

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan cita-cita dan program pembangunan nasional secara menyeluruh, karena dalam dunia pendidikan terdapat aspek pembangunan sumber daya manusia (SDM) sebagai subyek dan obyek pembangunan, hal ini bisa dikatakan relevan karena pada dasarnya “pendidikan merupakan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dimasa mendatang” (UU No. 20 Tahun 2003).

Untuk meningkatkan mutu pendidikan formal seperti pengertian di atas diperlukan sumber daya manusia yang terampil dan profesional di dalam mengajar, seperti guru atau pengajar. Guru sebagai pendidik dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik membutuhkan peningkatan profesional secara terus menerus. Di era kurikulum yang senantiasa mengalami pergeseran dan perubahan, penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran membutuhkan guru yang mampu melaksanakan tugas dan mengadopsi strategi pembelajaran baru yang dapat membantu masalah siswa di kelas, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Juliantine, dkk, (2012 : hlm. 6), menyatakan bahwa : “Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”.

Karena pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, social, moral, dan estetika, melainkan terdapat adanya pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, efektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara *neorologis* pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006 : hlm. 207) dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani untuk sekolah dasar yang terdapat dalam standar isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006 : hlm. 208) yaitu :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. 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.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan terhadap siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman

belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang di lakukan secara sistematis terarah dan terencana. Adapun tujuan dari bermain tersebut diantaranya adalah:

1. Menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan.
2. Menyediakan rasa aman secara psikologis dan social anak.
3. Menyediakan partisipasi aktif anak untuk berinteraksi dengan teman.
4. Memberikan anak kesempatan untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktivitas bermain.

Dalam pendidikan jasmani ada 3 aspek yang menjadi bahan penilaian, yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Abduljabar (2010 : hlm. 22) menyatakan bahwa:

“Dalam kurikulum, tujuan pendidikan jasmani adalah untuk menyokong perkembangan aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik. Namun hal ini sangat bergantung pada bagaimana guru pendidikan jasmani mengorientasikan perkembangan didalam program-program pembelajaran”.

Ketiga aspek tersebut diharapkan bisa tercapai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Namun dalam pelaksanaannya tidak mudah untuk mencapai 3 aspek tersebut. Guru harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa dengan menyesuaikan model-model pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan.

Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah pengaruh dari guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Sebagai pemberi materi, guru harus bisa menyampaikan materi secara baik, agar bisa dicerna oleh siswa dengan baik pula.

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya adalah merubah perilaku siswa yang bersifat afektif, kognitif, dan psikomor, yang diharapkan terjadi perubahan ke arah yang positif setelah kegiatan pembelajaran selesai. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Tujuan pembelajaran penjas dapat tercapai dengan baik jika fasilitas dapat menunjang kegiatan pembelajaran, akan tetapi di Indonesia kurangnya media pembelajaran ini menjadi masalah yang banyak dialami sekolah sekolah terutama sekolah dasar. Ini bisa dilihat dari perbandingan jumlah alat dan siswa yang tidak

seimbang sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif karena waktu tidak dapat dimaksimalkan dengan baik. Masalah fasilitas ini tidak hanya terjadi di daerah pedesaan, tetapi juga di daerah perkotaan yang lahan atau lapangannya kurang menunjang untuk kegiatan pembelajaran penjas.

Berdasarkan pembahasan di atas akhirnya menimbulkan beberapa permasalahan baru, yaitu siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran penjas karena terlalu lama menunggu giliran untuk mendapatkan kesempatan mencoba melakukan kegiatan yang diinstruksikan oleh guru. Masalah ini tidak hanya muncul akibat dari kurangnya fasilitas yang ada, tetapi juga oleh kondisi saat ini dimana siswa lebih cenderung melakukan kegiatan yang berhubungan dengan teknologi, sehingga dapat berpengaruh terhadap kebiasaan yang dilakukan di rumah maupun di sekolah yang cenderung kurang aktif dalam melakukan kegiatan fisik.

Permasalahan di atas seharusnya dapat diatasi oleh guru dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengaplikasikan model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Banyak model yang bisa digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi saat mengajar.

Dalam menyampaikan materi-materi proses pendidikan terdapat beberapa pendekatan, strategi, metode dan model. Adapun pengertian model menurut Rusman, 2012 : hlm. 133 “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain)”.

Salah satu model yang dapat digunakan guru adalah model pendekatan taktis, yang cocok digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar. Pendekatan taktis yaitu lebih menekankan pada konsep game-drill-game. Game yaitu bermain, siswa dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang diberikan oleh guru dan memahami tentang permainan itu. Drill yaitu

pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswanya dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas gerak maka guru menghentikan pembelajaran dan memberikan contoh gerakan yang benar kemudian siswa melakukan tugas gerak. Kemudian game yaitu bermain, setelah melakukan pengulangan atau drill siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas drill. Pembelajaran melalui model pembelajaran pendekatan taktis membiasakan siswa untuk melatih kognitif, afektif, dan psikomotor.

Permainan merupakan salah satu bagian yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan tujuan untuk meningkatkan derajat sehat, kebugaran, dan keterampilan. Sebagai pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga, pokok bahasan permainan menjadi salah satu materi yang paling disukai peserta didik karena suasana yang dibangun sangat menarik dan menantang. Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral.

Permainan bola voli dalam pendidikan jasmani termasuk dalam pendidikan bola besar. Permainan bola besar dibagi menjadi tiga bagian diantaranya, permainan bola basket, sepak bola dan bola voli.

Permainan bola voli dimainkan oleh dua tim berlawanan, masing-masing tim terdiri dari enam orang pemain. Dalam permainan bola voli terdapat aspek afektif yang dapat terbentuk, diantaranya adalah sikap disiplin, kejujuran, kerjasama, fair play dan saling menghargai. Melalui materi-materi olahraga aspek tersebut dapat dikembangkan, karena dalam pelaksanaannya sering melibatkan aktivitas siswa secara berkelompok.

Terlaksananya pembelajaran pendidikan jasmani untuk mencapai sasaran yang diinginkan, guru harus merancang proses pembelajaran secara efektif. Makin efektif guru di dalam mengajar, maka kondisi di dalam kelas akan lebih mencapai sasaran pembelajaran. Namun, itu semua tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dengan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa mampu menumbuhkan gairah belajar secara aktif.

Pengertian permainan bola voli menurut Subroto dan Yudiana,(2010 : hlm. 36) mengemukakan bahwa:

Permainan bola voli pada dasarnya adalah permainan memantul-mantulkan bola (*to volley*) oleh tangan atau lengan dari dua regu yang bermain diatas lapangan yang mempunyai ukuran-ukuran tertentu, yang terbagi menjadi dua tim regu sama besar oleh net atau tali yang dibentangkan diatas lapangan dengan ketinggian tertentu.

Dalam pembelajaran di tingkat SD, permainan bola voli dapat diberikan dengan ukuran bola dan lapangan yang disesuaikan untuk ukuran anak SD dari bahan yang tidak menjadikan anak takut memegang bola karena takut sakit. Guru mengajarkannya dari keterampilan termudah hingga yang kompleks. Berikan kebebasan kepada anak untuk merasakan pantulan bola dengan lengannya. Sehingga anak akan selalu siap menghadapi permainan bola voli tanpa ada rasa khawatir, takut dan tidak percaya diri. Justru diharapkan akan memunculkan sikap berani dan percaya diri dalam menghadapi berbagai kerikil kehidupan. Beberapa macam keterampilan dasar yang dapat diberikan kepada anak SD adalah sebagai berikut: (1) passing bawah, (2) passing atas, (3) service, dan (4) smash.

Kenyataan di lapangan pendidikan jasmani yang ada saat ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, motorik, afektif dan fisik. Model pembelajaran yang tidak sesuai karakteristik anak, tidak ada kreativitas akan membuat anak merasa bosan, sehingga anak tidak bergairah untuk melakukan pembelajaran. Sebagai contoh pada pembelajaran voli. Pembelajaran seringkali tidak sesuai karakteristik anak, sehingga kreativitas kesenangan anak tidak terfikirkan. Hal tersebut membuat pembelajaran yang kurang maksimal sehingga hasil pembelajarannya juga kurang maksimal.

Oleh karena itu penulis mencoba untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan taktis agar siswa lebih antusias dalam aktivitas pembelajaran permainan bolavoli. Serta berusaha melakukan penyesuaian-penyesuaian dalam hal peraturan dan cara memainkannya agar mudah dan menarik untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pendidikan yang berjudul: “Implementasi Model Pendekatan Taktis untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas V dalam Aktivitas Permainan BolaVoli SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung”.

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kesulitan menemukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa.
2. Kurangnya pemahaman guru terhadap cara untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran permainan bola voli.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran permainan bola voli.
4. Siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan permainan bola voli.
5. Adanya siswa yang malas untuk melakukan aktifitas pembelajaran penjas.
6. Kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran pendidikan jasmani sehingga terjadi kebosanan dan proses pembelajaran terkesan monoton.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: “Apakah penerapan model pendekatan taktis mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas permainan bolavoli kelas V SDN sukaluyu 3 kota bandung?”

D. Pemecahan Masalah

Peningkatan gerak dasar siswa dalam pembelajaran permainan bola voli, akan dipecahkan melalui implementasi model pendekatan taktis untuk

meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam aktivitas permainan bolavoli yang diterapkan seperti langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pendekatan taktis mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas permainan bolavoli kelas V SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dan untuk penelitian lanjut mengenai masalah masalah yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran pendekatan taktis dalam pendidikan jasmani dalam mempengaruhi partisipasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan bolavoli, serta untuk mengetahui faktor faktor apa saja yang mempengaruhi antusias belajar siswa sehingga pihak pihak yang berkepentingan dapat mencari alternatif pemecahan masalah tersebut guna meningkatkan antusias belajar siswa.

a. Bagi Guru

Bermanfaat untuk mempermudah dalam meningkatkan antusias belajar khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani dan memberikan wawasan untuk menumbuhkan kreatifitas guru dalam meningkatkan aktifitas belajar.

b. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pendekatan taktis dalam permainan bolavoli, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan dan memotivasi bagi guru lain agar lebih baik lagi dalam menjalankan tugasnya dan dapat dijadikan program tindak lanjut dalam meningkatkan antusias belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta bahwa dengan penerapan aktivitas permainan tradisional dapat meningkatkan gerak dasar permainan bola voli.

G. Sistematis Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, meliputi: Halaman Judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terimakasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.
2. Bagian isi, meliputi:
 - Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisa skripsi.
 - Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis tentang model pembelajaran, model pembelajaran taktis, Hipotesis tentang partisipasi dan teori tentang gerak dasar dan permainan bolavoli, dan teori tentang metode penelitian tindakan kelas.

Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

- Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapat.
 - Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
 - Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penerapan model pembelajaran model pembelajaran taktis terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam melakukan aktivitas permainan bolavoli di SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung.
3. Bagian akhir, meliputi: Penutup yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, dan lampiran-lampiran.