

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak akan lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia, baik sebagai individu maupun kelompok, yang meliputi aspek jasmani, rohani, spiritual, material dan kematangan berpikir. Pendidikan Jasmani lebih diarahkan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Pendidikan Jasmani seyogyanya harus bisa membentuk karakter-karakter positif pada diri siswa, dan bisa merangsang motivasi siswa untuk berbuat lebih baik dalam kehidupan sehari-harinya maupun ketika dalam proses pembelajaran di sekolah. Setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani harus diselaraskan dengan karakter yang akan dibentuk melalui proses pembelajaran tersebut dan tujuannya adalah sesuai dengan kurikulum yang telah ada. Dari penjelasan tersebut maka tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sesuai dengan apa yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan uraian tersebut pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan berbeda yang menjadi ciri khas dibandingkan bidang studi lainnya, karena pendidikan jasmani tidak hanya mementingkan pengembangan intelektual tetapi pengembangan diri baik dari segi keterampilan menjadi hal yang dikembangkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini menjadi kelebihan pendidikan jasmani itu sendiri, jika mata pelajaran lain lebih

mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani akan terbina aspek-aspek atau ranah-ranah pendidikan jasmani yang menjadi ciri khas pendidikan diantaranya aspek kognitif, afektif, psikomotor maupun aspek sosial.

Peranan guru pendidikan jasmani dalam hal ini harus dapat mengarahkan siswa ke arah tujuan yang sesuai dengan tujuan kurikulum yang telah diterapkan. Salah satu cara yang ditempuh guru untuk membiasakan siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang kondusif sesuai dengan pemaparan di atas adalah menggunakan model-model pembelajaran maupun metode-metode pengajaran yang bisa merangsang siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar juga bisa membawa hasil yang diharapkan oleh kurikulum. Pemahaman maupun pengetahuan siswa di zaman sekarang ini sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang serba cepat dan canggih, siswa bisa setiap saat mengakses berbagai informasi yang ada. Hal ini mengakibatkan rasa keingintahuan siswa menjadi lebih besar. Dalam hal ini guru harus bisa lebih variatif lagi mencari sumber pembelajaran agar rasa keingintahuan dan motivasi yang besar untuk belajar pada diri siswa dapat mudah dipahami oleh guru. Dengan keadaan guru yang kreatif dalam pembelajaran memberikan aura yang positif pada kondisi pembelajaran itu sendiri, agar tujuan pembelajaran yang disampaikan tercapai dan mudah dipahami oleh siswa. Guru harus bisa memahami dan menguasai berbagai strategi, metode, media pembelajaran, pendekatan dan model-model pembelajaran yang menunjang untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pendidikan jasmani menurut Abduljabar (2008:27) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah “Proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.” Lebih lanjut menurut Mahendra (2008:15) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.”

Pendidikan jasmani yang merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan juga memiliki tujuan yang ingin dicapai, tujuan pendidikan jasmani

tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang olahraga atau hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, akan tetapi pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh (holistik).

Menurut Lutan (2000:2-3) menyatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah:

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk: (1) mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial, (2) membangun kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani, (3) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali, (4) mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan, (5) berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang, (6) menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk aktivitas olahraga

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani maka seorang guru pendidikan jasmani harus mengetahui keadaan fasilitas olahraga yang ada di sekolah serta harus mengetahui keadaan dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat menentukan metode yang tepat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada hakekatnya harus mencakup 3 aspek pendidikan yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak). Ketiga aspek tersebutlah yang menjadi kajian dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah.

Dalam usaha untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani maka kurikulum pembelajaran yang diterapkan di sekolah memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Kurikulum merupakan landasan dalam melakukan proses pembelajaran, Beauchamp (1975) dalam Sukmadinata (2008:39) menjelaskan bahwa “Kurikulum sebagai seperangkat pernyataan yang saling terkait, yang memberikan makna terhadap kurikulum sekolah, dengan cara

menegaskan hubungan diantara unsur-unsurnya, memberikan pegangan bagaimana pengembangan, penggunaan dan evaluasinya.” Oleh karena itu pengembangan kurikulum pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga keadaan sekolah, selain itu juga dalam menetapkan kurikulum pembelajaran harus sesuai dengan landasan dan prinsip-prinsip pengembangannya, Sukmadinata (2008:39) menjelaskan bahwa:

Praktek kurikulum dikembangkan dari teori kurikulum dan pengembangan teori kurikulum lebih luas dari praktek kurikulum. Pengembangan teori berkenaan dengan pengembangan konsep, prinsip, kaidah, model, prosedur di dalam profesi pendidikan, sebab teori kurikulum merupakan bagian dari teori pendidikan

Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah, ada berbagai jenis pembelajaran yang diajarkan kepada siswa sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan keterampilan peserta didik. Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dan harus diikuti oleh siswa antara lain adalah mata pelajaran atletik, kebugaran jasmani, kesehatan dan olahraga permainan.

Olahraga permainan merupakan salah satu materi yang harus diikuti oleh siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, klasifikasi jenis olahraga permainan dapat di golongkan menjadi 4 jenis permainan yaitu *Invasion, Net/Wall, Fielding/Run-scoring dan Target*. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Almond (1986) dalam Griffin et.al (1997) yang dikutip oleh Hoedaya (2001:21) yang mengatakan bahwa “....Kesemua jenis olahraga tersebut memiliki ciri-ciri pelaksanaan yang serupa, meski keterampilan teknik dasar yang berbeda-beda. Klasifikasi sistem permainan yang serupa dari berbagai cabang olahraga terlihat dalam tabel 1.1.”

Tabel 1.1
Klasifikasi Sistem Permainan Berbagai cabang Olahraga
Almond (1986) dalam Metzler (2000)

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		
Foorball	Fives		
Ultimate			
Frisbee			

Dari tabel 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 objek 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 merupakan materi wajib yang diajarkan kepada siswa dan tercantum dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah. Ada pun materi olahraga permainan yang sering diajarkan di sekolah, khususnya Sekolah

Menengah Atas (SMA) adalah sepak bola, bola voli, bola basket, bola tangan, bulu tangkis dan tenis meja. Sedangkan jenis olahraga permainan yang lainnya jarang dan bahkan tidak diajarkan di sekolah sebagai materi pembelajaran.

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

Pengertian bola tangan menurut Mahendra (2000:6) menyebutkan bahwa “Bola Tangan 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 memasukan bola sebanyak-banyaknya.”

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

Dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang baik, khususnya pembelajaran permainan bola tangan 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. Hoedaya (2001:14) mengemukakan bahwa “Tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan keterampilan bermain siswa yang berdampak positif terhadap perilaku hidupnya.”

Pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola tangan di sekolah, khususnya di SMA Negeri 3 Kuningan harus menimbulkan rasa senang pada diri siswa yang mengikuti pembelajaran, akan tetapi karena permainan bola tangan merupakan permainan yang baru dikenal oleh siswa pasti akan terdapat beberapa masalah yang dihadapi, yaitu ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran bola tangan, teknik dasar permainan bola tangan, peraturan permainan dan cara bermain bola tangan yang belum semua siswa mengetahuinya.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat dipelukan agar siswa dapat cepat memahami dan menguasai teknik dasar permainan bola tangan, selain itu yang terpenting adalah siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran bola tangan. Adapun model pendekatan pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bola tangan.

Model 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 bola tangan. Pendekatan taktis yang dimaksud adalah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik kesulitan bermain bola tangan dan karakteristik keragaman tingkat keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis ingin meneliti tentang “Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Tangan Dan Keterampilan Kreatifitas (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Kuningan).”

B. Identifikasi Masalah

Pembelajaran permainan bola tangan merupakan materi baru dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan belum diajarkan seperti materi olahraga permainan yang lain di sekolah, terutama di SMA Negeri 3 Kuningan, pembelajaran permainan bola tangan hanya menjadi materi pengganti bagi materi pembelajaran pendidikan jasmani yang lain.

Indra Lesmana, 2013

Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Tangan Dan Keterampilan Kreatifitas

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

Dalam penelitian adanya identifikasi masalah sangatlah penting untuk memperjelas permasalahan yang timbul dalam penelitian. Masalah dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, diantaranya yaitu kurangnya keterampilan bermain siswa dan kurangnya kreatifitas siswa ketika berada dalam kegiatan pembelajaran bola tangan yang berakibat pada rendahnya hasil belajar keterampilan bermain bola tangan. Maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi masalah yang muncul dalam penelitian yaitu:

1. Kurangnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan
2. Kurangnya keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan bola tangan
3. Kurangnya hasil belajar siswa dalam bermain bola tangan

Dari berbagai identifikasi masalah yang kemukakan di atas maka penerapan pendekatan taktis bertujuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran permainan bola tangan di SMA Negeri 3 Kuningan, terutama kurangnya keterampilan bermain bola tangan dan kurangnya kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran menjadi hal yang berpengaruh pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa tersebut. Hal ini menjadi permasalahan-permasalahan yang muncul dan akan dibahas secara jelas dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 3 Kuningan dalam mengikuti proses pembelajaran bola tangan sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran taktis merupakan salah satu model yang dapat digunakan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran bola tangan, yang akan berpengaruh terhadap tingkat keterampilan siswa dalam menguasai teknik dasar permainan bola tangan.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis kemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan oleh penulis adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas siswa dalam permainan bola tangan?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap hasil belajar keterampilan bermain bola tangan?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas siswa dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas siswa dalam bermain bola tangan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas siswa dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan,.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah diuraikan, maka penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan dan informasi, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan pembelajaran anak
 - 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
 - 3) Merasakan suasana kompetitif dalam pembelajaran

- 4) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui model pembelajaran pendekatan taktis
2. Bagi Guru
 - 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran pada siswa
 - 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan model-model pembelajaran
 - 3) Mengembangkan kemampuan dalam penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani
 3. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
 - 2) Mendorong siswa untuk berprestasi melalui pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM)
 - 3) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan

F. Batasan Masalah

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang terlalu luas dan supaya masalah yang di bahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini hanya pada pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis terhadap pembentukan kreatifitas dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan dalam pembelajaran bola tangan pada siswa SMA Negeri 3 Kuningan,
2. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pendekatan taktis dan variabel terikatnya adalah kreatifitas siswa dan hasil belajar keterampilan bermain bola tangan.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen,

4. Sampel penelitian ini adalah siswa yang aktif mengikuti ekstrakurikuler bola tangan di SMA Negeri 3 Kuningan sebanyak 20 orang.
5. Instrumen yang digunakan adalah Lembar observasi. Untuk mengukur kreatifitas siswa, indikator dari kreatifitas, sedangkan untuk tes keterampilan bermain Penulis mengacu dari Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997) yaitu Game Performance Assesment Instrument (GPAI) yang telah di terjemahkan kedalam bahasa Indonesia yang menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB).

