

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kegiatan olahraga baik dilakukan oleh perorangan (*personal*) maupun dilakukan oleh banyak orang (*social*). Tujuan pendidikan jasmani melainkan untuk menyehatkan tubuh siswa dan siswa mampu bergerak aktif selama pembelajaran. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan, senam, dan latihan jasmani (*exercise*) (Barrow dalam Abduljabar, 2010, hlm. 81). Dari definisi di atas bahwa kegiatan yang berkaitan dengan olahraga mencakup tujuan dari pendidikan jasmani. Hal tersebut memberikan kesempatan siswa untuk bergerak aktif dan memperoleh manfaat tubuh yang sehat.

Seiring dengan kemajuan daya pikir dan daya cipta manusia, perubahan dan perkembangan jaman semakin maju. Keinginan manusia untuk selalu menemukan hal yang baru membuat dunia semakin berwarna dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi di semua aspek kehidupan. Dunia olahraga adalah salah satu contoh ilmu pengetahuan dan teknologi dan semua itu harus juga diiringi dengan berkembangnya sumber daya manusia itu sendiri. Cara untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui bidang pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mewujudkan manusia yang sehat, terampil, bermoral melalui pendidikan jasmani.

Karakter proses pembelajaran pendidikan jasmani yang melibatkan keseluruhan aspek peserta didik menuntut guru pendidikan jasmani untuk memiliki kemampuan yang kompleks dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Hal ini dimulai dengan membuat perencanaan pengajaran sampai melakukan evaluasi. Supaya kegiatan pembelajaran efektif dan dapat mencapai domain (kognitif, afektif,

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

psikomotorik dan fisik) yang mencangkup kemampuan siswa, guru penjas harus mengetahui dan menggunakan sejumlah model pembelajaran yang berbeda. Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan sebagai sistem bertujuan untuk meningkatkan individu secara *organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional* (Abdulkadir Ateng, 1992, hlm.4).

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga dengan jelas sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang diajarkan. Tuntutan tersebut selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani, kenyataan ini dapat terlihat di lapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar belum dikelola dengan sebagai mana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, psikomotorik, dan fisik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung, ketika proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), tidak tercapainya aspek afektif dalam proses pembelajaran memberikan hasil kurang baik pada kepribadian siswa. Hal ini tampak semakin lumrahnya para siswa melanggar peraturan sekolah seperti terlambat masuk kelas pelajaran pertama, begitu juga terjadi pada hari senin sehingga tidak semua siswa mengikuti upacara bendera. Kurangnya sikap tanggung jawab terhadap kewajiban yang harus mereka taati, membuat kualitas pembelajaran di sekolah kurang memperhatikan aspek afektifnya.

Hal lainnya ketika pembelajaran penjas khususnya permainan invasi belum terlaksana dengan efektif, beberapa problem yang dihadapi dalam permainan invasi yaitu, mencetak gol, mencegah gol, dan memulai permainan.:

1. Mencetak gol

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

- a. Menjaga kepemilikan bola
 - b. Menyerang gawang lawan
 - c. Menciptakan ruang dalam menyerang
 - d. Menggunakan ruang saat menyerang
2. Mencegah gol
- a. Mempertahankan ruang
 - b. Mempertahankan daerah gawang
 - c. Merebut bola
3. Memulai permainan
- a. Lemparan kedalam
 - b. Tendangan penjur
 - c. Tendangan bebas

Jika dikaitkan dengan tanggung jawab siswa dalam sebuah permainan kebanyakan siswa belum mampu melaksanakan tanggung jawabnya seperti problem di atas. Untuk itu model permainan Invasi bisa digunakan sebagai alternatif model dalam pembelajaran. Guru dapat menerapkan pembelajaran permainan invasi guna meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa.

Permainan invasi menurut Bahagia (2010, hlm. 8) “menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, atau merebutnya, untuk membuat atau mencegah terjadinya gol.” Demikian maka setiap permainan mempunyai ciri permainan atau memainkan obyek utama bertujuan untuk membuat atau mencegah terjadinya goal atau *point*.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, masyarakat atau orang dewasa lainnya untuk mengembangkan rasa tanggung jawab kepada diri setiap individu, khususnya yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani saat melaksanakan proses belajar mengajar dalam mata

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

pelajaran penjas. Secara spesifik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat salah satu model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi dan sosial siswa, yaitu melalui permainan invasi sederhana.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu upaya meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam pelajaran penjas . Penelitian ini penulis laksanakan pada kelas V Sekolah Dasar. penelitian ini akan penulis tuangkan ke dalam bentuk karya tulis ilmiah yang berjudul: “ **Upaya Meningkatkan Tanggung Jawab Pribadi dan Sosial Siswa Melalui Permainan Invasi Sederhana**” (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukaluyu 3 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah mampu upaya meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa melalui pelaksanaan permainan invasi sederhana”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, secara umum tujuan penelitian ini adalah memperbaiki dan meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi dan sosial siswa baik dalam proses belajar mengajar penjas. Adapun tujuan khusus penelitian tindakan kelas ini adalah, untuk meningkatkan kualitas rasa tanggung jawab pribadi dan sosial siswa melalui permainan invasi sederhana.

D. Kegunaan Penelitian

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

Penulis merasa yakin bahwa masalah di atas penting untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaanya yang akan berpengaruh terhadap tanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah. Penulis berharap penelitian ini berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pendidikan jasmani. Selain itu juga diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai manfaat penerapan jenis permainan untuk meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca dengan meneliti hal-hal berkaitan dengan masalah penelitian ini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru Penjas

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan bagi para guru penjas dalam mengajar siswa di lapangan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, untuk meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap pribadi dan sosialnya.

b. Bagi Mahasiswa

Sebagai pengalaman dan pengetahuan dalam membuat penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dan juga diharapkan menambah ilmu sebagai bekal untuk tuntutan menjadi guru kelak dan sebagai masukan pengetahuan untuk mengetahui permainan invasi sederhana dalam meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan aspek tanggung jawab siswa baik pribadi maupun sosial dapat meningkat dan mampu menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur serta mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi pembaca dan masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi untuk kepentingan perkembangan dan kemajuan pendidikan jasmani, serta penelitian ini mampu dijadikan bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I, Berupa pendahuluan berisikan: (1) Latar belakang penelitian dan temuan masalah di lapangan, serta studi literatur mengenai masalah dan temuan penelitian sebelumnya untuk menentukan solusi dari masalah; (2) rumusan masalah dibahas dalam penelitian; (3) Tujuan penelitian mengenai pencapaian dari hasil penelitian; (4) Kegunaan penelitian mengenai manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian; (5) Struktur organisasi skripsi berupa penjelasan singkat mengenai isi skripsi.

Selanjutnya Bab II, Berupa kajian pustaka berisikan: (1) Kajian teori mengenai hakikat pembelajaran penjas, hakikat permainan, dan hakikat tanggung jawab; (2) Kerangka pemikiran berupa alur berpikir dan dasar pemikiran digunakan dalam merumuskan hipotesis, berisikan mengenai hakikat pembelajaran penjas, hubungan permainan invasi dalam meningkatkan tanggung jawab pribadi dan sosial siswa; (3) Hipotesis penelitian berupa jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang akan diteliti.

Kemudian pada Bab III, Berupa penjelasan mengenai metode penelitian: (1) Metode/Desain penelitian yang digunakan; (2) Subjek Penelitian; (3) Hipotesis tindakan, (4) Definisi operasional berupa pengertian-pengertian beberapa variabel digunakan dalam penelitian untuk menyamakan persepsi antara penulis dengan pembaca, (5) Instrumen penelitian berupa instrumen untuk mengumpulkan data; (6) Teknik pengolahan data; (7) Prosedur penelitian berupa langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian; (8) Analisis data berupa langkah-langkah dalam menarik kesimpulan

Megalukman Wahyudi Iskandar, 2016

UPAYA MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB PRIBADI DAN SOSIAL SISWA MELALUI PERMAINAN INVASI SEDERHANA

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

berdasarkan data didapat dari hasil penelitian, (9) Kriteria keberhasilan.

Dalam Bab IV, Berupa hasil penelitian dan pembahasan berisikan: (1) Hasil penelitian berupa data-data diperoleh dari penelitian dan kemudian dianalisis; (2) Pembahasan berupa pemaparan langkah dan hasil dari analisis data, kemudian dibahas untuk menentukan jawaban dari perumusan masalah sebelumnya.

Akhirnya pada Bab V, Kesimpulan dan saran berupa penjelasan mengenai hasil dari penarikan kesimpulan berdasarkan analisis data yang didapatkan berupa penjelasan jawaban dari hasil penelitian dan saran berkaitan dengan tujuan dan manfaat yang dikemukakan sebelumnya.