

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat dirasakan dan dikembangkan oleh setiap individu dengan cara dan kemampuannya masing-masing. Pendidikan sendiri menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Sistem pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 mengemukakan :

Pendidikan adalah 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.

Dengan pentingnya pendidikan bagi setiap warga negara di Indonesia. Pendidikan menjadi salah satu unsur penting yang diperhatikan oleh setiap warga negara Indonesia untuk menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karenanya sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tercantum di dalam Undang-undang sistem pendidikan Nasional tahun 2003, pasal 3 mengemukakan :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pelajaran pendidikan jasmani mengembangkan tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan jasmani pada hakikatnya tidak berfokus pada mengembangkan aspek psikomotor anak saja. Dengan dikuatkannya beberapa aspek tersebut dalam pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara utuh. “untuk menstimulus potensi-potensi positif yang dimiliki peserta didik agar dapat berkembang dan teraktualisasi dalam tingkah laku yang positif, baik dalam aspek kognitif,

afektif, maupun psikomotorik dalam bentuk pendidikan”. (Utama 2011, hlm. 1) Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani

Namun sementara itu nuansa pendidikan jasmani di sekolah dasar sekarang masih dijalankan oleh guru-guru dengan metode pembelajaran yang masih tradisional. Guru hanya memberikan alat pembelajaran dan membiarkan siswa bermain tanpa adanya pengawasan ataupun perhatian dari guru terhadap keterampilan bermain siswa, sehingga siswa melakukan keterampilan gerak dengan sepengetahuan yang dialami oleh siswa, dan efek dari itu adalah keterampilan bermain siswa sangat kurang karena tidak adanya pengalaman gerak yang mereka alami pada waktu pembelajaran berlangsung. “Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, bertingkah laku yang baik serta dapat mengembangkan keterampilan yang bermakna.” (Pratiwi dkk. 2014, hlm. 4).

Namun demikian tidak semua guru pendidikan jasmani menyadari hal tersebut, sehingga banyak anggapan bahwa pendidikan jasmani boleh dilaksanakan secara sembarangan. Hal ini tercermin dari berbagai gambaran negatif tentang pembelajaran pendidikan jasmani, mulai dari kelemahan proses pembelajaran yang membiarkan anak bermain sendiri sehingga rendahnya hasil dari pembelajaran, seperti kebugaran jasmani, keterampilan gerak dasar, dan pengetahuan tentang pentingnya pendidikan jasmani.

Dari dampak tersebut siswa menjadi malas, pengetahuannya kurang, serta keterampilan siswa menjadi sangat kurang, karena guru yang kepeduliannya kurang terhadap perkembangan keterampilan siswa, maka dari itu guru harus lebih perhatian terhadap perkembangan siswa yang menjadi tugas guru untuk meningkatkan keterampilan siswa dari segala aspek baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Budiman dkk mengatakan bahwa

Ini pulalah yang menjadi tantangan dan tuntutan kompetensi guru yang harus memiliki kinerja yang baik dalam rangka menciptakan lingkungan

belajar yang kondusif bagi seluruh siswa. Apabila tantangan tersebut hanya dibiarkan saja tanpa ada upaya untuk lebih mengembangkan kompetensi mengajar maka yang terjadi adalah kemerosotan kualitas pembelajaran. (2011, hlm. 9)

Pada penelitian sebelumnya yang telah diteliti oleh Gita (2017, hlm. 69) hanya mengukur keterampilan melempar saja, namun kenyataannya keterampilan yang terdapat pada *handball like games* antara lain keterampilan melempar, menangkap, serta keterampilan memberikan ruang atau *support*, maka dari itu peneliti meneliti keterampilan bermain siswa pada permainan *handball like games* untuk mengukur keterampilan melempar, menangkap serta keterampilan memberikan ruang atau *support*.

Bermain merupakan sarana bagi siswa untuk melaksanakan kebutuhan gerak, karena dengan bermain siswa akan merasa senang melaksanakan tugas gerak tanpa ada paksaan. Menurut Huizinga `rasa senang bermain ini tersebar luas di segala lapisan dan golongan masyarakat, dan bermain banyak berkaitan dengan hidup dan kehidupan manusia.` (dalam Sukintaka 1992, hlm, 2). Dalam pemberian pembelajaran guru dapat menyisipkan keterampilan mana yang akan diterapkan pada permainan tersebut, sehingga siswa secara tidak sadar telah melaksanakan tugas gerak yang ditugaskan oleh guru dengan senang gembira dan bahagia tanpa ada paksaan. Permainan selalu dipilih sendiri oleh mereka yang akan bermain sehingga dalam bermain tidak ada paksaan. Mereka bermain karena rasa senang untuk memperoleh kesenangan dalam bermain. Gita menyatakan bahwa.

Permainan bola tangan merupakan suatu permainan beragum yang dimainkan oleh satu atau dua tangan dengan menggunakan bola sebagai medianya, tujuan dari permainan bola tangan adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke gawang kita. (2017, hlm. 70)

Permainan *handball like games* hampir serupa dengan permainan invasi lainnya seperti permainan sepakbola dan permainan bolabasket dengan bertujuan untuk mencetak goal atau angka sebanyak-banyaknya dengan waktu yang sudah ditentukan, “permainan *handball* merupakan permainan modifikasi permainan sepakbola dan permainan bolabasket untuk anak sekolah dasar kelas atas. Permainan dilakukan menggunakan sebagian besar peraturan bolabasket

namun alat yang digunakan diambil dari permainan sepakbola dan cara mainnya seperti permainan bolabasket.” (Abdurochim dkk, 2016, hlm. 71) permainan ini juga merupakan kombinasi dari permainan sepakbola dengan permainan bolabasket, karena teknik dasar seperti *dribling*, *passing*, *catching* dipakai dalam permainan bolabasket dan gawang sebagai media menentukan poin hampir sama dengan sepakbola/ futsal. Menurut Bahagia.

Handball like games adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan *handball like games* karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. (2010, hlm. 26)

Manfaat pembelajaran *handball like games* siswa dapat ikut berpartisipasi penuh dalam pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi, sehingga siswa mendapat pengalaman gerak terhadap permainan *handball like games*, dan gurupun dapat merancang pembelajaran permainan dengan leluasa karena permainan dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan semaksimal mungkin. Menurut Johnson mengemukakan bahwa `adanya empat aspek atau variabel yang mencirikan keterampilan. Ke empat aspek itu adalah kecepatan, akurasi, bentuk, dan kesesuaian.` (dalam Mahendra. 2007, hlm.8) dari ke empat aspek tersebut dapat di kembangkan dalam setiap permainan beregu, dan permainan *handball like games* juga cocok digunakan untuk mengembangkan ke empat aspek keterampilan, karena disitu terdapat kecepatan dalam mengambil keputusan ataupun kecepatan dalam bergerak, keakuratan dalam memberi umpan kepada teman sehingga tercapainya kesesuaian dan bentuk permainan yang di inginkan.

Merujuk dari pentingnya keterampilan bermain untuk siswa sekolah dasar, maka untuk itu peneliti perlu melakukan penelitian yang membuktikan pengaruh permainan *handball like games* untuk meningkatkan keterampilan bermain peserta didik. Atas dasar itulah peneliti melakukan penelitian tentang

“Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Handball Like Games Siswa Kelas V SDN Karangsetra”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, adalah sebagai berikut:

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terutama keterampilan bermain siswa sangat kurang, terutama pada keterampilan melempar, menangkap dan memberi ruang terhadap permainan *Handball like games*, sehingga keterampilan bermain siswa cenderung kurang berkembang.

Berdasarkan identifikasi masalah yang di jelaskan maka muncul rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Apakah keterampilan bermain siswa kelas V SDN Karangsetra dapat meningkat dengan menggunakan permainan *handball like games* ?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jelaskan maka muncul tujuan penelitian, adalah sebagai berikut:

Melalui permainan *handball like games* keterampilan bermain siswa kelas V SDN Karangsetra dapat meningkat.

1.4 Manfaat penelitian

Dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan masukan yang positif dan dapat di gunakan oleh berbagai pihak khususnya

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menjadi bahan rujukan yang relevan bagi peneliti selanjutnya serta memberikan manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara utuh dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.4.2 manfaat kebijakan

Secara kebijakan memberikan arahan mengembangkan keterampilan bermain bagi siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan

jasmani yang baik, untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa khususnya melalui permainan *handball like games* .

1.4.3 manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini mampu menjadi kajian alternatif bagi para guru pendidikan jasmani, pengawas pendidikan dan semua yang berkepentingan di dunia pendidikan dalam rangka mengembangkan pendidikan jasmani, pemberian pembelajaran melalui berbagai macam variasi permainan agar siswa dapat merasakan kesenangan dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa.

1.4.4 Manfaat isu serta aksi sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai keterampilan bermain pada permainan *handball like games* siswa SDN Karangsetra, sehingga dapat mejadi bahan masukan bagi lembaga formal mau pun lembaga non-formal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam setiap skripsi pasti terdapat sistematika penulisan dalam penyusunannya. Adapun sistematika/struktur organisasi dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Bab I : membahas tentang pendahuluan yang berisikan : latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- 1.5.2 Bab II : membahas tentang kajian pustaka yang berisikan mengenai beberapa substansi, yakni sebagai berikut: penelitian terdahulu yang relevan, posisi teoritis penulis, dan hipotesis penelitian.
- 1.5.3 Bab III : membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dan dibahas secara mendalam mengenai : desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel,

instrumen penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan penelitian, dan analisis data.

1.5.4. Bab VI : pengolahan data dan analisis data akan di paparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang akan berisikan tentang hasil pengolahan dan analisis data, ijin persyaratan analisis data, dan diskusi hasil penemuan.

1.5.5 Bab V : tentang kesimpulan dan saran akan di paparkan mengenai kesimpulan dan saran.