

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan jasmani tidak hanya menjadi ornamen atau hiasan untuk dijadikan tempelan pada program sekolah akan tetapi pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengajarkan semua keterampilan yang ada pada peserta didik. Oleh karenanya, pendidikan jasmani perlu dikembangkan kepada peserta didik dengan baik dan benar secara sistematis. Hal ini sejalan dengan Rosdiani (2013, hlm. 23) bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neoromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.”

Pendidikan jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif sikap sportif dan kecerdasan emosi lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap siswa. Seperti yang disebutkan Depdiknas (2006: 648) bahwa:

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Artinya bahwa pendidikan jasmani merupakan salahsatu sarana untuk mencapai keterampilan yang ada pada setiap peserta didik yang meliputi pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, keterampilan motorik dan sebagainya.

Menurut mulyanto (2013, hlm. 42) “Tujuan umum pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan

mengembangkan kemampuan dasar, menanamkan nilai, dan membiasakan hidup sehat.

Dilihat dari tujuan penjas yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penjas tidak hanya mengembangkan psikomotor saja tetapi penjas juga mengembangkan sikap dan pengetahuan yang dimiliki siswa. Namun, pada kenyataan kurang sesuai dengan tujuan penjas menurut KTSP secara sistematis, hal ini disebabkan pembelajaran penjas yang kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya jam tambahan sehingga pembelajaran penjas akan tercapai sesuai dengan tujuannya.

Pertambahan jam pelajaran dapat dilakukan diluar jam pelajaran melalui kegiatan ekstrakurikuler. Selain untuk tercapainya tujuan pembelajaran, jam tambahan juga bermanfaat sebagai sarana peserta didik untuk melatih, mengembangkan potensi yang ada didalam diri peserta didik sesuai dengan minat dan bakat yang mereka miliki sehingga dapat berkembang dengan baik. Selain itu, dengan adanya jam tambahan diharapkan peserta didik dapat memanfaatkan waktu dengan mengisi kegiatan positif dan meninggalkan kegiatan negatif.

Salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler dalam permainan yaitu permainan bola tangan. Permainan bola tangan merupakan salah satu materi yang termasuk dalam katagori permainan bola besar. Permainan ini keberadaannya kurang dikenal di masyarakat, permainan ini seolah-olah mati suri, karena anak-anak jaman sekarang sebagian besar hanya mengenal permainan bola volly, bola basket dan sepak bola bahkan yang terkini adalah anak-anak banyak menyukai permainan futsal. Padahal permainan bola tangan jika dicermati tidak kalah menariknya dengan permainan bola besar lainnya. Menurut Sihaan (2015, hlm. 184)

Pembelajaran bola tangan di sekolah erat kaitannya dengan tujuan yang diharapkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga. Sebagaimana dikemukakan Pushe dan Gerber (2005) dalam pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan diperlukan fokus. Ada 2 (dua) yang perlu mendapat penekanan: (1) fokus pada fisik, yaitu dilakukan untuk pengembangan kemampuan atau keterampilan gerak dan penampilan, dan (2) fokus pada potensi pendidikan, yakni berimplikasi pada keterkaitan antara aktivitas fisik dengan pengembangan psikososial anak didik. Pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan adalah pendidikan melalui fisik dimana tujuan pendidikan dicapai melalui aktivitas bermain dengan melibatkan fisik dan meningkatkan kesehatan.

Bola tangan (*handball*) yaitu olahraga beregu dimana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha

memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepak bola/futsal, tetapi cara memindahkan bola dengan menggunakan tangan. Bola yang terbuat dari kulit yang sintetis. Awal terciptanya permainan bola tangan muncul pada tahun 1890. ketika diperkenalkan oleh seorang kebangsaan Jerman yang bernama Konrad Koch. Beliau adalah seorang tokoh olahraga yang spesifik berkecimpung dengan dunia gymnastic.

Pada mulanya permainan bola tangan di sebut dengan “*tol-ball*”, dan baru pada tahun 1919 diubah menjadi “bola tangan” oleh Carl Scheleur. Permainan bola tangan didemonstrasikan dalam arena olimpiade pada tahun 1928 di Amsterdam. Kejuaraan boal tangan diadakan pertama kali di Berlin. Selanjutnya perkembangan bola tangan sempat terhenti, karena pecahnya perang dunia ke-2. Setelah perang dunia ke-2, usia permainan ini diusahakan muncul kembali melalui Kongres International di Kopenhagen. Pada mulanya bola tangan dimainkan oleh 11 orang setiap regu, dan dimainkan dilapangan terbuka. Selanjutnya karena perkembangan penduduk dunia, mengakibatkan meluasnya daerah pemukiman dan berkurangnya tempat terbuka untuk berolahraga. Oleh karena itu munculah bola tangan indoor yang dimainkan oleh 7 orang setiap regu, dan sampai sekarang bola tangan indoor inilah yang lebih berkembang. Pada tahun 1974 permainan bola tangan mulai berkembang di Asia, yang ditandai dengan terbentuknya Asia Handball Federation (AHF).

Pada akhirnya permainan bola tangan masuk ke Indonesia, dan permainan bola tangan yang banyak dilakukan di Indonesia waktu itu adalah bola tangan dengan 11 orang pemain (outdoor). Permainan bola tangan ini sempat mengisi PON ke-2 tahun 1951, juga dalam PON ke-5 di Medan tahun 1960. Kemudian permainan bola tangan ini mulai tahun 1966 menghilang, dan tidak populer lagi di Indonesia. Permainan bola tangan sampai saat ini kurang dikenal oleh masyarakat umum di Indonesia.

Kegunaan permainan bola tangan sangatlah besar pengaruhnya dalam pembentukan individu secara harmonis antara perkembangan jasmani dan rohani. Perkembangan jasmani yang dimaksud untuk membentuk sikap tubuh yang baik meliputi anatomis, fisiologis, kesehatan serta kemampuan jasmani yang

mencangkup kecepatan, kelincahan daya tahan, kekuatan, kelentukan dan sebagainya.

Dari hasil observasi melalui wawancara guru olahraga beberapa SD di kecamatan Rancaekek kabupaten Bandung, memperoleh hasil bahwa permainan bola tangan jarang diajarkan kepada siswa, bahkan ada beberapa SD tidak mengajarkan permainan bola tangan. Padahal pada kenyataannya permainan bola tangan ada sejak tahun 1980 dan termasuk dalam cabang olahraga yang dipertandingkan di beberapa event salah satunya yaitu PON Jabar tahun 2016. Menurut Hardini (2014, hlm. 224)

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 menjelaskan bahwa bola tangan merupakan salah satu bentuk permainan bola besar yang juga masuk dalam standart kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan mempraktekkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan mempraktekkan keterampilan bermain salah satu permainan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai sesama, semangat, percaya diri.

Artinya permainan bola tangan harus diajarkan kepada siswa SD karena masuk dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. SDN Korpri merupakan SD yang belum menerapkan permainan bola tangan, hanya sebatas mengenalkan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana prasarana yang kurang mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian besar guru hanya berpacu pada materi pelajaran yang terdapat pada buku paket sejak bertahun-tahun lalu dan seringkali guru tidak melihat materi sesuai dengan kurikulum dikarenakan mereka sudah memahami dan hafal apa yang harus diajarkan. Pada kenyataannya seiring dengan berjalannya waktu, dengan adanya zaman yang modern ini seharusnya guru dapat mengupdate apa yang harus diajarkan dan materi apa yang harus disampaikan kepada peserta didik, sehingga nantinya guru tidak akan tergerus oleh perkembangan jaman selalu update berita atau materi terbaru. Materi mata pelajaran penjas itu sangat luas cakupannya sehingga, perlu adanya pembaharuan. Dengan demikian, peneliti akan memperkenalkan, menererapkan dan mengajarkan permainan bola tangan melalui kegiatan esktrakurikuler.

Dalam permainan bola tangan terdapat keterampilan dasar yang harus dipelajari Salahsatunya yaitu keterampilan menembakkan bola (*shooting*), keterampilan menembakkan bola terbagi kedalam 5 bagian yaitu, tembakan dari atas kepala, tembakan dari samping badan, tembakan dari depan dada, tembakan dari bawah dan tembakan sambil melayang atau bisa disebut juga dengan *flying shoot*. *Flying shoot* adalah menembakkan bola dengan jarak sedekat-dekatnya dengan gawang sebelum tubuh yang melayang jatuh atau mendarat ke tanah atau lantai. Agar dapat melayang sejauh-jauhnya dan menembak kearah gawang dengan tepat dan cepat maka dilakukan latihan kualitas fisik. Menurut Mahendra (2000, hlm. 25-26) bahwa “kualitas-kualitas fisik seperti kelentukan, kekuatan, power, dan daya tahan merupakan faktor penting yang harus dimiliki oleh pemain bola tangan untuk dapat berhasil dalam menguasai bola tangan.” Hal tersebut mengandung arti bahwa tanpa adanya faktor-faktor diatas maka prestasi bola tangan seseorang akan terhambat.

Agar kekuatan menembakkan bola dengan teknik *flying shoot* dapat terlaksana dengan baik maka peneliti menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik salahsatunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelajaran *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang sifatnya bersaing antar kelompok satu dengan kelompok yang lain. Dengan adanya model pembelajaran ini, siswa akan lebih aktif dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya sehingga, pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* ini memudahkan guru untuk mengemas pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk memaksimalkan perubahan yang ada pada diri peserta didik maka peneliti menggabungkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan media.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan dasar *flying shoot* pada permainan bola tangan siswa kelas V SDN Korpri Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan diatas, muncul beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan dasar *flying shoot* pada permainan bola tangan pada permainan bola tangan siswa kelas V SD di Kecamatan Rancaekek?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan dasar *flying shoot* pada permainan bola tangan dengan menggunakan model *teams games tournament* kelas V SD di Kecamatan Rancaekek ?

C. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah diatas, penulis juga memiliki tujuan dari tindakan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan dasar *flying shoot* pada permainan bola tangan pada permainan bola tangan siswa kelas V SD di Kecamatan Rancaekek.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan dasar *flying shoot* pada permainan bola tangan dengan menggunakan model *teams games tournament* kelas V SD di Kecamatan Rancaekek.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk proses pembelajaran

2. Bagi guru

- a. Dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan
- b. Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran
- c. Meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa

3. Bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
 - b. Membiasakan siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman dan juga meningkatkan rasa saling percaya
 - c. Siswa bisa merasakan pembelajaran yang menyenangkan dengan teman sepermainannya
4. Bagi sekolah
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar disekolah dasar.
 - b. Sebagai alat bantu ajar dalam tercapainya kompetensi dasar dan program yang dicanangkan oleh sekolah
5. Bagi peneliti lain
 - a. Penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai sumber referensi lain dalam melakukan penelitian selanjutnya, terkait dengan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keterampilan dasar *flying shoot* dalam permainan bola tangan.