

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pada zaman yang semakin maju saat ini pendidikan terus mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sudah banyak dirasakan oleh masyarakat. Didalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003, disebutkan bahwa

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.

Soegarda poerbakawatja (1982:257) menyebutkan bahwa pengertian pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit meliputi :

Secara luas, semua perbuatan dan usulan dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya, serta keterampilannya (orang menamakan ini juga “mengalihkan” kebudayaan atau *culturoverdracht*) kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah.

Dalam arti sempit pendidikan sama halnya dengan pengajaran, walaupun demikian didalam proses pendidikan akan tercakup pula pengajaran sebagai salah satu bentuk kegiatan pendidikan.

Dalam arti luas menurut Suparlan (2009:79) pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan. Pendidikan berlangsung disegala jenis, bentuk, dan tingkat lingkungan hidup, yang kemudian mendorong pertumbuhan segala potensi yang ada didalam diri individu. Dalam arti sempit, pendidikan adalah seluruh kegiatan belajar yang direncanakan dengan materi terorganisasi, dilaksanakan secara terjadwal, dalam sistem pengawasan, dan diberikan evaluasi berdasar pada tujuan yang telah ditentukan. Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, patas, benar, dan indah untuk kehidupan. Tujuan

pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan.

Pelajaran Pendidikan Jasmani, merupakan mata pelajaran wajib dan penting yang diterima disekolah, seperti yang dikatakan oleh Mahendra (2009:21) “Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting”. Oleh karena itu, pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Satuan Pendidikan (KTSP) SMA/Ma, terdapat ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani disekolah yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a). Permainan dan olahraga meliputi: Olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, b). Aktivitas pengembangan meliputi: Mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya, c). Aktivitas senam meliputi: Ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya, d). Aktivitas ritmik meliputi: Gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya, e). Aktivitas air meliputi: Permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya, f). Pendidikan luar kelas, meliputi: Piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung, g). Kesehatan meliputi : Penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan seperti : a). Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, b). Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, c). Meningkatkan kemampuan

dan keterampilan gerak dasar, d). Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, e). Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, f). Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, g). Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Mahendra (2009:3) mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial serta mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

Menurut Jesse Feiring Williams (dalam Freeman :2001) dikutip oleh Abduljabar (2009:5) bahwa “ pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan”. Pendidikan melalui aktivitas jasmani tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Ketika tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, mental juga harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu berdampak pada perkembangan sosial, seperti bekerjasama dengan siswa lain. Dalam proses pendidikan jasmani ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian, yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek tersebutlah yang menjadi bahan kajian dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani yang selanjutnya akan digabungkan dan diberi penilaian sebagai hasil dari proses belajar siswa di

sekolah. Guru harus berusaha agar kegiatan jasmani yang dilakukan berpengaruh positif terhadap perilaku siswa.

Menurut Subroto (2009:42) “Permainan merupakan salah satu cabang dari pendidikan olahraga”. Setiap orang khususnya anak-anak sangat menggemari permainan, karena permainan mendatangkan kesenangan dan kepuasan terhadap masing-masing individu. Permainan memiliki fungsi salah satunya adalah fungsi permainan terhadap pengembangan social karena permainan melatih kerjasama, dan mempunyai andil yang sangat besar dalam membentuk rasa bermasyarakat.

Idianto mengemukakan dalam ilmu sosial (2004:65) bahwa : “kerjasama adalah usaha bersama antara orang perorangan atau berkelompok untuk mencapai tujuan bersama”. Ditegaskan lagi dalam Depdiknas (2004:7-8) bahwa :

Kecakapan bekerjasama sangat diperlukan karena sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu bekerjasama dengan manusia lain. Kerjasama bukan sekedar “kerja bersama” tetapi kerjasama yang disertai dengan saling pengertian, saling menghargai, dan saling membantu.

Menurut Cooley dalam Soekanto (1986:61) dalam skripsi Subagja dikemukakan mengenai proses timbulnya kerjasama adalah sebagai berikut :

Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengetahuan diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta penting dalam kerjasama yang berguna.

Berdasarkan pemikiran beberapa ahli diatas, maka kerjasama dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan bersama-sama dalam sebuah kelompok, organisasi atau masyarakat dalam upaya untuk mencapai tujuan bersama yang diharapkan. Dengan menggabungkan atau menyatukan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dengan bergotong royong dan saling pengertian, saling menghargai, dan saling membantu maka kerjasama akan dapat dicapai dengan baik.

Dalam konteks pendidikan disekolah formal kegiatan kerjasama secara umum dapat menjadikan siswa, a). Merasa sadar diri sebagai anggota kelompok, b). Merasa sadar diri memiliki tujuan bersama yaitu tujuan kelompok, c).

Memiliki rasa saling membuntuhkan dan saling ketergantungan, d). Memiliki kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lainnya, e). Memiliki tindakan bersama sebagai perwujudan tanggung jawab kelompok atau tim (Dimiyanti, 2002).

Manfaat lain yang diperoleh siswa sebagai makhluk individu adalah seperti : a). Terpenuhinya kebutuhan bersosialisasi, b). Menyadari bahwa dengan kerjasama masalah yang terjadi dapat dipecahkan atau diselesaikan, c). Menjadi motivasi lebih untuk melakukan kerjasama dan berbagi serta merasa lebih kompak dalam mencapai tujuan.

Didalam permainan tidak ada peran karakteristik perbedaan ekonomi, status sosial, latar belakang budaya, ras, jenis kelamin, atau karakteristik lainnya. Penampilan dan partisipasi adalah kriteria keberhasilan. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sering ditemui permasalahan dalam perilaku sosial siswa. Masalah yang sering timbul dalam segi perilaku sosial yaitu siswa sering kali melakukan perilaku atau perbuatan yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, seperti berkata-kata kotor atau kasar, kurang sopan kepada teman atau guru, tidak mentaati perintah guru, melawan guru, individualis, saling bermusuhan antar teman, bahkan sampai ada yang berkelahi dengan temannya sendiri. Pada umumnya, di dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani terdapat aspek-aspek sosial yang sangat dibutuhkan siswa sebagai warga masyarakat dalam mempertahankan keberadaannya ditengah-tengah masyarakat. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah aktivitas jasmani yang dilakukan oleh siswa dan memiliki tujuan kognitif, afektif dan psikomotor yang diharapkan dapat merubah perilaku sosial pribadi dari siswa sehingga siswa dapat merasakan hasil dari aktivitas jasmani yang dilakukannya baik dilingkungan pendidikan maupun masyarakat.

Bola tangan merupakan salah satu cabang olahraga yang diselenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan merupakan bagian dari aspek permainan dan olahraga. Permainan handball atau bola tangan merupakan olahraga permainan baru yang kini mulai di ajarkan dalam pembelajaran

pendidikan jasmani di sekolah dan dalam standar kompetensi, permainan bola tangan meliputi mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, kompetensi dasar yang akan dicapai meliputi mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama.

Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2000:6) dalam skripsi Hoerunnisa (2013:5) tentang pengertian bola tangan, bahwa “Permainan bola tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan”. Bola tangan merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat dikenal masyarakat didunia dan kalangan setiap umur. Hampir semua orang bisa bermain bola tangan, karena cabang olahraga permainan ini tidak sulit untuk dimainkan, sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan. Bahkan disekolah-sekolah pun permainan bola tangan sudah diberikan dari bagian mata pelajaran pendidikan jasmani.

Permainan bola tangan sebenarnya sudah dikenal sejak tahun 1890, akan tetapi baru dikenal oleh masyarakat indonesia beberapa tahun yang lalu. Permainan bola tangan adalah suatu permainan beregu dan dapat dimainkan oleh putra maupun putri serta dapat dimainkan oleh semua orang dari segala usia. Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan modifikasi dari permainan sepak bola dan bola basket. Peralatan utama yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah sebuah bola dan dua buah gawang. Namun, pada dasarnya permainan bola tangan ini dapat dimainkan oleh siapa saja dan kalangan mana saja apapun tingkat keterampilan mereka. Ada dua jenis permainan bola tangan yaitu indoor dan beach handball. Bola tangan indoor dimainkan oleh 7 orang setiap regu nya. Permainan bola tangan ini berjalan dengan tempo yang cepat. Keterampilan dasar permainan bola tangan terdiri dari berlari, melompat, menangkap bola, mengoper bola, menggiring bola dan menembak.

Di Indonesia, penerapan permainan bola tangan dalam pendidikan jasmani masih tergolong baru, sehingga pada saat pembelajaran bola tangan diterapkan di

sekolah siswa kurang paham dan mengetahui tentang aktivitas permainan bola tangan serta mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa tidak dapat melaksanakan tugas geraknya dengan baik, seperti mengoper bola, menggiring bola, menembak bola dan melakukan permainan bola tangan itu sendiri. Hal ini berdampak pada kurangnya kerjasama pada tim saat melakukan permainan dilapangan. Permainan bola tangan merupakan permainan tim sehingga membutuhkan nilai kerjasama yang tinggi antar anggota tim, tetapi dalam melakukan permainan bola tangan, kemampuan dan keterampilan siswa yang berbeda-beda membuat siswa sulit untuk bekerjasama, sehingga nilai kerjasama terasa sangat kurang ketika permainan berlangsung. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat fairplay dalam bermain. Sekalipun manusia merupakan makhluk individu tapi manusia tidak akan bisa hidup sendirian, tak akan mungkin hidup sendirian, dan tidak mungkin hidup hanya untuk dirinya sendiri, melainkan manusia juga hidup dalam keterpautan dengan sesamanya. Dalam kebersamaannya manusia memiliki kedudukan atau status tertentu, mempunyai tujuan hidup dan dunianya masing-masing, namun demikian manusia memiliki dunia bersama dan tujuan hidup bersama dengan sesamanya. Dalam upaya mencapai tujuan yang akan dicapai, manusia berinteraksi atau berkomunikasi yaitu salah satunya secara horizontal, yaitu dengan alam, dan sesama manusia serta budayanya.

Dengan menggunakan latihan 3 lawan 3 atau dengan menggunakan permainan handball like games, dapat melatih cara untuk bekerjasama dalam mencetak point. Jika dirasakan dengan 3 lawan 3 dengan mudah bisa dilakukan, latihan dapat di ubah dengan yang lebih sulit yaitu 5 lawan 5, 6 lawan 6, dan 7 lawan 7 sehingga siswa dapat merasakan permainan yang sesungguhnya. Dengan melakukan modifikasi permainan bola tangan akan dirasakan sangat mudah sekali untuk dilakukan, karena dengan menggunakan modifikasi permainan dapat menumbuhkan nilai kerjasama yang sangat baik dalam permainan. Siswa harus mencetak point dengan berusaha untuk mengoperkan bola kepada temannya yang lain agar tidak terjadinya perpindahan serangan maka

dibutuhkanlah sebuah kerjasama dari tim tersebut agar mereka dapat menghasilkan point yang banyak. Tentunya kerjasama ini akan terlaksana apabila setiap anggota tim saling memiliki rasa kepercayaan terhadap kemampuan teman tim nya atau sekelompoknya, tanpa didukung oleh rasa saling percaya itu maka bisa terjadi tidak adanya kerjasama tim yang baik. Karena dari setiap permainan yang dimodifikasi siswa merasa tertantang dan merasakan permainan semakin hidup dan membuat siswa merasa harus berusaha semakin keras untuk dapat memenangkan permainan tersebut. Untuk mendapatkan nilai kerjasama yang baik dalam permainan, maka dibutuhkan latihan-latihan sosial untuk membiasakan diri siswa dalam berinteraksi dan bersikap positif terhadap teman sehingga siswa menunjukkan pengembangan untuk sikap afektif seperti yang diharapkan. Seperti siswa harus menghargai kemampuan teman, saling membantu dalam berlatih baik itu dalam teknik permainan ataupun dalam permainan dilapangan.

Dalam permainan Bola tangan, nilai kerjasama sangat dibutuhkan sekali dalam permainan ini. Selain merupakan permainan tim, permainan bola tangan ini merupakan permainan cepat setelah permainan hockey es. Maka dari itu nilai kerjasama dalam permainan ini sangat sekali dibutuhkan oleh kelompok. Setiap individu harus memiliki nilai kerjasama didalam dirinya, agar dapat memenangkan permainan. Selain nilai kerjasama, setiap individu diharapkan memiliki rasa percaya diri, saling percaya kepada teman sekelompok, dan menghargai kemampuan teman kelompok karena kemampuan setiap individu pasti berbeda.

Begitu pula dengan aspek sosial yang terdapat dalam permainan bola tangan yaitu nilai kerjasamanya, setiap individu memiliki tingkat kerjasama yang berbeda dan hal ini adalah yang menjadi permasalahan utama dalam aktivitas permainan bola tangan karena permainan bola tangan merupakan permainan beregu dan memerlukan kerjasama tim, dan kerjasama tim sangat dibutuhkan sekali untuk mempercepat strategi dalam membuat point banyak. Kerjasama merupakan salah satu aspek sosial yang termasuk kedalam permainan bola tangan, semakin bagus kerjasama sebuah tim maka semakin cepat dan banyak



tim tersebut mencetak point. Tetapi, saat ini kurang sekali terlihat nilai kerjasama yang seharusnya ada dalam permainan. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penelusuran Nilai Kerjasama dalam Permainan Bola Tangan”** .

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi

1. Bagaimana permainan bola tangan di kelas VIII-5 SMP Negeri 53 Kota Bandung.
2. Bagaimana kerjasama siswa dalam permainan bola tangan di kelas VIII-5 SMP Negeri 53 Kota Bandung.
3. Mengapa penelusuran nilai kerjasama dalam permainan bola tangan perlu dilakukan.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian masalah diatas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah

“ Bagaimana nilai-nilai kerjasama dalam permainan bola tangan di kelas VIII-5 SMP Negeri 53 Kota Bandung ? “

## **D. TUJUAN**

Sesuai dengan pendapat sugiyono (2013:386) bahwa : “...tujuan disini berkenaan dengan tujuan peneliti dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang dituliskan.”

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai kerjasama dalam permainan bola tangan di kelas VIII-5 SMP Negeri 53 Kota Bandung.

## **E. MANFAAT**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara teoritis manfaat yang ingin dicapai adalah ingin memberikan pengetahuan baru bagi guru disekolah mengenai pentingnya nilai kerjasama tim dalam olahraga permainan yang beregu.

2. Secara praktis

Dapat dijadikan pedoman untuk penelusuran nilai kerjasama dalam permainan tim dan dapat menjadi sebuah upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran penjas di sekolah.

## **F. BATASAN PENELITIAN**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan serta memperoleh data yang akurat dan spesifik, maka peneliti berupaya membuat batasan penelitian, yaitu peneliti hanya memfokuskan penelitian pada nilai kerjasama dalam permainan bola tangan.