

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat kita artikan sebagai suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Rini dalam Jurnal pendidikan sekolah (2006, hlm 1) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur.

Dari pembahasan di atas, pendidikan berkaitan erat dengan hal ingin dicapai dalam program pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional berkaitan dengan filsafat negara yang dianut. Pendidikan secara umum merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

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, pengalaman diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilakukan pendidik dan peserta didik melalui

jenjang pendidikan yang di tempuh untuk mencapai perubahan karakter perilaku yang relatif menetap atau permanen untuk menggapai perubahan, baik dirinya, lingkungannya, maupun Bangsa dan Negara ke arah yang lebih baik.

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Dalam hal lain sekolah sebagai berlangsungnya tempat dalam proses transformasi melalui berbagai macam interaksi yang bersifat edukasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran banyak dikombinasikan dan disusun berdasarkan materi, media atau fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementrian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Widodo dan Widayanti dalam jurnal *aktivitas belajar* (2013, hlm 32) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran lebih

berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proposional.

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, bahwa proses pembelajaran yang benar adalah terjadinya peningkatan yang signifikan dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan. Contoh kecil seperti gerakan menendang bola, bola yang tidak tepat pada target yang dituju, harus memiliki peningkatan yang baik setelah mengalami proses pembelajaran. Dari contoh tersebut, peneliti memiliki kasus yang menarik dalam proses pembelajaran permainan hand ball. Dimana siswa yang peneliti amati, yakni peserta didik kelas VIII-F SMP Lab School UPI secara umum mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap.

Sering kali ketika melempar, bola tidak tepat pada sasaran dan seringkali ketika menangkap bola jatuh dari genggaman. Upaya yang dilakukan peneliti pada saat itu sudah memberikan pengajaran secara langsung bagaimana cara menangkap dan melempar. Baik dari posisi tubuh, gerakan tangan, gerakan arah dan lain sebagainya. Namun hasil dari pengamatan tersebut, peneliti nilai secara umum peserta didik belum mampu untuk melakukan gerakan lempar tangkap dengan benar.

Masalah ini menarik peneliti untuk dibawa, dianalisis dan diteliti dalam penelitian tindakan kelas skripsi ini. Salah satu cara yang menarik peneliti untuk menjawab permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses lempar tangkap adalah dengan penerapan permainan handball like games. Dengan dugaan sementara bahwa semakin banyak anak bermain maka disitulah terjadi proses lempar tangkap yang banyak dan memberikan pengalaman pada peserta

didik tentunya. Pengalaman disini berarti peserta didik merasakan bagaimana cara melempar sambil meloncat, bagaimana cara melempar teman dibelakang atau bahkan bagaimana cara menangkap sambil melompat dan lain sebagainya.

Karena dalam hakekat permainan *handball like games* itu sendiri menurut Bahagia, (2010, hlm 26) menjelaskan bahwa:

Hand ball like games adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan hand ball like games karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan.

Dari penjelasan para ahli di atas, peneliti bisa membayangkan penerapan permainan hand ball like games dapat memberikan *drill* dan *drill* yang banyak kepada peserta didik dalam suasana bermain yang edukatif dan progresif tentunya. Aplikasi dari permainan *handball like games* ini banyak macamnya. Menurut Yoyo Bahagia (2010, hlm 37) menyebutkan bahwa:

Bentuk bentuk permainan *hand ball like games* seperti *Ten Ball* (10 Bola), *End Zone Ball*, *Tree mat Ball*, *Circle Ball*, *Window Ball*, *Wall Ball*. Permainan tersebut merupakan permainan yang menyerupai permainan bola tangan.

Pemaparan yang disampaikan para ahli di atas terkait jenis jenis penerapan *hand ball like games* memiliki banyak varian dan tentunya melatih banyak gerakan lempar tangkap yang akan kita teliti bersama. Mengenai penjelasan dari jenis *hand ball like games* itu sendiri akan peneliti bahas dalam pembahasan selanjutnya.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti mengangkat permasalahan ini dalam penelitian tindakan kelas dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Lempar Tangkap Bola Dalam Pembelajaran Bola Tangan Melalui Penerapan Handball Like Games” (Penelitian Tindakan Di Kelas VIII-F SMP Laboratorium-Percontohan UPI Bandung)

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Didin Wahyudin, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP BOLA DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN MELALUI PENERAPAN HANDBALL LIKE GAMES

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

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas VIII-F SMP Laboratorium-Percontohan UPI Bandung diantaranya:

1. penerapan pembelajaran langsung menghambat waktu siswa dalam ruang gerak untuk mempraktekan lempar tangkap.
2. Peserta didik jarang sekali mendapatkan kesempatan gerakan lempar tangkap pada pembelajaran sebelumnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah dalam pertanyaan penelitian yaitu : apakah penerapan *handball like games* dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap bola dalam pembelajaran bola tangan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan *handball like games* sebagai dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap bola pembelajaran bola tangan di kelas VIII-F SMP Lab School UPI Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan wawasan keilmuan yang berarti tentang penelitian tindakan kelas (PTK) terutama pengembangan pendidikan jasmani khususnya permainan *handball like games* di lingkungan sekolah.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah dalam upaya meningkatkan keterampilan permainan *Handball Like Games*.
2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan nyata untuk meningkatkan keterampilan bermain *handball* kepada peserta didik di lingkungan pendidikan, khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.
- b. Penelitian ini diharapkan sebagai perbandingan dalam penelitian berikutnya, sehingga ilmu pengetahuan semakin berkembang.
- c. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola tangan dengan menggunakan permainan invasi yaitu *Handball Like Games*.

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas. Supaya masalah yang akan dibahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya dan supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam, maka permasalahan ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada peningkatan keterampilan lempar tangkap bola dalam pembelajaran bola tangan.
2. Permainan yang dijadikan model penelitian adalah *handball like games*.
3. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain.
4. Subjek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas VIII F SMP Laboratorium-Percontohan UPI.
5. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

F. Definisi Istilah

1. Hand ball like games, menurut Yoyo Bahagia dalam modul 2 hlm 26 UPI Bandung, menyebutkan bahwa: *Handball like games* adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan

hand ball like games karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan.

2. Lempar dan tangkap menurut Agus Mahendra (2006, hlm 5.3) bahwa: gerakan melempar merupakan gerak manipulatif dengan pergerakan yang sangat rumit karena memerlukan kordinasi struktur anatomis. Menangkap adalah tindakan membawa suatu objek kedalam kendali dengan penggunaan satu tangan atau dua tangan.
3. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah “Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dari simpulan ayat tersebut, pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru.

G. Struktur Organisasi Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. 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 struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. 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 oprasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.

4. 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).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis *hand ball like games* terhadap peningkatan lempar dan tangkap permainan bola tangan di kelas VIII-F SMP Lab School UPI Bandung.