

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana 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.

Salah satu kegiatan dalam pendidikan ialah kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga pada umumnya dapat dipandang dari empat dimensi yaitu: (1) olahraga rekreatif yang menekankan tercapainya kesehatan jasmani dan rohani dengan tema khas seperti pencapaian kesegaran jasmani dan pelepasan ketegangan hidup sehari-hari, (2) olahraga pendidikan yang menekankan pada aspek pendidikan, yaitu olahraga merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, (3) olahraga kompetitif menekankan kegiatan perlombaan dan pencapaian prestasi, dan (4) olahraga profesional yang menekankan tercapainya keuntungan material. Dari keempat macam kegiatan olahraga tersebut, tentunya setiap orang mempunyai tujuan yang berbeda-beda dalam melakukan kegiatan olahraga. Olahraga di sekolah dipandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan. Husdarta (2009, hlm.3). Menyatakan bahwa:

Olahraga sebagai pendidikan atau dengan istilah pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), Sekolah Menengah Umum (SMU) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta

emosional. Peranan penjas di sekolah dasar cukup unik, karena turut mengembangkan dasar-dasar keterampilan yang diperlukan anak untuk menguasai berbagai keterampilan sehari-hari.

Husdarta, (2009, hlm.9) mengatakan secara sederhana, Tujuan pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang mungkin siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
6. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Pentingnya peranan pendidikan jasmani di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar. Salah satu materi pendidikan jasmani untuk siswa Sekolah Dasar yaitu permainan bola besar. Macam-macam permainan bola besar yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah permainan bola tangan. Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain bola tangan, dapat membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan dan kemampuan jasmani. Manfaatnya bagi rohani yaitu kejiwaan, kepribadian dan karakter akan tumbuh ke arah yang sesuai dengan tuntutan masyarakat.

Menurut Rowland (1979) dalam artikel Penelitian Didin dan Yunyun (2008, hlm.2-3) pengembangan model pembelajaran bola tangan pada kelas besar, “permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu yang dimainkan dengan cara melempar dan menangkap bola, serta

menembakan bola ke gawang. Dapat dimainkan oleh putra maupun putri, oleh semua orang dari segala usia.”

Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan gabungan permainan sepakbola dan bola basket. Peralatan utama yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah satu buah bola dan dua buah gawang. Sehingga pada dasarnya permainan bola tangan adalah permainan yang sangat sederhana dan dapat dimainkan dan disenangi oleh semua tingkatan keterampilan semua orang.

Karakteristik permainan bola tangan seperti halnya gerakan dalam kehidupan keseharian seperti berjalan, berlari, melompat, melempar, menghindar dan sebagainya. Sehingga dalam mengajarkan keterampilan teknik memainkan bola sangat tergantung pada tingkat perkembangan anak didik.

Seorang guru dituntut memiliki kreatifitas dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seorang guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sugiyanto (1998, hlm. 247) bahwa:

Cara-cara atau metode yang sering digunakan dalam pengajaran gerak olahraga ada beberapa macam, di antaranya adalah: (1) metode praktek keseluruhan, (2) metode praktek bagian, (3) metode drill, (4) metode pemecahan masalah, (5) pendekatan ketepatan dan (6) pendekatan kecepatan.

Banyaknya metode pengajaran gerak olahraga menuntut seorang guru harus cermat dalam memilih dan menentukan metode mengajar. Dalam pelaksanaannya metode pembelajaran kadang selalu menghadapi tantangan dan hambatan diantaranya alat yang kurang memadai, materi yang diberikan terlalu monoton, cuaca, minat dan motivasi siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran penjas. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan modifikasi baik pada permainan ataupun aturan permainan. Dalam

pembelajaran permainan *handball* beberapa hal dapat dimodifikasi diantaranya peraturan, bola, gawang, lapangan dan jumlah pemain.

Modifikasi merupakan penambahan nilai guna suatu objek atau barang. Permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran bola besar, agar lebih efektif dapat menggunakan aktivitas *handball like games*.

Menurut Yoyo (2010, hlm.4) "*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 sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, caramemainkan dan sebagainya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan pada peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai *handball* ini. Pendekatan penyajian materi permainannya disampaikan secara didaktis dan metodis, sehingga si peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi.

Disamping itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dapat membuka wawasan yang lebih luas bagi para mahasiswa 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.

Pada dasarnya tujuan penerapan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran adalah untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran penjas, yang salah satunya yaitu kurangnya kemampuan gerak dasar manipulatif siswa. Seperti melempar, menangkap, menendang, menahan dan lain-lain.

Menurut Mahendra (2008, hlm.43-35) gerak itu terbagi menjadi tiga jenis, yaitu : "Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif". Lokomotor disini

maksudnya adalah gerak berpindah tempat seperti *travelling*, jalan, lari dan lompat. Nonlokomotor disini maksudnya adalah gerak yang tidak berpindah tempat pada satu titik seperti menekuk, bergoyang, mendorong, berputar dan meliuk. Sedangkan dalam manipulatif disini maksudnya adalah kemampuan bergerak dengan memanipulasi objek dengan anggota tubuh seperti melempar, menangkap, menyepak, menahan.

Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar ada tiga jenis yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Kemampuan gerak merupakan keterampilan yang penting di dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan jasmani. Dengan kata lain kemampuan gerak dasar harus dimiliki oleh anak, karena gerak merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk melaksanakan kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan jasmani saat ini di SDN Nengkelan masih kurang efektif, terlalu monoton dan kurang kreatif dalam menerapkan permainan didalamnya, karena para pengajar memberikan metode pembelajaran komando langsung ke inti pembelajaran sehingga anak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran penjas juga fasilitas yang kurang memadai sehingga pembelajaran terasa begitu menjenuhkan. Pada kenyataan di SDN Nengkelan ini kebanyakan siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas, tetapi kemampuan bergerak mereka masih kurang. Apalagi permasalahan yang secara umum anak sekolah dasar yaitu kesulitan dalam dalam bergerak dan juga mereka cenderung takut untuk melakukan gerak. Salah satu pembelajaran yang akan diberikan pada saat pembelajaran bola besar yaitu permainan *handball like games*, banyak siswa yang tidak tahu atau merasa asing tentang permainan tersebut sehingga tugas gerak yang di intruksikan guru kepada siswa kurang maksimal. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan lemparan dan menangkap bola. Siswa masih belum bisa menangkap bola, bola nya masih selalu lepas dan terjatuh, masih ada siswa yang takut pada saat menangkap bola dan siswa masih belum bias melempar tepat ke sasaran. *Handball like games* diperuntukan untuk memberikan pengalaman gerak kepada siswa terutama mengenai pembelajaran lempar tangkap.

Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk meneliti dan menerapkan seberapa besar manfaat yang diperoleh dengan penerapan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran penjas dapat meningkatkan gerak manipulatif siswa kelas V di SDN Nengkelan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada berbagai permasalahan yang muncul pada saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, terutama di SDN Nengkelan, permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran itu siswa belum mengetahui pembelajaran permainan *handball*, belum terdapat peralatan dan perlengkapan yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran penjas, strategi pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat memahami peraturan permainan *handball* belum terarah dan kemampuan gerak manipulatif siswa melempar dan menangkap masih kurang.

Dari berbagai identifikasi masalah di atas maka perlu adanya penangan terhadap pembelajaran penjas, yang salah satunya adalah permainan bola besar *handball like games* yang pada dasarnya dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa, dengan fasilitas yang mudah juga dapat membuat siswa aktif gembira dan akan meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif siswa dalam pembelajaran penjas.

C. Rumusan Masalah

Dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V SDN Nengkelan untuk menguasai lempar tangkap sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang diberikan. Pendekatan permainan *handball like games* merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang akan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis kemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Apakah aktivitas *handball like games* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif siswa kelas V di SDN Nengkelan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung?.”

D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah kesulitan belajar gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap siswa di SDN Nengkelan akan dipecahkan melalui penerapan aktivitas permainan *handball like games* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penerapan permainan *handball like gmes* bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *handball like games* dalam meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, kurangnya gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap siswa akan dipecahkan melalui penerapan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran penjas siswa kelas V di SDN Nengkelan.

E. Batasan Penelitian

Agar masalah penelitian ini tidak menyimpang dari masalah sebenarnya, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran pendidikan jasmani yang penulis gunakan adalah penerapan permainan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan aktivitas *handball like games* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Nengkelan.
3. Gerak dasar manipulatif yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu gerak dasar melempar dan menangkap. Menurut Dr. Yudha M. Saputra

(2010, hlm.5.1) “Perkembangan gerak manipulatif adalah satu keterampilan memanipulasi obyek sambil bergerak. kemampuan melempar dan menangkap menjadi salah satu kemampuan gerak manipulatif yang sangat diperlukan pada masa perkembangan”.

4. Penelitian dalam skripsi ini dilakukan di SDN Nengkelan.
5. Objek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Nengkelanyang berjumlah 33 orang.
6. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah GPAI (Games Performance Assisment Instrumen) dalam GPAI ada 7 komponen, namun yang di ambil hanya 3 komponen, yaitu: 1) Keputusan yang diambil (*Decision Marking*), 2) Melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), 3) Memberi dukungan (*Support*) karena ke 3 komponen yg di ambil lebih sesuai dengan aspek yang akan diteliti.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui sejauhmana pembelajaran aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran penjas berdampak positif untuk upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap siswa kelas V di SDN Nengkelan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung.

G. Manfaat penelitian

1. Secara Teoritis

Bagi guru pendidikan jasmani hasil penelitian ini sebagai masukan dan informasi untuk pelaksanaan proses pengajaran permainan bola besar *handball like games* disekolah dasar. Penelitian ini berguna unuk menyajikan salah satu alternatif yang baik bagi upaya mengatasi masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan penguasaan keterampilan gerak dasar manipulatif.

2. Secara Praktis

Nursovia, 2014

Penerapan Aktivitas Handball Like Games Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Siswa Kelas V Di SDN Nengkelan

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, di antaranya:

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pembelajaran aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan metode mengajar di sekolah.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan jasmani dan peneliti-peneliti yang lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.