

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tohir (2014) Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Pendidikan pertama kali yang kita dapatkan di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan investigasi jangka panjang yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan akan menentukan nasib kehidupan bangsa yang berkaitan langsung dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia. Pernyataan ini diperkuat oleh tujuan pendidikan nasional yang tercantum pada Undang – Undang Republik Indonesia Dalam UU No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa :

“Pendidikan diartikan sebagai 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. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”

Menurut Juliantine, dkk (2013, hlm. 2), Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, emosional, dan pembentukan watak.

Keberadaan pendidikan jasmani telah diakui oleh pemerintahan dalam Undang – Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional pasal 42, khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan sekolah mulai tingkat SD sampai dengan SMA. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan.

Menurut Juliantine, dkk (2012, hlm. 6) Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Pendidikan jasmani juga dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara neorologis penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa.

Menurut Jesse Feiring Williams (dalam Abduljabar, 2013, hlm. 5-6), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian didukung oleh adanya pemahaman bahwa :

“manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamiah fitrah manusia ketikabsisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.

Menurut Rink dalam (Abduljabar, 2013, hlm. 6) Pendidikan melalui fisikak maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisikak (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Ahli pendidikan jasmani lainnya juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai “pendidikan fisikak”, seperti:

“kontribusi untuk pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan oleh guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada hakekatnya harus mencakup tiga aspek pendidikan yaitu : aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek inilah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang harus diikuti oleh siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, klasifikasi jenis olahraga permainan dapat digolongkan menjadi 4 jenis permainan yaitu Invasion, Net/Wall, Fielding/Run-Scoring dan Target. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Almond (1886) dalam Griffin et.al (1887) yang dikutip oleh Metzler (2005, hlm. 403) yang mengatakan bahwa “...Kesemua jenis olahraga tersebut memiliki ciri-ciri pelaksanaan yang serupa, meski keterampilan teknik dasar yang berbeda-beda.

Klasifikasi system permainan yang serupa dari berbagai cabang olahraga terlihat dalam table 1.1.

Table 1.1

Klasifikasi Sistem Permainan Berbagai Cabang Olahraga

Almond (1886) dalam Griffin et.al (1887)

Invasion	Net/Wall	Fielding/Run-scoring	Target
Basketball	Badminton	Baseball	Golf
Team Handball	Volleyball	Softball	Croquet
Water Polo	Tennis	Rounders	Bowling
Soccer	Table Tennis	Cricket	Lawnbowls
Hockey	Squash	Kickball	Pool
Rugby	Pickle Ball		Billiards
Speedball	Racquetball		Snookes
Netball	Net		
Football	Fives		

Dari table di atas dapat dijelaskan bahwa Invasion Games adalah permainan yang bertujuan untuk menguasai daerah lawan untuk membuat skor atau dapat diartikan sebagai permainan saling serang untuk memenangkan pertandingan. Net/Wall games melibatkan benda yang sengaja dilemparkan atau dipukul ke udara dengan tujuan untuk bisa dikembalikan oleh lawan bermainnya. Fielding/Run-scoring games tujuannya adalah untuk memukul suatu benda (biasanya bola) sehingga menghindarkannya dari penguasaan lawan. Target games diartikan sebagai permainan yang menuntut pelaku menggerakkan benda dengan tingkat ketepatan tinggi ke sasaran tertentu.

Jenis olahraga permainan yang telah dijelaskan di atas merupakan bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, akan tetapi tidak semua jenis olahraga permainan diajarkan kepada siswa dan tercantum dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah. Ada pun materi olahraga permainan yang sering diajarkan di sekolah, khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah sepakbola, bolavoli, bolabasket, bolatangan, bulutangkis dan tenis meja. Sedangkan jenis olahraga permainan yang lainnya jarang dan bahkan tidak diajarkan di sekolah sebagai materi pembelajaran.

Permainan Bolatangan merupakan salah satu bagian dari pendidikan jasmani, walaupun demikian permainan Bolatangan belum menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum di sekolah. Permainan Bolatangan hanya dijadikan sebagai mata pelajaran pengganti saja pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Hal ini disebabkan karena permainan Bolatangan belum terlalu populer dan dipahami oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan dibandingkan dengan jenis olahraga permainan lainnya.

Menurut Mahendra (2000, hlm. 6) menyebutkan bahwa :

“Bolatangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan.

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan ke gawang lawan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya.”

Dari penjelasan di atas permainan Bolatangan dapat diajarkan sebagai materi wajib, bukan hanya sebagai materi pengganti dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Akan tetapi, karena permainan Bolatangan merupakan jenis permainan yang baru dikenal oleh siswa atau kurang begitu populer, maka dalam proses pembelajarannya harus memperhatikan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengerti, memahami dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran Bolatangan.

Dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang baik, khususnya pembelajaran permainan Bolatangan tentu saja upaya yang logis dari seorang guru dalam hal pendekatan yang sesuai, mengorganisasikan serta modifikasi fasilitas dan peralatan, jumlah pemain, kompleksitas skill, tujuan permainan dan suasana pembelajaran harus menjadi perhatian dan pertimbangan khusus bagi seorang guru pendidikan jasmani.

Pelaksanaan proses pembelajaran permainan Bolatangan di sekolah SMPN 2 Lembang harus menimbulkan rasa senang pada diri siswa yang mengikuti pembelajaran, akan tetapi karena permainan Bolatangan merupakan permainan yang baru dikenal oleh siswa pasti akan terdapat beberapa masalah yang dihadapi, yaitu ketarikan siswa terhadap materi pembelajaran Bolatangan, tehnik dasar permainan Bolatangan, peraturan permainan dan cara bermain Bolatangan yang belum semua siswa mengetahuinya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar siswa dapat cepat memahami dan mengerti tentang tehnik dasar permainan Bolatangan, selain itu yang terpenting adalah siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran Bolatangan. Ada pun pendekatan pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi

masalah tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan Bolatangan.

Penggunaan pendekatan taktis dalam pembelajaran penjasorkes pembelajaran permainan Bolatangan, diharapkan mampu meminimalisir masalah-masalah yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran permainan Bolatangan di SMPN 2 LEMBANG. Karena tujuan pendekatan taktis menurut Subroto (2016, hlm.6) sebagai berikut :

“Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat dengan masalah atau situasi dalam permainan.”

Pendekatan taktis adalah sebuah model yang menekankan kepada proses game-drill-game atau dapat diartikan sebagai pendekatan permainan, sehingga dengan menggunakan pendekatan taktis akan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran permainan Bolatangan. Pendekatan taktis yang dimaksud adalah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik keragaman tingkat keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Munandar (1999, hlm. 50) “ Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinilitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”. Moreno (dalam Slameto, 2013, hlm. 146) menambahkan tentang :

“Kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang harus baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan ide, gagasan dan berkreasi yang

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

khususnya sesuatu yang baru untuk diri sendiri dan orang lain atau dunia pada umumnya. Berikut ini beberapa teori yang mendukung terhadap pengembangan kreativitas yang dikutip dari Munandar (2009, hlm. 32-45). Ada beberapa teori yang melandasi pengembangan kreativitas, yang diistilahkan dengan teori empat P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis ingin meneliti tentang

“ Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Permainan Bolatangan Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan kenapa peneliti memilih pendekatan taktis karena menurut Yudiana, Y (2015, Vol. 5, hal. 99) bahwa model pembelajaran melalui pendekatan taktik dan teknik merupakan sebagian pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran permainan, khususnya bagi siswa SMP. Melalui pendekatan taktik, siswa yang terlibat dalam pembelajaran permainan diarahkan bukan saja kepada belajar secara psikomotorik dan afektif, namun belajar secara kognitif pun ditekankan. Pembelajaran kognitif lebih menekankan pada cara-cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif.

Menurut Paul Rycroft dalam Yudiana, Y (2015, Vol. 5, hlm. 9) bahwa penerapan pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan akan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman taktik bermain, yang walaupun dalam pelaksanaannya membutuhkan keterampilan teknik.

Selaras dengan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengajukan masalah yang akan peneliti selidiki dan masalah ini hanya terbatas pada “Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Permainan Bolatangan Untuk Meningkatkan Kreativitas (Penampilan Bermain) Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 2 Lembang)”. Dengan Permasalahan tersebut selanjutnya dirinci sebagai berikut:

1. kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan Bolatangan karena pembelajaran yang diberikan monoton
2. siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar
3. kreativitas siswa tidak berkembang karena pembelajaran terpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah

“Apakah pendekatan taktis pada pembelajaran permainan Bolatangan dapat meningkatkan kreativitas (penampilan bermain) siswa pada kelas IX-H di SMPN 2 Lembang ?”

D. Tujuan Penelitian

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkap implementasi pendekatan taktis pada pembelajaran permainan Bolatangan untuk meningkatkan kreativitas (penampilan bermain) siswa. Secara lebih terperinci tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut “untuk mengetahui sejauh mana pendekatan taktis pada pembelajaran Bolatangan dapat meningkatkan kreativitas (penampilan bermain) siswa pada kelas IX-H di SMP Negeri 2 Lembang”.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk

- a. Untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ;
- b. Membantu anak untuk menyukai materi pembelajaran;
- c. Untuk meningkatkan kreativitas siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk mendalami pendekatan taktis dalam penjas khususnya dalam pembelajaran Bolatangan, serta menambah pengetahuan bahwa kreativitas (penampilan bermain) siswa dapat membantu dalam proses pembelajaran Bolatangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, agar lebih kreatif dalam memilih, menggunakan, dan menetapkan model, metode, strategi, ataupun pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kondisi siswa agar dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dapat lebih efektif, dan mudah dicerna oleh siswa.
- b. Untuk siswa, agar dapat melakukan aktifitas dalam keterampilan gerak yang seluas – luasnya dengan kreativitas siswa melalui pembelajaran Bolatangan.

Claudia Finka Wiranata, 2017

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLATANGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS (PENAMPILAN BERMAIN) SISWA

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

- c. Untuk proses pembelajaran, agar dapat menambah inovasi pengajaran pada penjas, khususnya dalam pembelajaran Bolatangan.
- d. Untuk peneliti, agar dapat menambah kreativitas dalam pengajaran penjas pada siswa, khususnya dalam pembelajaran Bolatangan.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Menurut Mahendra dalam (2000, hlm. 6) menjelaskan bahwa Bolatangan bisa diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan ke gawang lawan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya.
2. Menurut Subroto (2016, hlm.6) Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat dengan masalah atau situasi dalam permainan.
3. Menurut Munandar (1999, hlm. 50) “ Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengkolaborasikan (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.