

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan setiap manusia tidak akan terlepas dari sebuah interaksi sosial. Sekolah merupakan salah satu tempat bagi setiap manusia untuk dapat berinteraksi sosial dengan tujuan mengembangkan sikap, kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Pembinaan diri pada setiap manusia berlangsung seumur hidup melalui pendidikan. Salah satu pendidikan yang diterapkan di sekolah adalah pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, hal ini nampak jelas dalam pola pendidikan di Indonesia yang telah dirumuskan oleh Pemerintah berupa Undang-undang No.20 tahun 2003 khusus mengenai Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah pada pasal 42 yang wajib memuat mata pelajaran sebagai berikut :

1. Pendidikan agama
2. Pendidikan Kewarganegaraan
3. Bahasa
4. Matematika
5. Ilmu Pengetahuan Alam
6. Ilmu Pengetahuan Sosial
7. Seni dan budaya
8. Pendidikan jasmani dan olahraga
9. Keterampilan atau kejuruan
10. Muatan lokal

Jika dipahami pendidikan jasmani dan olahraga akan memiliki peranan yang sangat penting, mengingat pengertian dari pendidikan jasmani itu sendiri adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai

kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Badan Standardisasi Nasional Pendidikan terdapat beberapa tujuan pendidikan jasmani. Dua diantara tujuan pendidikan jasmani tersebut yaitu, (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani, (2) mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Pengembangan ini tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan intrakurikuler, melainkan juga pada kegiatan ekstrakurikuler. Beberapa macam cabang olahraga saat ini masuk dalam kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya olahraga anggar.

Anggar adalah seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan dan memanfaatkan kelincahan tangan. Etimologi kata "anggar" dalam bahasa Indonesia berasal dari Bahasa Perancis "*en garde*", artinya "bersiap". Kata "*en garde*" digunakan sebelum permainan anggar dimulai, untuk memberi perintah "bersiap" kepada pemain. Dalam bahasa Perancis sendiri anggar disebut sebagai *escrime*. Walaupun anggar dianggap sebagai permainan yang menghibur ternyata olahraga anggar mempunyai perjalanan sejarah yang cukup panjang sebagai sarana pendidikan maupun olahraga. Olahraga anggar merupakan salah satu olahraga tertua di dunia,

hal ini terbukti dengan dipertandingkannya cabang olahraga anggar pada Olimpiade pertama di Athena Yunani.

Sejarah perkembangan anggar di dunia berawal dari peradaban Mesir Kuno dan Roma. Dahulu olahraga anggar dianggap lebih dari sebuah olahraga karena anggar merupakan bentuk seni, simbol kemuliaan, simbol kekuasaan serta bentuk ekspresi. Pada masa itu anggar selalu menjadi bagian intrinsik dari sebuah kehidupan, mulai dari pertandingan satu lawan satu sampai dengan peperangan. Dalam artian lebih spesifik, anggar adalah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah-sekolah Eropa pada masa lalu dan melatih keahlian dalam menggunakan senjata tajam yang akhirnya menjadi salah satu olahraga resmi di Olimpiade.

Saat ini olahraga anggar sudah mulai masuk ke sekolah-sekolah di Indonesia pada tingkat SD dan SMP. Pada sekolah tersebut olahraga anggar masuk kedalam kegiatan ekstrakurikuler. Olahraga ini tidak terlalu rumit, namun bila dipelajari lebih mendalam anggar merupakan salah satu olahraga yang memerlukan gerak dasar yang baik. Menyerang adalah salah satu gerakan yang dianggap sangat penting pada olahraga ini karena apabila ditelaah lebih dalam gerakan ini memerlukan kekuatan, kecepatan dan koordinasi yang baik antara tangan dan kaki.

Pengamatan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran anggar di SMP SALMAN AL FARISI Bandung, ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya atensi siswa, minimnya keinginan siswa untuk berinteraksi dan kemampuan gerak serang siswa masih kurang baik. Hal ini dikarenakan

kemampuan guru dalam menciptakan model pembelajaran masih terbatas sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak tercipta situasi belajar yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan baik.

Pendekatan pembelajaran dapat digunakan untuk menetapkan strategi dan langkah-langkah pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Dick & Carey (2001) pendekatan adalah konsep dasar yang melingkupi metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Setiap pendekatan yang diterapkan akan melibatkan kemampuan subjek belajar (siswa) dan guru dengan kadarnya masing-masing. Terkait dengan ini maka ada beberapa jenis pendekatan pembelajaran. Menurut Anderson secara garis besar ada dua pendekatan, yakni *teacher centered* (terpusat pada guru) dan *student centered* (terpusat pada siswa). Sementara itu, Byron menggunakan istilah ekspositori dan inkuiri (Sudjana, 1989).

Pendekatan pembelajaran penjas seringkali menggunakan berbagai macam permainan. Dalam pembelajaran permainan dikenal dua pendekatan, yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis. Pendekatan teknis dalam pembelajaran didasarkan pada pemahaman bahwa siswa dapat melakukan suatu bentuk permainan apabila sudah mengetahui teknik dasarnya. Sedangkan pada pendekatan taktis mengajarkan teknik suatu cabang olahraga dan sekaligus mengajarkan bagaimana penerapannya dalam situasi permainan.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti mencoba menerapkan permainan "*touch ball and glove*" dalam pembelajaran gerak serang anggar pada ekstrakurikuler anggar di SMP Salman Al Farisi Bandung melalui penelitian yang

berjudul “PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *TOUCH BALL AND GLOVE* TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN GERAK SERANG ANGGAR DI SMP SALMAN AL FARISI BANDUNG (Studi Eksperimen)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Melalui observasi yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan gerak serang anggar pada siswa SMP Salman Al Farisi Bandung secara umum, kemampuan gerak serang anggar masih sangat rendah. Hal tersebut diidentifikasi akibat beberapa masalah, yaitu :

1. Siswa terlihat kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Terbatasnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran gerak serang anggar.
3. Guru kesulitan menemukan model pembelajaran yang sesuai.
4. Tidak adanya modifikasi alat untuk menunjang pembelajaran gerak serang anggar.
5. Kurangnya pengetahuan guru terhadap gerak dasar yang dapat digunakan untuk pembelajaran gerak serang anggar.
6. Guru hanya memberikan contoh 2 sampai 3 kali dan evaluasi yang dilakukan guru kurang detail.
7. Waktu pembelajaran terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan gerak dasar, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi monoton.
8. Kurangnya interaksi sesama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
9. Siswa sering kali tidak fokus dan merasa bosan pada materi yang diberikan.

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah pembelajaran melalui permainan *touch ball and glove* dapat meningkatkan kemampuan gerak serang secara signifikan pada siswa / siswi yang mengikuti ekstrakurikuler anggar di SMP Salman Al Farisi Bandung ?

### D. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari hasil yang tidak sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka peneliti membatasi penelitiannya. Adapun batasan penelitian tersebut, yaitu :

1. Pembelajaran gerak serang anggar pada siswa SMP Salman Al Farisi Bandung melalui permainan *touch ball and glove*.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa / siswi SMP Salman Al Farisi Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler anggar sebanyak 15 orang.
3. Kriteria penilaian hasil pembelajaran setiap siswa dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* penguasaan gerak serang anggar.
4. Lokasi penelitian adalah SMP Salman Al Farisi Bandung.

### E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang diungkap dan dirumuskan oleh peneliti maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah ingin mengetahui apakah melalui permainan *touch ball and glove* terdapat peningkatan

secara signifikan terhadap kemampuan gerak serang siswa / siswi ekstrakurikuler anggar di SMP Salman Al Farisi Bandung.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini perlu dilakukan untuk memberikan manfaat serta kegunaan, sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan ilmu pada pembelajaran gerak serang olahraga anggar. Selain itu dapat dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya.
  - b. Sebagai media alternatif bagi guru atau pelatih dalam mengajarkan materi gerak serang pada olahraga anggar.
  - c. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat penerapan permainan *touch ball and glove* pada pembelajaran gerak serang olahraga anggar.
2. Kegunaan Praktis
  - a. Bagi Siswa  
Pembelajaran melalui permainan *touch ball and glove* dilakukan agar siswa lebih antusias dan dapat menjalin interaksi sesama siswa dengan baik, sehingga pada akhirnya kemampuan gerak serang siswa dalam permainan anggar dapat meningkat dan berpengaruh pada prestasi siswa baik di kejuaraan tingkat sekolah, daerah maupun nasional.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan yang dapat menumbuhkan kreatifitas guru, khususnya dalam hal meningkatkan kemampuan gerak serang anggar melalui permainan-permainan sederhana.

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan fakta mengenai model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan gerak serang pada olahraga anggar. Selain itu penelitian ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan bermanfaat untuk menambah pengalaman serta pengetahuan sebagai bekal untuk terjun dalam lingkungan masyarakat.

**G. Penjelasan Istilah**

Untuk mempermudah serta menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu untuk memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran menurut Achjar Chalil adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
2. Pembelajaran Gerak menurut Schmidt (1991) adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.
3. Gerak serang dalam olahraga anggar menurut Faidillah Kurniawan adalah suatu gerak yang digunakan untuk menyerang lawan yang mengutamakan



kekuatan, kecepatan, kestabilan serta koordinasi antara gerak tangan dan kaki.

4. Olahraga Anggar menurut kamus besar bahasa Indonesia (1991 : 41) adalah permainan (perkelahian) antara dua belah pihak yang menggunakan pedang.
5. Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.
6. Anak Usia Sekolah Menengah Pertama dalam penelitian ini adalah siswa / siswi yang sedang mengikuti jenjang pendidikan di Sekolah Menengah Pertama dan berusia 12 – 15 tahun.
7. Bermain menurut adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.
8. *Touch ball and glove* adalah salah satu jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran gerak serang anggar.