

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan. Dalam pelaksanaan pendidikan ada dua bentuk kegiatan yang tidak dapat dipisahkan yaitu studi pendidikan dan praktek pendidikan. Menurut Mudyaharjo (dalam Rasyidin dkk. 2009:1) mengungkapkan

“Studi pendidikan merupakan seperangkat kegiatan individu yang memahami suatu prinsip, konsep atau teori pendidikan, sedangkan praktek pendidikan merupakan seperangkat kegiatan bersama yang bertujuan membantu pihak lain agar mengalami perubahan tingkah laku yang diharapkan”.

Dari pendapat diatas dapat dipahami bahwa pendidikan yang berbentuk studi pendidikan ataupun praktek pendidikan pada hakikatnya mendidik seseorang untuk menjadi seseorang yang diharapkan dan menjadi seorang individu yang lebih baik. Melalui pendidikan, peserta didik mengalami proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar peserta didik pasti melakukan aktivitas. Aktivitas terjadi karena adanya interaksi dari individu dengan lingkungannya. Tidak mungkin seseorang belajar tanpa adanya aktivitas. Melalui aktivitas siswa mengalami proses belajar karena pada saat menjalankan aktivitas siswa secara sendiri mengamati apa yang dilakukannya, melalui proses itu anak dengan sendirinya mengalami proses belajar melalui aktivitas yang dia lakukan.

Siswa mendapatkan berbagai macam pengetahuan dan pengetahuan tersebut harus didapatkan oleh siswa berdasarkan pengamatannya sendiri sehingga siswa mendapatkan pengalaman dari aktivitas yang siswa lakukan. Dengan adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya maka terjadi suatu pengalaman. Terjadinya suatu interaksi dikarenakan adanya aksi dari lingkungan berupa rangsangan dari luar. Suatu reaksi tersebut dapat merangsang aktivitas yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih banyak.

Sebagai seorang pendidik, guru harus bisa membantu anak dalam mengembangkan dirinya sendiri. Dalam setiap aktivitasnya, seorang guru berperan agar dapat mengefektifkan waktu belajar dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Melalui aktivitas pendidikan jasmani diharapkan guru dapat menyampaikan materi secara lengkap demi tercapainya tujuan pendidikan terutama aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah pendidikan yang pembelajarannya melalui aktivitas jasmani. Menurut William (dalam Abduljabar, 2009:5) “pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan”.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani bukan sekedar pembelajaran yang memfokuskan pengembangan fisik saja, tetapi harus memperhatikan pengembangan peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka, pendidikan jasmani sebagai suatu kegiatan mendidik melalui aktivitas jasmani yang memiliki tujuan untuk memberdayakan peserta didik mencapai kedewasaan dan mengalami perubahan perilaku secara positif.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu:

1. Perkembangan fisik.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan gerak.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Perkembangan mental.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan sosial.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentunya lebih banyak praktek pendidikan yang dilaksanakan. Aktivitas gerak merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Banyaknya faktor yang mempengaruhi agar tujuan tersebut bisa tercapai diantaranya, kondisi sekolah yang meliputi sarana dan prasarana pembelajaran, serta kualitas guru dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. Hal ini terjadi karena untuk menyampaikan materi secara lengkap terbatasnya oleh waktu.

Guru harus memfokuskan pembelajaran agar siswa dapat mempelajari bahan pelajaran yang akan menjadi tujuan belajarnya. Selanjutnya guru mengalokasikan waktu sebanyak-banyaknya untuk pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan yang sebanyak-banyaknya kepada siswa untuk belajar secara aktif.

Ada beberapa sudut pandang yang perlu diperhatikan dalam menyikapi ketentuan mengenai jumlah jam pembelajaran. Jumlah jam pelajaran adalah sebuah cara dan indikator yang digunakan oleh sekolah sebagai sistem publik dan masal untuk mengelola proses belajar siswa yang sebenarnya. Jadi substansi dari proses belajar siswa bukan jumlah jam belajar tetapi seberapa efektif proses belajar siswa.

Pengalaman peneliti selama PPL, sebagian besar siswa memiliki rentang fokus yang pendek. Selain itu, selama proses pembelajaran banyak waktu jeda karena persiapan belajar, mengobrol, dan gangguan-gangguan lainnya. Waktu yang efektif untuk belajar sering kali hanya sekitar 30 menit, hal ini

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengakibatkan pembelajaran penjas menjadi tidak efektif karena banyak waktu yang terbuang sia-sia.

Oleh karenanya dalam kegiatan belajar mengajar seorang guru harus mampu memilih suatu pendekatan yang tepat dalam menyampaikan materi karena dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat mengefektivaskan kegiatan belajar mengajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan. Seperti pada proses pembelajaran penjas seringkali guru kesulitan dalam menyampaikan materi karena pembelajaran penjas berbeda dari pembelajaran yang lainnya, banyak aktifitas permainan yang perlu dipelajari salah satunya pola-pola gerak keterampilan tubuh yang tentu untuk dapat menguasai keterampilan salah satu cabang olahraga diperlukan banyak waktu untuk siswa agar mengerti prinsip bentuk gerakannya, kemudian meniru gerakan dan mencoba melakukan gerakannya berulang kali, untuk kemudian menerapkan pola-pola gerakan yang dikuasai di dalam kondisi tertentu yang dihadapi dan akhirnya diharapkan siswa bisa menciptakan gerakan-gerakan lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak tertentu. Namun untuk menguasai keterampilan bermain memerlukan latihan yang intensif dan cukup lama, oleh karena itu seorang guru harus mampu memberikan bentuk pembelajaran yang dapat diikuti oleh peserta didik.

Seorang guru penjas dituntut agar mampu menciptakan suatu situasi pembelajaran yang aktif dan efektif dalam waktu relatif sedikit agar hasil dari pembelajaran mengenai materi yang diajarkan meningkat. Misalkan gerak tubuh siswa dalam bermain bola tangan.

Bola tangan adalah olahraga permainan yang cukup mudah dimainkan karena pada hakikatnya permainan ini merupakan penggabungan dari sepak bola dan bola basket. Bola tangan dimainkan dengan salah satu atau kedua tangan dengan satu bola dan dua buah gawang. Tujuan dari permainan ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang dan mencegah bola agar tidak masuk ke dalam gawang.

Walaupun permainan bola tangan sangat sederhana, akan tetapi masih ada siswa yang mengalami kesulitan pada saat memainkan permainan bola tangan. Siswa sering kali mengalami kebingungan saat memainkan permainan bola

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tangan. Salah satu dasar permainan ini adalah lempar tangkap. Walaupun terlihat sederhana, untuk sebagian siswa melakukan lempar tangkap menjadi hal yang sukar, seringkali bola melenceng dari sasaran, ataupun bola jatuh pada saat ditangkap sehingga untuk memasukan bola ke dalam gawang pun menjadi sulit. Dari sarana dan prasarana tidak terlalu mendukung, lapangan yang menjadi tempat pembelajaran cukup kecil, dengan jumlah siswa yang banyak. Dalam pembelajaran siswa menjadi kurang aktif dan cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan permainan sering kali tidak berjalan dan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan menjadi tidak tercapai

Untuk seorang guru, masalah-masalah seperti ini harus dapat diatasi. Melalui pendekatan yang tepat masalah seperti kesukaran peserta didik dalam bermain bola tangan dapat teratasi. Dengan *handball like game* memberikan perbedaan dalam mengajar. Menurut Bahagia (2010:26) :

Handball like games adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan *handball like games* karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan. Dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, objek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan para peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai bola tangan. Pendekatan penyajian materi permainan disampaikan secara didaktis dan metodis, sehingga peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi.

Disamping itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan yang dimodifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya.

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar Menurut Hamalik (2001) “bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”. Hal ini sesuai dengan tujuan pengajaran. “Pada hakikatnya tujuan pengajaran adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa” (Sudjana, 2009:2). Oleh sebab itu, dalam

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai-tidaknya tujuan-tujuan pengajaran, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan dan bantuan belajara kepada siswa. Dengan kata lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini perubahan tingkah laku siswa akan terlihat dan juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri. Dalam proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Dilihat dari latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul: “*IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAME UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN DI SMA NEGERI 4*”. Dengan diadakan penelitian ini, peneliti berharap dengan diterapkannya *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti ingin mengungkapkkan beberapa masalah, yaitu:

1. Alokasi jam pelajaran pendidikan jasmani yang terbatas sehingga guru kurang maksimal dalam memberikan pembelajaran.

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Kemampuan setiap siswa yang berbeda dalam menyerap materi yang diberikan.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.
4. Metode pembelajaran yang monoton mendorong siswa cenderung pasif.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu dikembangkan agar substansi penelitian ini tidak melebar dan agar dapat kesepahaman penafsiran tentang substansi yang ada dalam penelitian ini.

Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagaimana berikut ini:

1. Penelitian ini hanya menitikberatkan pada pemanfaatan waktu aktifitas belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Penelitian ini menerapkan pendekatan pembelajaran aktivitas *handball like game* pada pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan jumlah waktu aktivitas belajar.
3. Aktivitas *handball like game* diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola tangan.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah peneliti ungkapkan, yang menjadi masalah penelitian sebagai suatu problematika penelitian yang perlu penyelesaian dapat dirumuskan yaitu :

1. Apakah penerapan pembelajaran aktivitas *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa di SMAN 4 Bandung?
2. Apakah penerapan pembelajaran aktivitas *handball like game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola tangan di SMAN 4 Bandung?
3. Apakah penerapan pembelajaran aktivitas *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar dalam permainan bola tangan di SMAN 4 Bandung?

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implementasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui apakah *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran olahraga permainan bola tangan pada siswa SMAN 4 Bandung.
2. Untuk mengetahui apakah *handball like game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran olahraga permainan bola tangan pada siswa SMAN 4 Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran olahraga permainan bola tangan pada siswa SMAN 4 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis:
Manfaat dari dari penelitian ini adalah untuk menambah pemahaman tentang bentuk-bentuk pembelajaran khususnya dalam pembelajaran yang mendekati permainan sesungguhnya dalam rangka untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan.
2. Manfaat praktis
Dari hasil penelitian ini bisa di jadikan inspirasi oleh pendidik untuk menambah pengetahuan tentang bentuk-bentuk pembelajaran yang menyerupai permainan sesungguhnya khususnya pada pembelajaran bola tangan.

G. Struktur Organisasi Tulisan

BAB I : PENDAHULUAN, menerangkan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tulisan.

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permaina bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB II : KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN.

BAB III : METODE PENELITIAN, menerangkan metode penelitian, waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel dan paradigma penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menerangkan data JWAB dan hasil belajar pretest dan post-test dalam pembelajaran bola tangan, uji sifat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, uji hipotesis dan kesimpulan analisis data.

BAB V : PENUTUP, menerangkan kesimpulan dan saran.