

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi umat manusia, hakikatnya seorang manusia pasti ingin menjadi dirinya lebih baik dari sebelumnya. Dengan pendidikan akan mendorong peserta didik untuk mampu berfikir kritis dalam melakukan berbagai aktivitas selain itu, dengan pendidikan bisa mengembangkan potensi dan karakter peserta didik menjadi lebih baik.

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 (dalam Suyitno dkk, 2017, hlm. 28) disebutkan bahwa:

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.

Hal senada diungkapkan oleh Mudyahardjo (dalam Suyitno dkk, 2017, hlm. 28) mengungkapkan bahwa pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Berdasarkan pemaparan di atas pendidikan merupakan salah satu upaya untuk tercapainya tujuan pendidikan, dengan cara mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan beberapa aspek yang harus dicapai melalui kegiatan belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar (PBM) akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik adalah seseorang atau sekelompok orang sebagai pencari, penerima pelajaran yang dibutuhkan, sedang pendidik adalah seseorang atau sekelompok orang yang berprofesi sebagai pengolah kegiatan belajar

mengajar dan seperangkat peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

Salah satu program pendidikan adalah pendidikan jasmani yang telah ditetapkan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Mahendra, 2015, hlm. 40).

Sesuai pengamatan penulis, berdasarkan observasi di SDN 032 Tili Bandung. Selama proses belajar mengajar (PBM) masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional yang menekankan pada penguasaan teknik dasar keterampilan cabang olahraga. Pada saat pembelajaran aktivitas bola tangan beberapa siswa kurang begitu paham tugas apa yang harus dilakukannya. Ketika permainan sedang berlangsung ada juga siswa yang hanya diam di area pertahanan tanpa membantu temannya untuk melakukan serangan ke daerah lawan. Sebagian siswa juga kurang begitu paham akan posisi yang harus ditempati saat bermain, cara mendukung pemain lainnya untuk bisa melancarkan serangan, cara menempatkan posisi ketika mencetak skor atau menerima operan dari teman.

Kondisi seperti ini mengakibatkan siswa kurang bereksplorasi sesuai dengan kemampuannya untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dalam rangka pengembangan konsep gerak yang meliputi konsep tubuh, konsep ruang, konsep usaha, serta konsep keterhubungan. Konsep gerak tersebut dikombinasikan dengan berbagai aktivitas yang mengembangkan *basic-fundamental movement* yang di bedakan menjadi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative (Mahendra, 2017, hlm. 2). Sejalan dengan itu (Subroto, 2010, hlm. 4) mengutarakan sebagai berikut:

Dari pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran permainan di beberapa sekolah, banyak ditemukan masalah keseimbangan pembelajaran antara pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dengan proses pembelajaran yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan penampilan bermain. Masalah-masalah tersebut telah membawa pembelajaran permainan kepada salah satu dari dua bentuk pembelajaran yang terpisah. Yang satu menekankan pada penguasaan *drill* keterampilan teknik dan yang kedua menekankan pada permainan bermain.

Rink (dalam Mahendra, 2015, hlm. 49) mengemukakan bahwa pendekatan tradisional yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, terdapat keberatan dalam hal pengajarannya karena akan terlalu banyak menghabiskan waktu untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar dari cabang olahraga yang dipelajari, dan amat terbatas waktu yang tersedia untuk menerapkannya dalam permainan sebenarnya.

Di samping itu, mengutip dari Griffin (dalam Mahendra, 2015, hlm. 50) seringkali penerapan pendekatan tradisional dalam pembelajaran penjas menimbulkan pertanyaan pada benak anak tentang apa manfaat dari pembelajaran teknik dasar yang tidak menarik tersebut. Anak sering membuat kesan awal bahwa apa yang mereka pelajari tidak menyenangkan sehingga langsung atau tidak akan menyebabkan turunnya minat dan motivasi mereka untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran. Disitu pulalah karenanya timbul gagasan bahwa mengajar permainan formal seperti bola voli, bola basket, sepak bola, bola tangan bahkan termasuk softball atau baseball, hendaknya diawali dengan pendekatan yang berbeda, yaitu pendekatan taktis.

Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain (Sucipto, 2015, hlm. 77). Bunker dan Thorpe (dalam Dyson dkk. 2004, hlm. 230) mengatakan bahwa

Proposed Teaching Games for Understanding (TGfU) as a shift from a content-based approach with highly structured lessons to a more student-based approach that links tactics and skills in game context. They argued that by reducing the technical demands of the game through appropriate modifications, participants are able to first develop an understanding of the tactical aspects of the game and then build on this understanding with technical or tactical practice to progress toward the advanced game.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan dalam konteks permainan, pengajaran games yang menghubungkan taktik dan keterampilan dapat mengurangi tuntutan teknis dari permainan melalui modifikasi yang sesuai, peserta mampu mengembangkan pemahaman tentang aspek-aspek taktis permainan dan kemudian membangun pemahaman dengan praktek teknis atau taktis untuk kemajuan ke arah permainan yang lebih baik.

French dan McPherson (dalam Dyson dkk. 2004, hlm. 231) mengemukakan bahwa “*Within games, tactical problems are fore grounded thereby allowing the*

students multiple opportunities to problem solve and practice the appropriate tactical response". Maksudnya dalam permainan, masalah taktis memungkinkan siswa dalam beberapa peluang untuk memecahkan masalah dan mempraktekkan respon taktis yang tepat.

Pendekatan taktis dalam bentuk permainan dapat membantu siswa mengembangkan tingkat keterampilan yang cukup dan memberikan kesenangan bagi siswa untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktikal yang diperlukan untuk penampilan permainan. Sejalan dengan pendapat Dyson, Griffin, dan Hastie (2004, hlm. 231) mengemukakan bahwa "*Games help students develop a sufficient level of skillfulness so that they experience the joy and pleasure of games that will perhaps afford them continued motivation and increased competence to continue to play later in life.*"

Maksudnya, melalui permainan dapat membantu siswa mengembangkan tingkat keterampilan yang memadai, sehingga mereka akan mengalami kesenangan dan kegembiraan yang mungkin akan memberi mereka motivasi yang berkelanjutan dan peningkatan kompetensi untuk terus bermain di kemudian hari.

Selain itu, pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menggunakan minat siswa dalam penerapannya. Sejalan dari pendapat yang dikutip dari Metzler (2005, hlm. 402) "*the tactical games model cleverly uses student interest in the game structure to promote the skill development and tactical knowledge needed for competent game performance*" Maksudnya, model permainan taktis menggunakan minat siswa dalam struktur permainan untuk mempromosikan pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktis yang diperlukan untuk penampilan permainan yang baik.

Beberapa peneliti EVT (teori nilai harapan) telah meneliti hasil afektif positif seperti *Physical Activity Enjoyment*. Seligman dan Csikszentmihalyi (dalam Garn dkk. 2015, hlm. 2) mengemukakan bahwa "*Enjoyment represents a key emotion to investigate in positive psychology because it refers to good feelings attached to experiences that stretch individuals beyond mere pleasure; feelings of enjoyment lead to sustained personal growth and happiness.*" Maksudnya kesenangan merupakan emosi utama untuk diselidiki dalam psikologi positif karena mengacu

pada perasaan baik yang melekat pada pengalaman individu untuk mencapai pertumbuhan dan kebahagiaan pribadi yang berkelanjutan.

Sebagai contoh, seorang anak dapat memilih untuk terlibat dalam aktivitas fisik karena mereka pikir itu akan menarik atau menyenangkan. Kesenangan berhubungan dengan pengalaman afektif dari keterlibatan dalam suatu kegiatan atau hasilnya.

Berbagai penelitian mencerminkan bahwa kesenangan adalah salah satu alasan utama untuk manusia melakukan aktivitas fisik. Ferrando (dalam Moreno dkk. 2014, hlm. 1) mengemukakan berdasarkan survey dari kebiasaan olahraga di Spanyol “*el 70% de las personas que practican lo hacen sin preocuparse de competir, figurando entre los motivos de práctica más destacados la diversión (47%) en segundo lugar y el gusto por el deporte (34%) en tercer lugar*”. Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan, terdapat 70% orang yang berlatih melakukan aktivitas fisik tanpa khawatir tentang bersaing, sehingga 47% menjadi salah satu alasan yang menyebabkan aktivitas fisik terasa menyenangkan, dan rasa untuk paksaan berolahraga berada di tempat ketiga sebanyak 34%.

Selanjutnya, menurut Cervello (dalam Moreno dkk. 2014, hlm. 1) “*existe un claro paralelismo entre los motivos de práctica y los motivos de abandono, de tal forma que la falta de diversión suele ser uno de los motivos más citados en el caso del abandono deportivo*”. Maksudnya, terdapat alasan yang jelas antara alasan untuk berlatih dan alasan untuk ditinggalkan. Sehingga, kurang menyenangkannya aktivitas fisik tersebut biasanya menjadi salah satu alasan yang utama seseorang mengalami drop. Ketika seseorang tidak memenuhi alasan yang menyebabkan dia tidak merasa senang dalam latihan fisik-olahraga, maka dia berfikir untuk merubah kegiatan atau meninggalkan aktivitas fisik tersebut.

Oleh karena itu, dan dengan mempertimbangkan manfaat positif dari aktivitas fisik, perlu untuk menumbuhkan kesenangan selama olahraga untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Untuk itu *physical activity enjoyment* dapat didefinisikan sebagai keadaan positif dari kasih sayang yang mencerminkan perasaan sebagai kesenangan, rasa dan menyenangkan dalam melakukan aktivitas fisik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penulis mencoba menjabarkan kembali permasalahan yang timbul sehingga peneliti merumuskan masalah penelitian ini kedalam pertanyaan berikut:

1. Apakah penerapan pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain pada siswa SD pada pembelajaran permainan bola tangan?
2. Apakah penerapan pendekatan taktis dapat meningkatkan *physical activity enjoyment* pada siswa SD melalui pembelajaran permainan bola tangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah dengan penerapan pendekatan taktis pada pembelajaran permainan bola tangan dapat meningkatkan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* di SD.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui apakah penerapan pendekatan taktis dapat meningkatkan keterampilan bermain pada siswa SD pada pembelajaran permainan bola tangan?
2. Untuk mengetahui apakah *physical activity enjoyment* dapat diterapkan di SD melalui pendekatan taktis pada pembelajaran permainan bola tangan?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1.4.1 Segi Teori

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain dan *physical activity enjoyment* pada siswa SD melalui pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bola tangan.

1.4.2 Segi Praktik

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi baik bagi semua pihak yaitu:

1.4.2.1 Bagi Pengajar

Dapat memberikan wawasan dan meningkatkan kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran pada siswa.

1.4.2.2 Bagi Lembaga

Sebagai saran atau masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis dan *physical activity enjoyment*.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Siswa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran karena materi ajar dan strategi mengajar dikemas dengan baik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi ini, penulis sajikan uraian dari sistematika skripsi yang sudah ditetapkan berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN40/HK/2018 tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018” Sebagai berikut:

1. BAB 1 Pendahuluan, Pendahuluan peneliti sajikan pada bagian pertama ini skripsi yang didalamnya merupakan uraian dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.
2. BAB II mengenai Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian. Dalam Bab ini berisi tentang, Kajian Pustaka yang menjadi dasar penelitian, Kerangka Pemikiran Penelitian dan Hipotesis Penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian. Dalam bab ini berisi tentang Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data, Isu Etik.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi mengenai hasil analisis data dan mengevaluasi apakah temuan utama yang dihasilkan dari analisis data tersebut menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.
5. BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, Implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan Rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.