

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Melalui Pendidikan, peserta didik diharapkan mampu membangun sikap dan tingkah laku serta pengetahuan dan keterampilan yang perlu dan berguna bagi kelangsungan dan kemajuan diri dalam masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, 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 di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan tidak hanya memberikan informasi dan ilmu pengetahuan untuk peserta didik, tetapi tujuan yang sesungguhnya adalah mengembangkan kepribadian, keterampilan, serta akhlak untuk bekal dalam kehidupan di masa depan. Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 13 ayat 1, menyatakan bahwa “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.”

Pendidikan merupakan pengalaman belajar seumur hidup yang berlangsung tidak hanya dalam lingkungan keluarga atau informal, tetapi juga dalam lingkungan sekolah atau formal. Menurut Ilma (2015):

Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sementara pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Kegiatan pendidikan informal dilakukan

oleh keluarga dan lingkungan dalam bentuk kegiatan belajar secara mandiri.(hlm.83)

Dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan, pendidikan formal merupakan jalur Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, dan Pendidikan tinggi. Untuk melandasi kelanjutan jalur Pendidikan dalam Pendidikan formal yang pertama harus tempuh yaitu Pendidikan dasar.

Pendidikan dasar adalah jenjang Pendidikan pada jalur Pendidikan formal yang mendasari jenjang Pendidikan menengah, penyelenggaraannya berbentuk sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan umum pada jenjang Pendidikan dasar.

Pendidikan di sekolah dasar memiliki mata pelajaran yang diajarkan. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) bahwa :

Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

- a. kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
- b. kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.
- c. kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. kelompok mata pelajaran estetika.
- e. kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

Tujuan dari Pendidikan di sekolah dasar yaitu untuk mengembangkan beberapa aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Upaya untuk mengembangkan aspek aspek tersebut berlangsung dalam periode waktu yang cukup panjang dan dilaksanakan dalam semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan jasmani. Mahendra (2015) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, dalam hal fisik, mental serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, mahluk total, dari pada hanya menganggap sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.(hlm.11)

Untuk menunjang pembelajaran yang baik dalam pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD), guru harus mengikuti pedoman atau acuan pertama

yang sudah ditetapkan oleh pemerintah yaitu peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia (Permendikbud) no. 37 tahun 2018 mengenai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013, di dalamnya terdapat macam-macam materi pembelajaran yang dapat diajarkan oleh guru pendidikan jasmani kepada siswa diantaranya: permainan dan olahraga, aktivitas kebugaran, aktivitas senam, , aktivitas ritmik, dan aktivitas aquatic, dll.

Di dalam permainan dan olahraga diajarkan berbagai macam permainan. Kategori dalam permainan salah satunya adalah permainan bola besar dan bola kecil. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Hidayatullah, 2017, hlm. 4) mengemukakan bahwa “Permainan bola besar adalah aktivitas fisik yang dikembangkan ke dalam permainan, sering juga disebut olahraga permainan yang memainkan bola besar.”

Permainan bola besar di sekolah dasar yaitu permainan sepak bola, bola voli, bola basket, dan bola tangan. Dalam penelitian ini penulis mengambil salah satu olahraga dari permainan bola besar yaitu permainan bola tangan. Menurut Hermansah (2018)

Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola. Bola boleh dipasing dengan tangan atau dengan mendribelnya beberapa kali ke lantai tanpa menyentuh kedua tangan bersamaan. (hlm.37)

Permainan bola tangan dibangun oleh berbagai gerakan mulai dari Gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang sangat mendukung pada kebugaran jasmani siswa. Gerakan lokomotor pada permainan bola tangan terlihat dari Gerakan berlari, menghindari lawan, dll. Menurut Yudanto (dalam Hidayat, 2017, hlm.23) “Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain”. Hidayat, (2017, hlm.23) mengemukakan bahwa ”bentuk Gerakan lokomotor di antaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap, dan memanjat.”

Gerakan non lokomotor pada permainan bola tangan terlihat dari Gerakan menipu lawan, berputar, dll. Menurut Saputra (dalam Hidayat, 2017,

hlm.23) “Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memakai kemampuan nonlokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan dan lain-lain.” Gerakan manipulatif pada permainan bola tangan terlihat dari Gerakan melempar bola dan menangkap bola. Menurut Prayoga (dalam Hadisaputra, 2019, hlm.258) “Gerak dasar manipulatif adalah gerakan manipulasi gerak menggunakan alat, yang melibatkan koordinasi mata, koordinasi kaki dan koordinasi tangan, atau bagian tubuh yang lain gerakannya yaitu seperti melempar, menangkap, menendang dan sebagainya.”

Berdasarkan pengalaman yang penulis alami saat program pengalaman lapangan di SDN 044 Cicadas Awigombong menunjukkan antusiasme siswa dan keterampilan bermain dalam permainan bola tangan masih rendah, hal ini ditunjukkan oleh siswa yang kesulitan menguasai gerakan-gerakan dasar seperti menangkap bola yang sering gagal, melempar bola yang tidak kena sasaran, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bola tangan. Berdasarkan pengalaman penulis pada saat mengajar pembelajaran bola tangan di sekolah tersebut, penulis menganggap bahwa kurang terkuasainya model pembelajaran TGFU pada saat pembelajaran bola tangan. Dengan keterbatasan penulis saat itu pembelajaran masih belum mampu menimbulkan antusiasme siswa untuk belajar.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk lebih memahami tentang model pembelajaran khususnya model game sense (TGFU) untuk diterapkan dalam pembelajaran bola tangan agar siswa lebih tertarik dan lebih mengetahui tentang permainan bola tangan. Menurut Butler (dalam Hakim, 2017, hlm.148) “*Teaching Games for Understanding (TGFU) is a learner and game centered approach to sport-related game learning with strong ties to a constructivist approach to learning*”. Artinya bahwa pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan

mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran.

Menurut Rahayu (2013, hlm. 126) "*Teaching Games for Understanding* (TGfU) tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif." penulis mengharapkan dengan diterapkannya model game sense (TGfU) untuk meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain dalam pembelajaran bola tangan dapat meningkat, dengan demikian pencapaian hasil belajar menjadi lebih maksimal. Menurut Sjukur (2013, hlm. 372) "Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya."

Mengacu pada uraian latar belakang dan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, disimpulkan bahwa pembelajaran penjas yang ada di sekolah kurang mendorong timbulnya antusiasme siswa terhadap proses pembelajaran bola tangan secara sadar. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola tangan. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk menindaklanjuti dengan mengadakan penelitian yang berjudul

"PENERAPAN MODEL GAME SENSE (TGfU) UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA DAN KETERAMPILAN BERMAIN DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, yang menjadi masalah umum dari penelitian adalah kurangnya antusiasme siswa yang mengakibatkan pembelajaran monoton dan membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa juga mengalami kejenuhan bahkan dalam meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola tangan. Sehingga pemahaman siswa tentang bola tangan kurang dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bola tangan kurang baik.

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model game sense (TGfU) dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam permainan bola tangan pada siswa sekolah dasar?
2. Apakah penerapan model game sense (TGfU) dapat meningkatkan keterampilan bermain dalam permainan bola tangan 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

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan bagi penulis maupun wawasan bagi pembaca, dan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penerapan model game sense (TGfU) dalam pembelajaran bola tangan di dunia pendidikan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model game sense (TGfU) terhadap peningkatan antusiasme siswa dalam permainan bola tangan pada siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui penerapan model game sense (TGfU) terhadap peningkatan keterampilan bermain dalam permainan bola tangan pada siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini disusun 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 bola tangan dengan model game sense (TGfU) akan menjadi solusi untuk dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain pada permainan bola tangan siswa sekolah dasar.

1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan

Kebijakan lembaga seperti sekolah dan pemerintah:

1. Sekolah: Kebijakan sekolah, menyalurkan guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan dan seminar-seminar yang dapat mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani.
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 di dalam bidang pendidikan.

1.4.3 Dilihat dari Segi Praktik

- a. Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain dalam pembelajaran bola tangan dengan menggunakan model game sense (TGfU).
- b. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang menarik minat belajar siswa terutama untuk meningkatkan pembelajaran serta pemahaman siswa dalam ruang lingkup antusiasme dan keterampilan bermain dalam pembelajaran bola tangan dengan menggunakan model game sense (TGfU).

1.4.4 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan model game sense (TGfU) untuk meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain dalam pembelajaran bola tangan dan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini juga sebagai tambahan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

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 peneliti sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil temuan peneliti.

