

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan akan menentukan nasib kehidupan bangsa yang berkaitan langsung dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia, Pernyataan ini diperkuat oleh tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Undang-undang Republik Indonesia Dalam UU No.20 Tahun 2003 (dalam Afnil Guza 2008, hlm. 244), tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa :

Pendidikan diartikan sebagai 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. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan berbangsa.

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan agar siswa dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial budaya. Dengan pendidikan diharapkan supaya siswa dapat hidup mandiri sebagai

Novi Eka Kustari, 2014

PENERAPAN AKTIVITAS HANDBALL LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PERMAINAN BOLA TANGAN :Penelitian Tindakan Kelas pada Kelas VI di SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung

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

individu maupun makhluk sosial. Proses pembelajaran itu sendiri menekankan pada terjadinya interaksi antara peserta didik, guru, metode, kurikulum, sarana, dan aspek lingkungan yang terkait untuk mencapai kompetensi pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi yang ingin dipenuhi akan tergantung pada proses belajar, karena proses belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok yang berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Hal ini disebabkan karena kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah lebih bersifat formal, dan direncanakan oleh guru dan pendidik lainnya. Dalam kegiatan belajar, akan terjadi bertambahnya perubahan tingkah laku yang bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar yang dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010, hlm. 2) bahwa “Belajar ialah sesuatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Dalam proses belajar perubahan tidak terjadi sekaligus tetapi terjadi secara bertahap tergantung pada faktor-faktor pendukung belajar yang mempengaruhi siswa. Faktor-faktor ini umumnya dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berhubungan dengan segala sesuatu yang ada pada diri siswa yang menunjang pembelajaran, seperti inteligensi, bakat, kemampuan motorik panca indera, dan skema berpikir. Faktor ekstern merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa yang mengkondisikannya dalam pembelajaran, seperti pengalaman, lingkungan sosial, metode belajar-mengajar, strategi belajar-mengajar, fasilitas belajar dan dedikasi guru. Keberhasilan mencapai suatu tahap hasil belajar memungkinkannya untuk belajar lebih lancar dalam mencapai tahap selanjutnya. Dalam faktor-faktor yang mempengaruhi belajar motivasi termasuk

ke dalam faktor intern. Motivasi sangat berpengaruh untuk mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik serta mempunyai motivasi untuk berfikir, memusatkan perhatian, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar, termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan motivasi sangat berperan penting sebab dapat mendorong individu untuk bergerak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Keberadaan pendidikan jasmani telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 37 (dalam Afnil Guza 2008, hlm. 261) bahwa :

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat : a. pendidikan agama; b. pendidikan kewarganegaraan; c. bahasa; d. matematika; e. ilmu pengetahuan alam; f. ilmu pengetahuan sosial; g. seni dan budaya; h. pendidikan jasmani dan olahraga; i. keterampilan/kejujuran; dan j. muatan lokal.

Khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah (2006, hlm. 208) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat beberapa ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu ruang lingkup yang terdapat dalam kurikulum yaitu aktivitas permainan.

Pendidikan jasmani selalu mengandung unsur bermain, aktivitas fisik, dan olahraga. Sebagaimana dikemukakan oleh Agus Mahendra (2009, hlm. 19) bahwa “Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif.”

Aktivitas permainan dan olahraga merupakan salah satu aspek yang dipelajari dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Permainan bola kecil dan permainan bola besar termasuk ke dalam aktivitas permainan dan olahraga. Permainan bola kecil di antaranya : tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, baseball, softball, kasti, dan lain sebagainya. Sedangkan permainan bola besar di antaranya : sepak bola, futsal, voli, basket, bola tangan dan lain sebagainya. Permainan bola tangan termasuk ke dalam permainan bola besar yang banyak mengandung unsur aktivitas bermain. Menurut Rowland, 1979 (dalam Didin Budiman dan Yudiana, 2008, hlm. 2-3) mengungkapkan bahwa :

Permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu yang dimainkan dengan cara melempar dan menangkap bola, serta menembakkan bola ke gawang. Dapat dimainkan oleh putra maupun putri, oleh semua orang dari segala usia. Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan gabungan permainan sepak bola dan bola basket (Haris, 1991). 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.

Berbagai jenis permainan olahraga seperti permainan bola kecil dan permainan bola besar dikelompokkan ke dalam : kelompok permainan invasi, kelompok permainan net, dan kelompok permainan sentuh. Permainan *handball like games* termasuk ke dalam permainan invasi. Dinamakan *handball like*

games karena permainan ini menyerupai permainan bola tangan. Menurut Yoyo Bahagia (2010, hlm. 26) mengemukakan bahwa :

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, cara memainkan 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 peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi kesulitan yang terlalu tinggi.

Di samping itu *handball like games* menggunakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dengan modifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran jasmani di sekolah guru lebih sering menggunakan pendekatan teknik dalam melaksanakan pembelajarannya, hal ini dibenarkan berdasarkan hasil observasi penelitian Dhea Amelia Pratiwi (2013, hlm. 4) bahwa :

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran penjas khususnya permainan bola basket yaitu pembelajaran kurang merangsang minat belajar atau tidak meningkatnya kemampuan siswa bermain ini disebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan sehingga waktu belajar terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan teknik dasar/drill oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dan tidak mengalami proses permainan yang sebenarnya.

Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sering merasa cepat jenuh karena pendekatan guru yang masih cenderung ke penekatan teknik. Hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa untuk

belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani tidak berkurang maka dilakukan penerapan aktivitas *handball like games*. Selain itu dengan menggunakan pendekatan bermain motivasi anak untuk mengikuti pembelajaran juga akan bertambah. Karena dalam belajar motivasi itu sangat penting dan sangat menentukan keberhasilan belajar. Seperti yang dikemukakan Sardiman A. M. (2011, hlm. 84) bahwa “Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.” Dalam teori motivasi terdapat dua bentuk motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Yusuf Hidayat (2008, hlm. 57-58) bahwa :

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa atau atlet yang menyebabkannya berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Ketika siswa atau atlet merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara intrinsik. Adapun motivasi ekstrinsik diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari luar yang menyebabkan siswa atau atlet berpartisipasi dalam suatu kegiatan olahraga. Jika keterlibatannya dalam aktivitas olahraga didasari oleh harapan ingin menjadi juara dan memperoleh medali, hadiah, atau penghargaan dari pihak lain, maka siswa atau atlet tersebut termotivasi secara ekstrinsik.

Oleh sebab itu dengan penerapan aktivitas *handball like games* disertai penggunaan pendekatan bermain akan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bola tangan juga akan ikut meningkat. Hal itu disebabkan karena permainan bola tangan merupakan permainan yang tergolong baru apalagi di tingkat sekolah dasar maka jika penerapan aktivitas *handball like games* diberikan pada siswa sekolah dasar akan menambah motivasi siswa dalam belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Selain itu siswa akan merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga, serta jika diberikan pendekatan bermain siswa akan termotivasi untuk menjadi juara dan memperoleh

penghargaan dari guru dan teman-temannya. Hal tersebut yang akan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah khususnya pembelajaran permainan bola tangan, maka dilatar belakangi hal tersebut penulis mengambil judul “Penerapan Aktivitas Handball Like Games untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Permainan Bola Tangan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu :

1. Kurangnya pendekatan bermain pada saat pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran berkurang.
2. Siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar.
3. Siswa kurang mengenal permainan bola tangan
4. Tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bola tangan sangat rendah.
5. Tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

“Apakah penerapan aktivitas handball like games dapat meningkatkan motivasi belajar permainan bola tangan?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar permainan bola tangan.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan di bidang pembelajaran permainan khususnya *handball like games* dan dapat menambah pengetahuan tentang permainan bola tangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dalam aktivitas *handball like games* dapat menambah motivasi belajar permainan bola tangan pada siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman guru dalam memberikan materi pendidikan jasmani sehingga mudah dicerna siswa.
- c. Bagi peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sehingga akan bermanfaat di masa mendatang.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan pengalaman tentang proses belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan penerapan permainan *handball like games* sehingga dapat diaplikasikan saat pembelajaran di sekolah.

F. Batasan Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi belajar permainan bola tangan siswa.
2. Permainan yang dijadikan model penelitian adalah *handball like games*.

3. Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan bermain.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
5. Subyek penelitian ini adalah Siswa kelas VI SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya :

1. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007, hlm. 1258), Penerapan diartikan pemasangan; pengenaaan; perihal mempraktekan. Penerapan yang dimaksud adalah penerapan pembelajaran yang penulis gunakan dalam penelitian, yaitu penerapan aktivitas *Handball Like Games*.
2. Menurut Slameto (2010, hlm. 2) Belajar ialah sesuatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
3. Menurut Yusuf Hidayat (2008, hlm. 55) Adapun motivasi adalah proses aktualisasi dari sumber penggerak atau pendorong tersebut. Motivasi sebagai proses psikologis adalah refleksi kekuatan interaksi antara kognisi, pengalaman dan kebutuhan.
4. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 1) Bermain merupakan kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda. Anak bermain berarti anak mengerjakan sesuatu permainan, sedang permainan merupakan sesuatu yang dikenai bermainan.
5. Menurut Yoyo Bahagia (2010, hlm. 26) *Handball like games* adalah salah satu permainan yang masuk dalam permainan invasi. Dinamakan *handball like games* karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan.

6. Menurut Ridwan Haris (1991, hlm. 3) Permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu dan dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan penggabungan antara permainan sepak bola dan bola basket. Peralatan utama yang digunakan dalam permainan bola tangan adalah sebuah bola dan dua buah gawang.
7. Menurut Didin Budiman dan Yunyun Yudiana (2008, hlm. 8) Pendekatan bermain merupakan pendekatan yang menekankan pada permainan dan hanya sebagian kecil waktu dipergunakan untuk latihan teknik secara khusus.