tidak kalah penting berbagai bentuk variasi dan bentuk permainan disetiap pembelajaran, karena dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan siswa untuk menyerap materi yang diberikan dengan adanya permasalahan ini peneliti mencoba untuk menerapkan suatu pembelajaran dengan model pendekatan taktis.

Jika anda berusaha mengajarkan keterampilan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan, maka pendekatan taktis merupakan satu pendekatan yang tepat untuk digunakan. Tujuan utama pendekatan taktis dalam pengajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Melalui pendekatan taktis, siswa didorong untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan menggunakan pendekatan taktik, siswa semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan.

Dengan menggunakan pendekatan taktis, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran cabang olahraga permainan.

- 1) tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis adalah : Meningkatkan kemampuan bermain melalui pemahaman terhadap keterkaitan antara taktik permainan dan perkembangan keterampilan.
- 2) Memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran.
- 3) Belajar memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Pengalaman menunjukkan bahwa pemain sepak bola yang baik adalah mereka yang memiliki pengalaman pada hockey lapangan, hockey es, bola basket, atau olahraga-olahraga lain yang bersifat invasion games. Mereka memahami aspek-aspek ruang yang dapat diterapkan pada olahraga lain yang sejenis.

Untuk mengembangkan sistem klasifikasi dalam pembelajaran permainan, guru dapat memilih beberapa bentuk permainan yang memiliki taktik bermain yang sama. Salah satu alternatif untuk menggunakan sistem pengklasifikasian ini adalah pemilihan bentuk kategori permainan. Hal ini dapat membantu siswa dan guru untuk lebih memahami dan menghayati hakikat permainan berdasarkan kesamaan-kesamaan taktik dalam kategori tersebut.

Sebagai kesimpulan pembahasan pendekatan taktis dalam proses pembelajaran keterampilan bermain melalui latihan yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya, minat dan kegembiraan seluruh siswa akan meningkat. Secara khusus bagi siswa yang memiliki kemampuan teknik rendah, pendekatan taktis adalah tepat, karena tidak menekankan pada keterampilan teknik, namun kepada pengembangan taktik, atau pemecahan masalah. Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa untuk menjaga konsistensi keberhasilan pelaksanaan keterampilan teknik yang sudah dimiliki. Untuk siswa, hal ini merupakan langkah pertama yang positif untuk meningkatkan keterampilan bermain. Dengan menggunakan pendekatan taktis dapat memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan menstransfer pemahaman secara lebih efektif dari satu permainan ke permainan lainnya. Kemampuan menstransfer ini meningkatkan peluang pemain untuk meningkatkan permainannya, yaitu dengan bertambahnya keluwesan dalam beradaptasi dengan aktivitas dan situasi baru manakala diperlukan.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah adanya pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar dalam permainan hoki pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA NEGERI 4 BOGOR”.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah, maka untuk memperoleh jawaban terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pendekatan taktis terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan hoki pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 4 Bogor”.

C. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang keolahragaan khususnya dalam hal proses pembelajaran pendidikan Jasmani.

Adapun manfaat secara praktis di dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, serta keterampilan baru kepada obyek yang diteliti.
2. Bagi siswa, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pelajaran hoki. Dengan penelitian ini pula siswa diharapkan dapat merasa senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani.
3. Bagi guru, Sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani untuk lebih memperhatikan pendekatan yang diterapkan, agar kemampuan siswa terdorong untuk berkembang secara utuh.
4. Bagi sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan dan tujuan penelitian. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh pendekatan taktis dalam permainan hoki terhadap hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran hoki di SMA Negeri 4 Bogor.
2. Populasi penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran hoki di SMA Negeri4 Bogor.
3. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen.
4. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan taktis dalam permainan hoki.
5. Variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa mengikuti pembelajaran hoki.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar diperlukan untuk pegangan dan titik tolak dari proses pendidikan yang sedang berlangsung atau dikerjakan. Arikunto (1993:19) menjelaskan "anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya". Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis memiliki anggapan dasar dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan taktis dalam permainan hoki berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran hoki.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari peneliti untuk memberikan arah dan tujuan dari penelitian tersebut. Hipotesis merupakan penuntut kearah penelitian untuk menjelaskan yang harus dicari pemecahannya. Hipotesis merupakan teori yang masih bersifat sementara sampai kemudian dibuktikan kebenarannya melalui

suatu penelitian. Faizal (Mulyadi Waseso, 1982:62) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang dipertanyakan. Hipotesis dimaksud mesti menjadi landasan logis dan memberi arah, kepada proses penelitian itu sendiri. Suatu hipotesis mestilah bias membuat semakin jelas arah yang akan diuji dari masalah dalam Siregar (2004:129) menjelaskan bahwa hipotesis adalah dugaan (penaksiran) sementara mengenai suatu hal, melalui sekelompok sampel yang terukur, untuk menjelaskan populasinya, tetapi kebenarannya belum teruji. Pembuktian dilakukan melalui pengukuran dan analisis terhadap sample yang diambil dari populasi, baik secara sensus ataupun sampling.

Berdasarkan dari uraian diatas maka penulis dapat menetapkan hipotesis bahwa:

1. Bahwa pendekatan taktis dalam permainan hoki berpengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran hoki di SMA 4 Bogor.
2. Bahwa pendekatan taktis dalam permainan hoki tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran hoki di SMA 4 Bogor.

