BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Walaupun Pendidikan jasmani sering didefinisikan dalam redaksi yang beragam, namun pada umumnya pandangan tersebut didasarkan pada bagaimana orang tersebut memandang manusia itu sendiri. Pandangan pertama, yang juga sering disebut pandangan tradisional, menganggap bahwa manusia itu sendiri dari dua komponen utama yaitu jasmani dan rohani (dikhotomi). Pandangan ini menganggap bahwa pendidikan jasmani hanya semata-mata mendidik jasmani atau sebagai pelengkap, penyeimbang atau penyelaras pendidikan rohani manusia. Dengan kata lain, pendidikan jasmani hanya sebagai pelengkap saja. Dalam Suherman (2009:3) pandangan terhadap pendidikan jasmani seperti itu dapat kita amati pada Undang-undang Nomor 4 Tahun 1950 Bab VI pasal 9 sebagai berikut, "Pendidikan jasmani yang menuju keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat kuat lahir dan batin, diberikan pada seluruh jenjang pendidikan."

Pandangan pendidikan jasmani berdasarkan pandangan dikhotomi manusia ini secara empirik menimbulkan salah kaprah dalam merumuskan tujuan program pelaksanaan, dan penilaian pendidikan jasmani. Dari kenyataan menunjukan bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani ini cenderung mengarah kepada upaya memperkuat badan, memperhebat keterampilan fisik, atau kemampuan jasmaniahnya, selain dari itu sering juga pelaksanaan pendidikan jasmani ini justru mengabaikan kepentingan jasmani itu sendiri. Seperti yang diungkapkan Robert Gensemer (Freeman, 2001) dalam Mahendra (2007:4), bahwa: "Pendidikan jasmani diistilahkan sebagai proses menciptakan 'tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.' Artinya, dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: *Men sana in corporesano*."

Pendidikan merupakan proses untuk membantu individu agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani, rohani, spiritual, material maupun kematangan berpikir, dengan kata lain untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani diselenggarakan di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, dari mulai Taman Kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas, bahkan ada beberapa Perguruan Tinggi (PT) yang mewajibkan seluruh mahasiswanya mengikuti perkuliahan Penjas dan olahraga dengan jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) tertentu.

Eksistensi Penjas dalam lingkup sistem pendidikan nasional tidak terlepas dari suatu keyakinan terhadap nilai-nilai Penjas yang terkandung di dalamnya, yang jika diselenggarakan dalam situasi dan kondisi pendidikan yang kondusif akan memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Juliantine *et al*. (2012:6) :

> Penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika. Banyak peneliti yang menemukan eratnya hubungan antara Penjas dengan perkembangan kognitif, mental, sosial, moral dan estetika. Begitu pula pengaruh positif Penjas terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor. Penjas dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara neurologi Penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa. Selain itu, aktivitas fisik dan olahraga yang diselenggarakan dalam Penjas dapat mengembangkan keserasian, keindahan, dan kecantikan tubuh.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui Penjas keselarasan dan keseimbangan hidup jasmani dan rohani dapat dipelihara dan ditingkatkan. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk

meningkatkan aktivitas rohani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani pun mencakup pengembangan individu secara menyeluruh artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja melainkan juga aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani yang dikemukakan oleh Bucher (1964) dalam Suherman (2009:7) dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang *(physical fitness)*.
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna *(skillfull)*.
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Jadi tujuan penjas tersebut harus bisa dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara matang dan terencana, dengan demikian hal terpenting untuk disadari oleh guru pendidikan jasmani adalah bahwa ia harus mempersiapkan program pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penjas itu sendiri.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani terdapat beberapa ruang lingkup yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berolahraga yaitu aktivitas permainan, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Penulis dalam penelitian ini menggunakan salah satu ruang lingkup yang terdapat dalam kurikulum yaitu aktivitas permainan atau lebih tepatnya implementasi pendekatan bermain.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Salah satu aktivitas permainan yang terdapat dalam kurikulum dan mempunyai daya tarik siswa adalah permainan bola basket, melalui permainan bola basket diharapkan dapat disukai oleh siswa di sekolah-sekolah. Sehingga para siswa baik tingkat SD, SMP maupun SMA mulai masuk atau terlibat dalam klub-klub atau perkumpulan basket usia dini. Salah satu faktor lain yang menjadi hambatan dalam terlaksananya pembelajaran permainan bola basket adalah mengenai sarana yang disediakan di sekolah kurang memadai, banyak sekolah-sekolah tidak memiliki lapangan basket diakibatkan karena lahan atau biaya yang tidak murah. Selain itu, faktor lain yang menjadi penghambat yaitu faktor guru. Guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan guru, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran pun tercapai.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran penjas khususnya permainan bola basket yaitu pembelajaran kurang merangsang minat belajar atau tidak meningkatnya kemampuan siswa bermain ini disebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan sehingga waktu belajar terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan teknik dasar/drill oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dan tidak mengalami proses permainan yang sebenarnya selain itu juga penggunaan bola basket sesungguhnya membuat ketakutan tersendiri bagi siswa karena rasa sakit yang ditimbulkan pada saat melakukan gerak dasar bermain bola basket sehingga siswa kurang tereksplorasi kebutuhannya dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, bila permasalahan ini tidak segera diatasi maka hasil belajar siswa pun tidak tercapai. Untuk memecahkan permasalahan ini, salah satunya memerlukan implementasi pendekatan bermain melalui aktivitas basket ball like games.

Permainan bola basket di sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan/belajar dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotor), pengetahuan dan penalaran (kognitif), serta penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-spiritual-sosial).

Melalui implementasi pendekatan bermain pembelajarannya menekankan proses perpaduan antara taktik dan teknik permainan dalam waktu bersamaan, melalui proses itu siswa dapat memahami hakikat dari pembelajaran bola basket secara utuh dan sekaligus keterampilan bermain bola basket akan turut terlatih.

Bahagia (2010:134), mengemukakan:

> Basket ball like games adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan basket. Ini dilakukan karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah-sekolah terhadap permainan dan perlengkapan basket. Cara memainkan permainan baske ball like games ini adalah dengan passing intercepting dengan menggunakan tangan, dan membuat skorenya dengan jalan memasukan bola ke dalam sasaran berupa keranjang atau apapun. Perlengkapan permainan yang diperlukan sangat sederhana yaitu berupa bola dari bahan apapun asal mudah untuk dioper-operkan dan mudah untuk ditangkap.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap melalui aktivitas basket ball like games". Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas VI di SDN 3 Ciharashas Kabupaten Bandung Barat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan siswa dalam keterampilan gerak dasar lempar tangkap bola masih rendah.
2. Tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bola basket sangat rendah.
3. Siswa mengalami berbagai kesulitan saat belajar bola basket.
4. Guru kesulitan mencari strategi yang tepat untuk membuat siswa belajar dengan menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, mengacu pada judul penelitian yaitu "Implementasi pendekatan bermain dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar menangkap dan mengoper melalui aktivitas basket ball like games", penulis merumuskan masalah umum penelitian sebagai berikut: "Apakah implementasi pendekatan bermain melalui basket ball like games dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap pada siswa kelas VI?"

D. Pemecahan Masalah

Memperhatikan rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan dasar melempar dan menangkap dalam belajar bola basket menggunakan implementasi pendekatan bermain atau tepatnya melalui aktivitas basket ball like games, implementasi pendekatan bermain digunakan sebagai pemecahan masalah karena karakteristik atau sifat manusia pada hakiki yaitu suka bermain. Pendekatan ini diberikan diharapkan siswa bisa mengembangkan aspek-aspek kemampuan fisik, sosial, emosional dan intelektual sehingga dari pengembangan tersebut mereka bisa memecahkan masalah dalam permainan.

Penulis menggunakan pendekatan ini, dimana peserta didik dengan berbagai latar belakang pengalaman gerak memerlukan perlakuan yang sama dalam mengikuti pembelajaran seperti senang mengikuti pembelajaran yang mengandung unsur bermain.

Jadi pembelajaran permainan bola basket melalui aktivitas basket ball like games, anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan, bila anak dalam mengikuti pembelajaran dengan ekspresi yang menyenangkan, penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan peningkatan pemahaman bermain bola basket akan mudah dicapai.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana upaya untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap bola melalui aktivitas basket ball like games pada siswa kelas VI di SDN 3 Ciharashas Kabupaten Bandung Barat.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bola basket aktivitas basket ball like games baik keterampilan gerak dasar maupun kemampuan bermain bola basket yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dalam mengembangkan disiplin ilmu pendidikan jasmani di sekolah tentang berbagai pendekatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik, khususnya guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran dapat mengimplementasikan pendekatan bermain melalui aktivitas basket ball like games.
b. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam khasanah pendidikan jasmani.
c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan dan pengalaman tentang proses belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan implementasi pendekatan bermain sehingga dapat diaplikasikan di sekolah tersebut.

G. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Masalah pokok penelitian berkenaan dengan peningkatan hasil belajar keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap siswa kelas VI SDN 3 Ciharashas Kabupaten Bandung Barat dengan implementasi pendekatan bermain.

2. Hasil belajar keterampilan gerak dasar akan dilihat dari materi melempar dan menangkap dalam aktivitas basket ball like games.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
4. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk pokok bahasan melempar dan menangkap dalam aktivitas basket ball like games di kelas VI SDN 3 Ciharashas Kabupaten Bandung Barat.
5. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 3 Ciharashas Bandung Barat dan objek penelitian ini adalah siswa kelas VI A yang berjumlah 43 orang siswa terdiri dari 20 siswa putra dan 23 siswa putri.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional ini diperlukan untuk menghindari salah pengertian mengenai istilah yang dipahami dalam penelitian ini, maka penulis perlu mengemukakan beberapa istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari *el-kawaqi.blogspot.com* (2011-2012), implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Implementasi yang dimaksud adalah penerapan pembelajaran yg penulis gunakan dalam penelitian, yaitu implementasi pendekatan bermain.
2. Menurut Mahendra (2007:5) bermain adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan.
3. Dalam *eprints.uny.ac.id* (2012), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
4. Dalam Bahagia (2010:134) basket ball like games adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan basket.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN