

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih. Hal tersebut direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat (Depdiknas, 2007, hlm. 1-2)

Definisi di atas mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Pendidikan disebut pedagogik yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris yaitu "*pedagogics*". *Pedagogics* sendiri berasal dari Bahasa Yunani "*pais*" yang artinya anak dan "*again*" yang artinya membimbing. Dari arti tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan mengandung pengertian "bimbingan yang diberikan kepada anak". Orang yang memberikan bimbingan kepada anak disebut pembimbing atau "*pedagog*". Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan kepada anak oleh orang dewasa secara sadar dan bertanggung jawab, baik mengenai aspek jasmaniah maupun aspek rohaniah menuju ketinggian kedewasaan anak. Ditinjau dari sudut

hukum, definisi pendidikan berdasarkan undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 ayat (1), yaitu:

Pendidikan adalah 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 (Paturusi, 2012, hlm. 3).

Pendidikan jasmani dan olahraga lebih mengutamakan aktivitas gerak dalam pembelajaran. Namun tidak hanya itu pendidikan jasmani dapat meningkatkan kualitas manusia. Dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menyelaraskan antara kebutuhan jasmani dan rohani. Mata pelajaran ini mempunyai tujuan utama yang meliputi kedalam tiga aspek, yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Pendidikan jasmani adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut. Menurut Nixom dan Cozens, "Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak" (Safari, 2013, hlm. 8).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani memiliki peranan yang strategis dalam usaha membentuk manusia seutuhnya. Dalam suatu komponen pendidikan tentunya terdapat bahan atau materi yang harus diajarkan, begitupun dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, terdapat banyak sekali materi dengan tujuan yang beragam baik untuk kesehatan, rekreasi bahkan prestasi.

Kata penjas merupakan singkatan dari pendidikan jasmani yang secara luas diartikan sebagai bagian penting dari proses pendidikan. Artinya penjas bukan hanya sekedar dekorasi atau ornamen yang ditempelkan pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi penjas adalah di rancang dan dibuat sebagai bagian penting dari pendidikan. Penjas yang diarahkan dengan baik akan mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan

menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Jadi sekali lagi bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu materi yang diajarkan dalam program pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah permainan bola tangan. Bola tangan merupakan salah satu permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau dengan kedua tangan. Dalam permainan ini bola dapat dilempar, dipantulkan atau ditembakkan. Tujuan dari permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukkan bola ke gawang sendiri (Mahendra, 2000, hlm. 6).

Dalam menyampaikan materi tentunya tidak terlepas dari peranan seorang guru, salah satu peranannya yaitu penerapan metode yang diberikan kepada siswa. Penerapan metode yang kurang tepat akan berdampak terhadap hasil pembelajaran. Menurut teori belajar behavioristik bahwasanya hasil pembelajaran dapat dilihat dari respon yang diberikan setelah adanya stimulus. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan dalam pembelajaran bola tangan, guru kurang memberikan stimulus yang tepat sehingga respon yang diberikan pun kurang baik.

Pada dasarnya siswa SD menyukai mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan namun terdapat sebagian siswa yang kurang antusias pada pembelajaran bola tangan karena sulitnya teknik gerak dasar dalam pembelajaran tersebut.

Fakta dilapangan menyebutkan bahwa, masih banyak siswa yang salah saat melakukan *shooting* untuk mencetak goal. Sebagian besar dari siswa pada saat melakukan *shooting* bola dengan asal-asalan tanpa mempertimbangkan keakuratan *shooting* ke arah gawang. Kondisi tersebut apabila dibiarkan akan mempengaruhi hasil pencapaian prestasi belajar siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang harus dicari solusi atau jalan keluarnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan semacam tindakan yang dilaksanakan secara kolaboratif, yaitu tindakan untuk meningkatkan kemampuan *shooting* bola tangan pada siswa kelas V SDN Kawungluwuk 1.

Tindakan tersebut adalah untuk upaya meningkatkan kemampuan *shooting* bola tangan melalui permainan menembak sasaran pada siswa kelas V SDN

Kawungluwuk 1. Dengan permainan menembak sasaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan shooting bola tangan pada siswa. Dalam menilai hasil belajar, pelaksanaan penilaian oleh guru dilakukan tanpa memperhatikan deskriptor penilaian dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Kawungluwuk 1 Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang, peneliti mendapatkan data diantaranya sebagai berikut.

1. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar *shooting* permainan bola tangan.
2. Minimnya fasilitas sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran pun terhambat.
3. Beberapa siswa merasa takut untuk melakukan *shooting* bola tangan.
4. Belum diterapkannya permainan menembak sasaran.
5. Kurangnya antusias siswa pada permainan bola tangan.
6. Masih banyak siswa melakukan *shooting* dengan asal-asalan.

Untuk mengetahui kemampuan awal gerak dasar *shooting* bola tangan, peneliti melakukan tes awal *shooting* bola tangan dengan data sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Hasil Tes Awal Keterampilan *Shooting* Bola Tangan**

No.	Nama Siswa	Memegang Bola				Ayunan				Shooting				Skor	Nilai	Ket	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			T	B
1	ALLAN			√				√			√			7	58,2		√
2	ALYA SARIH F			√				√				√		6	49,9		√
3	ASEP RABBANI N		√					√			√			9	75	√	
4	Atep RAHARJA D		√					√			√			9	75	√	
5	AYU NADIA L			√					√				√	4	33,3		√
6	BUNGA DWI L		√					√			√			8	66,5		√
7	DARYANTO		√					√		√				9	75	√	
8	DEDEN SUPRIADI	√				√				√				11	91,6	√	
9	DENI ISMAIL			√				√					√	5	41,6		√
10	DESI NUR AFIPAH				√			√					√	4	33,3		√
11	DEYAN IQOMAH		√					√			√			9	75	√	
12	DIAN NUR F				√			√					√	4	33,3		√
13	DILA MAULIDIA			√				√				√		6	49,9		√
14	ENJELINA			√					√			√		4	33,3		√
15	INDAH SEPTIANI			√			√					√		7	58,2		√
16	INDRA		√					√		√				9	75	√	
17	INDRA PERMANA				√			√				√		5	41,6		√

18	IUS SURYADI		√				√				√			9	75	√	
19	NITA YULIANI			√				√				√		6	49,9		√
20	PUTRI YULIANI				√				√			√		4	33,3		√
21	SINDI AGUSTIN				√			√				√		5	41,6		√
22	SISCA S				√				√			√		4	33,3		√
23	TIA FITRIANI				√			√				√		5	41,6		√
24	VIA NUR'AINI			√				√				√		7	58,2		√
25	WINDI MUGNIA N		√					√				√		8	66,5		√
26	WULAN C				√			√					√	4	33,3		√
27	YUSUF H		√					√		√				9	75	√	
28	YULINAR			√				√				√		6	49,9		√
<b>UMLAH</b>		1	9	10	8	1	5	18	4	4	8	10	6			8	20
<b>PERSENTASE (%)</b>		3,57%	32,14%	35,71%	28,57%	3,57%	17,85%	64,28%	14,28%	14,28%	28,57%	35,71%	21,42%			28,57%	71,42%

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Nilai KKM = 75

Jika siswa mendapat nilai > 75 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai < 75 dikatakan belum tuntas.

Dalam pembelajaran bola tangan, khususnya pembelajaran *shooting* sebagian siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan *shooting* dengan benar meskipun dalam proses pembelajarannya guru telah mendemonstrasikan gerakan *shooting* tersebut. Siswa yang tuntas pada tes awal ini hanya 6 orang dari jumlah siswa semuanya 28 orang. Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran *shooting* bola tangan dalam bentuk pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *shooting* bola tangan.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Penerapan permainan menembak sasaran untuk meningkatkan gerak dasar *shooting* dalam permainan pada siswa kelas VSDN Kawungluwuk 1 Kecamatan Cicitu Kabupaten Sumedang”.

## B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan dan pemecahan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Rumusan Masalah
  - a. Bagaimana perencanaan pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran pada siswa kelas V SDN Kawungluwuk 1?
  - b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran pada siswa kelas V SDN Kawungluwuk 1?
  - c. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran pada siswa kelas V SDN Kawungluwuk 1?
  - d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam *shooting* dari samping permainan bola tangan melalui permainan menembak sasaran pada siswa kelas V SDN Kawungluwuk 1?
2. Pemecahan Masalah
  - a. Perencanaan
 

Untuk meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa perlu dilakukan sebuah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan menembak sasaran pada permainan bola tangan. Yaitu dengan menggunakan targetbotol aqua yang digantung pada gawang berjumlah dua botol berukuran 1.5 L yang sudah diberi warna dengan jarak *shooting* 7 meter pada siklus 1. Menggunakan target botol aqua yang digantung pada gawang berjumlah empat botol berukuran 600 ml yang sudah diberi warna dengan jarak *shooting* 7 meter pada siklus 2. Lalu menggunakan sasaran gawang dengan ukuran tinggi gawang 2 meter dan lebar 3 meter dengan jarak 7 meter dengan diberikan penjaga gawang pada siklus 3.
  - b. Kinerja Guru
 

Untuk meningkatkan kinerja guru perlu dilakukan suatu pembelajaran dengan strategi yang lebih menarik yaitu dengan melakukan permainan menembak sasaran pada permainan dalam bola tangan.

c. **Aktivitas Siswa**

Untuk meningkatkan aktivitas siswa perlu dilakukan suatu pembelajaran melalui permainan menembak sasaran pada permainan dalam bola tangan.

d. **Hasil Belajar**

Melalui penerapan permainan menembak sasaran hasil pembelajaran aktivitas siswa meningkat kepada siswa.

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran *shooting* bola tangan dengan menggunakan permainan menembak sasaran.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam shooting dari samping permainan bola tangan melalui permainan menembak sasaran.

**D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa
  - a. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan gerak dasar *shooting* bola tangan yang baik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
  - b. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa bisa lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran *shooting* bola tangan pada saat mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.
  - c. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan rasa percaya diri siswa dapat meningkat dalam pembelajaran *shooting* bola tangan.
2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa agar lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Dapat dijadikan tolak ukur dalam peningkatan pembelajaran *shooting* bola tangan.
- b. Dapat dijadikan bahan evaluasi tentang keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar.

### 4. Bagi Peneliti

Sebagai alat untuk memperoleh data dan dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti lain.

### 5. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil dari penelitian ini bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program study pendidikan jasmani

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam sebuah penelitian salah satu faktor harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal adalah menemukan metode yang tepat dan mendukung terhadap jalannya penelitian. Penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Menembak Sasaran Untuk Meningkatkan Gerak Dasar *Shooting* Dalam Permainan Bola Tangan” ( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V Sdn Kawungluwuk 1 Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang)

## **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan dan Pemecahan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

- A. Bola Tangan
  1. Peraturan Permainan
  2. Keterampilan Dasar Permainan Bola Tangan
  3. *Shooting*
- B. Permainan
- C. Penelitian Relevan
- D. Hipotesis



### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian
2. Desain Penelitian

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian
2. Waktu Penelitian

#### C. Subjek Penelitian

#### D. Prosedur Penelitian

#### E. Instrumen Penelitian

#### F. Teknik Pengumpulan Data

#### G. Validasi Data

### BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data Awal

#### B. Paparan Data Tindakan

#### C. Pembahasan Penelitian

### BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

### DAFTAR PUSTAKA

