

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Makna pendidikan apabila diartikan dalam suatu batasan tertentu maka dapat diartikan bermacam-macam dan memunculkan beragam pengertian. Dalam arti sederhana pendidikan diartikan sebagai suatu usaha individu dalam membina dan membentuk kepribadian, menambah ilmu pengetahuan sehingga menjadi individu yang lebih baik dalam pikiran dan perilaku serta sikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat. Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh John Dewey dalam Hasbullah (2011a: 2) bahwa “pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.”

Menurut Piaget dalam Juliantine. dkk (2012: 7) mengemukakan bahwa “tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau discover.” Sedangkan dipaparkan pula oleh Hasbullah (2011b: 15) tujuan pendidikan dibedakan menjadi beberapa macam tujuan yaitu: tujuan nasional, instruksional, kurikuler dan tujuan instruksional. Berikut ini adalah pemaparannya.

a. Tujuan Nasional

Ini merupakan tujuan umum pendidikan nasional yang di dalamnya terkandung rumusan kualifikasi umum yang diharapkan dimiliki oleh setiap warga negara setelah mengikuti dan menyelesaikan program pendidikan nasional tertentu.

b. Tujuan Institusional

Ini merupakan tujuan lembaga pendidikan sebagai pengkhususan dari tujuan umum, yang berisi kualifikasi yang diharapkan diperoleh anak setelah menyelesaikan studinya di lembaga pendidikan tertentu.

c. Tujuan Kurikuler

Tujuan ini adalah penjabaran dari tujuan institusional, berisi kualifikasi yang diharapkan dimiliki oleh si terdidik setelah mengikuti program pengajaran dalam suatu bidang studi tertentu, misalnya tujuan untuk bidang studi sejarah kebudayaan Islam, Bahasa Indonesia, PPKN dan sebagainya. Rumusannya terdapat dalam kurikulum suatu lembaga pendidikan tertentu.

d. Tujuan Instruksional

Rumusan tujuan ini merupakan pengkhususan dari tujuan kurikuler, dan dibedakan menjadi tujuan instruksional umum (TIU) dan tujuan instruksional khusus (TIK). Tujuan instruksional umum (TIU) merupakan rumusan yang berisi kualifikasi sebagai pernyataan hasil belajar yang diharapkan dimiliki oleh anak didik atau siswa setelah mengikuti pelajaran dalam pokok bahasan tertentu, namun belum dirumuskan secara khusus dalam bentuk perubahan tingkah laku siswa, yang mudah diamati dan tidak menimbulkan banyak interpretasi.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk memperbaiki serta membimbing suatu individu berubah ke arah yang lebih baik dalam kepribadian serta wawasan pengetahuannya. Karena tidak dapat dipungkiri lagi bahwa pendidikan mempunyai pengaruh yang sangat besar dan mendalam terhadap terbentuknya suatu sumber daya manusia yang berkualitas untuk kesejahteraan suatu bangsa dan negara. Pendidikan sangat beragam tidak hanya diberikan dalam lingkup suatu instansi/sekolah, pendidikan pun terdapat di lingkungan masyarakat, keluarga, dan faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi perkembangan individu baik mental, sosial serta intelektual yang dimilikinya.

Pendidikan jasmani hadir sebagai salah satu alat pendidikan yang bukan hanya mengembangkan aktivitas fisik semata tetapi juga mencakup berbagai ranah kehidupan masyarakat dalam aspek keterampilan sosial, keterampilan emosional, wawasan dan

pengetahuan serta perkembangan karakter yang diharapkan individu/siswa dapat memiliki perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Juliantine *et al.* (2012: 6) bahwa “penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.”

Siendotop (1991) dalam Abdul Jabar (2009: 5) mengatakan bahwa :

Dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui jasmani” yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial.

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: “pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani.” Dengan demikian, Freeman (2001: 5) dalam Abduljabar (2011: 82) menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

1. Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh.
2. Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas *gross* motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok.
3. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non fisik pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Istilah pendidikan jasmani dijelaskan pula oleh Mahendra (2009: 6) yang mengemukakan bahwa:

Dalam memahami arti pendidikan jasmani, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut akan membantu guru atau masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual. Anak-anak di usia sekolah bila diamati beberapa waktu, akan nampak betapa tinggi kegiatan mereka. Sungguh sulit bagi mereka untuk duduk diam. Mereka selalu bergerak, lari ke sana kemari, lompat-lompat, memanjat, lompat turun dan terus lari lagi. Ini semua adalah dorongan dari dalam atau naluri yang tidak dapat ditekan-tekan lagi.

Pendidikan jasmani erat kaitannya dengan aktivitas bermain, karena bermain merupakan aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Bermain dalam penjas diartikan

sebagai kegiatan menghibur yang dilakukan dengan melibatkan aktivitas gerak fisik. Menurut Smith dalam Suparlan *et al.* (2010: 5) mengatakan bahwa: “bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.” Permainan dimainkan dengan membutuhkan banyak energi lebih kuat dan serius daripada bermain, dan lebih memungkinkan memberikan penghargaan terhadap pemenuhan keberhasilan. dalam Sukintaka (1992: 12) mengemukakan bahwa “aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya, gerak mereka berarti berlatih tanpa disadarinya.”

Permainan dapat dikelompokkan berdasarkan dengan macam-macam cara memandang permainan itu. Diantaranya pengelompokan dengan bola yaitu ada permainan bola besar dan permainan bola kecil yang ada dalam kurikulum pembelajaran. Permainan bola tangan termasuk kedalam permainan bola besar. dalam permainan bola tangan dilakukan dengan banyak melakukan kombinasi gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif dalam suatu konsep gerak permainan bola tangan yang tersampaikan melalui aktivitas bermain.

Aktivitas bermain dalam penjas dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa tanpa menghilangkan makna dari aktivitas olahraga yang di modifikasi tersebut. Dalam penelitian ini akan mengungkapkan aktivitas bermain melalui aktivitas *handball like games* sebagai sarana untuk mengenalkan permainan bola tangan agar lebih mudah dilakukan oleh siswa sekolah dasar.

Menurut Bahagia (2010: 26) mengungkapkan bahwa:

Handball like games adalah salah satu permainan yang masuk ke dalam 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 permainannya disampaikan secara didaktis dan metodus, sehingga si peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi.

Pada kenyataannya masih banyak pembelajaran penjas di sekolah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran penjas khususnya permainan bola tangan yaitu pembelajaran kurang menarik minat siswa untuk berantusias mengikuti pelajaran karena guru memberikan materi pelajaran yang lebih banyak melakukan cabang olahraga yang sebenarnya, dan ada pula siswa yang banyak menunggu giliran dalam melakukan aktivitas gerak sehingga mereka lebih banyak diam karena kurangnya alat dan sarana pembelajaran di sekolah mengakibatkan situasi belajar yang monoton sehingga pengalaman gerak siswa akan terbatas di karenakan pembelajaran yang kurang efektif tersebut.

Oleh karena itu perlu adanya suatu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru. Dengan ini peneliti yang bertindak sebagai guru tergerak untuk memanfaatkan aktivitas permainan yang dimodifikasi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, karena dengan melalui aktivitas bermain siswa lebih mudah untuk melakukan kegiatan pembelajaran karena mengandung unsur kesenangan dalam melakukan kegiatan juga inti serta makna dari materi dapat mudah tersampaikan kepada siswa sehingga secara sadar ataupun tidak sadar minat belajar siswa terbentuk untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran penjas. Melihat permasalahan di atas, maka suatu pemikiran yang muncul dari masalah tersebut peneliti menentukan judul penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah “Implementasi Aktivitas Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Tangan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di SD Negeri Sukarasa 3 dan 4 diantaranya :

1. Siswa kurang berminat dalam mengikuti permainan bola tangan di karenakan pembelajaran yang diberikan monoton lebih kepada permainan sebenarnya.
2. Siswa kurang memahami cara bermain permainan bola tangan.
3. Pemahaman siswa tentang gerak dasar permainan bola tangan masih kurang.

C. Rumusan Masalah

Apakah pembelajaran aktivitas bermain dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola tangan pada siswa kelas VI.C SD Negeri Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung ?

D. Tujuan Penelitian

Berikut ini tujuan penelitian yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk mengetahui sejauh mana aktivitas bermain dapat meningkatkan hasil belajar permainan bola tangan di kelas VI.C SD Negeri Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mengetahui sejauh mana aktivitas siswa dalam belajar permainan bola tangan.
- b) Untuk mengetahui sejauh mana aktivitas guru dalam mengajar permainan bola tangan.
- c) Untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap pembelajaran permainan bola tangan dengan melalui aktivitas *handball like games*.
- d) Untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar permainan bola tangan yang dilakukan siswa melalui aktivitas *handball like games*.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari dua manfaat penelitian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut ini adalah pemaparannya.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan manfaat bagaimana cara penyampaian materi dengan menggunakan aktivitas bermain sehingga materi dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih mudah. dengan menggunakan aktivitas bermain siswa akan lebih berminat mengikuti pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini terdapat manfaat praktis yang akan dikemukakan sebagai yaitu berikut :

a. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik lebih berinovatif dan berkreaitif mengemas dengan baik pembelajaran penjas tanpa menghilangkan makna yang sesungguhnya dari materi yang akan disampaikan melalui aktivitas permainan dengan mengaplikasikannya dalam aktivitas *handball like games*.

b. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui aktivitas permainan *handball like games*.

c. Bagi Sekolah

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti

Peneliti menjadi lebih membuka wawasan tentang pembelajaran yang ada di sekolah dasar khususnya dalam penjas sehingga pengetahuan peneliti dapat meningkat dan dapat mengaplikasikan aktivitas bermain ke dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar.

F. Batasan Penelitian

Agar langkah-langkah pemecahan masalah dalam penelitian dapat dilaksanakan dengan tepat, maka peneliti membatasi penelitian pada masalah yang akan di teliti saja.

Adapun pembatasan masalahnya terfokus pada implementasi aktivitas bermain dalam meningkatkan hasil belajar permainan bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masalah pokok penelitian berkenaan dengan peningkatan hasil belajar dalam permainan bola tangan pada siswa kelas VI.C SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung melalui implementasi aktivitas *handball like games*.
2. Hasil belajar akan dilihat dari berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan konsep gerak permainan bola tangan dalam aktivitas *handball like games*.
3. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
4. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk pokok bahasan pembelajaran permainan bola tangan melalui aktivitas *handball like games* pada kelas VI.C SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung.
5. Populasi atau obyek penelitiannya yaitu terhadap siswa kelas VI.C SDN Sukarasa 3 dan 4 Kota Bandung.