

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa. Pendidikan jasmani juga pada dasarnya merupakan pendidikan yang memanfaatkan proses aktifitas fisik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani menurut Bandi (dalam Paramitha dan Anggara, 2018, hlm. 42) mengemukakan bahwa: "Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani sehingga pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik pada semua jenjang pendidikan".

Pendidikan jasmani diterapkan di sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan potensi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pengertian tersebut tercantum dalam rumusan kurikulum berbasis kompetensi untuk sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (2003,1) (dalam Budiman dan Hidayat, 2015) sebagai berikut: "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional".

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor melalui pengalaman bergerak atau aktivitas fisik secara sadar untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya keterampilan bermain dalam permainan bola besar. Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa permainan bola besar diantaranya bola basket, bola voli, bola tangan (*handball*), sepak bola, dll. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada materi pembelajaran permainan bola besar yaitu permainan bola tangan (*handball*).

Pembelajaran *handball* termasuk pembelajaran gerak manipulatif yang melibatkan benda atau media bola. Seperti yang diungkapkan oleh Hanief dan Sugito (2015, hlm. 65) mengemukakan bahwa:

Gerakan manipulatif adalah keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap objek di luar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh. Dilihat dari jenisnya, keterampilan manipulatif dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu: Menjauhkan obyek: melempar, memukul, menendang, Menambah penguasaan: menangkap, mengumpulkan, mengambil, Bergerak bersama: membawa, memantul-mantulkan (*dribbling*).

Permainan *handball* mengandung aktivitas gerak seperti berlari, melempar, menangkap, yang sangat mendukung pada kebugaran jasmani siswa terdapat pula nilai-nilai positif, seperti nilai kerjasama, menghargai lawan, maupun kawan, tanggung jawab baik kepada tim maupun dirinya, menerima kekalahan, sportif rasa sosial, percaya diri, jujur, taat peraturan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 044 Cicadas Awigombong menunjukkan bahwa keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball* masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif, sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Kesulitan yang dihadapi siswa kurangnya pemahaman siswa dalam permainan *handball* dan kurangnya antusias dalam permainan *handball*.

Supaya proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak monoton maka peneliti menerapkan pembelajaran *handball like games* agar anak lebih tertarik dan tahu tentang pemahaman dalam pembelajaran *handball like games*. *Handball like games* merupakan salah satu yang masuk ke dalam permainan invasi. Dikatan *handball like games* karena aktivitas permainan ini menyerupai permainan bola tangan.

Guru pendidikan jasmani harus mengetahui model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, supaya pembelajaran di sekolah dasar tidak monoton dan membuat siswa aktif belajar. Dalam suatu pembelajaran hendaknya guru harus memiliki acuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan dengan diterapkannya model inquiri untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam *handball like games* hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Pratiwi (2015, hlm. 80) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku baik peningkatan pengetahuan, perbaikan sikap, maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif apabila dilaksanakan dengan proses informasi. Hal ini dikarenakan model proses informasi menekankan bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Salah satu yang termasuk dalam model proses informasi adalah model inquiri.

Inquiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Selain itu, menurut Trianto (dalam Juliantine, dkk. 2015, hlm. 85) “inquiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri”. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inquiri adalah 1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, 2) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran, dan 3) mengembangkan sikap percaya diri pada siswa tentang apa yang ditemukan pada proses inquiri. Trianto (dalam Juliantine, dkk. 2015, hlm. 86).

Penelitian terdahulu terkait penerapan model inquiri dalam *handball like games* dilakukan oleh Mulyani dan Sumarno (2017, hlm. 69) menjelaskan bahwa:

Penelitian ini membahas mengenai upaya peneliti untuk mengetahui pengaruh pengajaran *handball like games* terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran Penjas di sekolah dasar. Skripsi ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung penelitian selama 12 kali pertemuan, didapatkan hasil bahwa dari *treatment handball like games* terdapat pengaruh terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran Penjas sekolah dasar studi eksperimen yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung.

Kelemahan dari penelitian ini ialah tidak memakai model pembelajaran pendidikan jasmani dan hanya mengukur keterampilan gerak dasar lempar tangkap saja, serta menggunakan instrumen tes permainan bola tangan. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran inquiri dan menggunakan instrumen GPAI serta untuk mengukur keterampilan bermain siswa.

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, maka dari itu penulis tertarik untuk menindak lanjuti dengan mengadakan penelitian yang berjudul “**PENERAPAN MODEL INQUIRI DALAM HANDBALL LIKE GAMES**”.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum penulis menentukan rumusan masalah, terlebih dahulu penulis mengidentifikasi masalah pembelajaran yaitu:

- 1.2.1 Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran *handball*,
- 1.2.2 Model pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa tidak mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Masih rendahnya partisipasi dan keterampilan siswa dalam keterampilan melempar dan menangkap bola.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah penerapan model inquiri dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball like games* pada siswa sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini tentunya harus ada tujuan yang berfungsi sebagai acuan. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini untuk menambah pengetahuan bagi penulis maupun bagi pembaca mengenai model – model pembelajaran dalam

pendidikan jasmani, sehingga guru bisa mengembangkan model model pembelajaran penjas di sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball like games* melalui model inquiri.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan harapan memberikan manfaat untuk beberapa pihak yang terkait dalam penelitian ini, manfaat yang dilakukan sebagai berikut:

1.4.1 Dilihat dari Segi Teori

Pembelajaran *handball like games* dengan model inquiri akan menjadi solusi untuk mengembangkan teori model – model pembelajaran penjas, khususnya model inquiri dalam segi praktek dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan bermain sehingga hasil belajar dapat meningkat.

1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan

Kebijakan lembaga seperti sekolah dan pemerintah:

1. Sekolah: Kebijakan sekolah, sebagi informasi guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan dan seminar-seminar yang dapat mengembangkan pembelajaran penjas.
2. Pemerintah: Pemerintah memberi kebijakan dengan dibuatnya bantuan dana operasional sekolah (BOS), memberikan beasiswa kepada guru untuk mengikuti program pascasarjana untuk meningkatkan SDM yang ada didalam bidang pendidikan.

1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik

1. Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball like games* dengan menggunakan model inquiri sehingga hasil belajar meningkat.

2. Manfaat penelitian bagi guru yaitu mampu mengembangkan dan mengadakan penelitian tentang masalah pembelajaran dengan bermacam model – model pembelajaran penjas di sekolah dasar.
3. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran sehingga keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball like games* dengan menggunakan model inquiri dapat meningkat.

1.4.4 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Hasil dari penelitian dapat sebagai rujukan bagi masyarakat untuk penelitian selanjutnya dan mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan model inquiri untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran *handball like games*, penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat dan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi menyajikan urutan bab dalam penyusunan skripsi yang terdiri dari lima bab. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan fenomena yang diamati sesuai fakta dan permasalahan dilapangan, mencari gagasan dengan topik penelitian yang akan dilakukan, menentukan tujuan dan harapan dari hasil penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang deskripsi metode penelitian, populasi dan sample penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variabel

penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dicapai melalui pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil temuan penelitian.