

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan *holistik* dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani untuk mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang dipilih untuk meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, serta meningkatkan keterampilan gerak.

Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan oleh seseorang untuk menjadi yang lebih baik, menurut Fontana (1981:147) mengatakan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman”, sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran diakui sepanjang hayat manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang terpenting adalah memaksimalkan partisipasi dari semua siswa,

partisipasi siswa dapat terjadi bila atmosfir belajar menggairahkan dan keadaan lingkungan belajar mendukung, siswa merasa aman, merasa diakui dan berharga di kelasnya.

Modifikasi adalah upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian baik dalam segi fisik, material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani dalam konsepnya menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasi serta menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi. Dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu *developmentally appropriate practice* (DAP) artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak dan dapat membantu mendorong ke arah perubahan tersebut, tugas ajar itu sendiri harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan dan kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis atau keterampilan. Tugas ajar itu juga harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu dan mendorongnya ke arah perubahan yang lebih baik.

Tujuan dari modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksud untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil. Cara-cara

guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal sampai akhir pembelajaran, Lutan (1998) mengatakan bahwa “modifikasi ini bertujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemungkinan dalam berprestasi, siswa dapat melakukan pola gerak secara benar”.

Keterampilan atau *skill* merupakan perkembangan kemampuan gerak pada taraf lanjut yang dicirikan dengan perwujudan gerak dasar yang lebih sempurna dan kompleks, seperti halnya dalam gerakan-gerakan memainkan benda (gerak *manipulatif*) yang dapat diamati pada cabang-cabang olahraga seperti Sepakbola, Bolavoli, Bulutangkis dan cabang-cabang olahraga permainan lainnya termasuk Sepaktakraw. Setiap bentuk latihan keterampilan dasar pada suatu cabang olahraga tertentu akan memberi keuntungan bagi perkembangan keterampilan dasar pada cabang olahraga yang lainnya. Keuntungan yang diperoleh melalui latihan Sepaktakraw diantaranya adalah siswa memiliki kemampuan dasar untuk mengembangkan keterampilan pada cabang olahraga lainnya seperti Sepakbola, Bolavoli dan Bulutangkis.

Permainan Sepaktakraw merupakan salah satu jenis permainan yang memuat berbagai bentuk keterampilan gerak yang tidak bisa dicapai dengan mudah. Perlu tahapan yang harus dilalui agar keterampilan bermain Sepaktakraw dapat dikuasai dengan baik, khususnya keterampilan dasar Sepaktakraw Seperti sepak sila, sepak kuda/kura, memaha dan *heading*. Merupakan keterampilan yang paling dominan dalam bermain sepak takraw diperlukan kesesuaian antara metode, gaya dan pendekatan mengajar, materi, cara mengevaluasi dan tujuan

yang harus dicapai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa. Tidak mudah untuk dapat mengajarkan keterampilan bermain Sepaktakraw sesuai dengan skenario (rancangan) pembelajaran yang sudah ada dan tujuan yang akan dicapai, selain keterampilan gerakanya yang cukup kompleks, Sepaktakraw secara umum merupakan cabang olahraga yang belum begitu berkembang di masyarakat. Hal ini dapat menjadi kendala bagi anak, sekaligus juga menjadi tantangan bagi guru yang mengajar. Semua itu akan berkaitan dengan upaya-upaya guru dalam meningkatkan minat dan motivasi buat anak agar terus belajar dan berlatih sepak takraw. Guru harus memberi pengarahan dan penguatan (*reinforcement*) pada anak yang sukses, memberi umpan balik (*feedback*), menentukan cara mengevaluasi yang tepat sehingga anak tetap memiliki kebanggaan diri meskipun pernah mengalami kegagalan dan banyak lagi upaya guru yang terkait dengan didaktik dan metodik pembelajaran, hal ini mengandung arti bahwa guru harus memahami konsep belajar-mengajar keterampilan gerak.

Belajar keterampilan gerak melibatkan persoalan yang kompleks karena semua aspek terlibat di dalamnya tidak hanya melibatkan sistem *fisiologi* dan sistem syaraf namun juga aspek psikologis. Untuk itulah “pembelajaran permainan Sepaktakraw adalah pengajaran yang diselaraskan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak serta pemberian kesempatan dan layanan yang sama bagi setiap anak” (Prawirasaputra, 1999/2000:39-41).

Berdasarkan uraian di atas, maka pengajaran Sepaktakraw yang bersifat tradisional, khususnya dalam mengajarkan keterampilan dasar Sepaktakraw yang masih terpaku pada pemakaian metode *drill* semata, sudah selayaknya untuk

mendapat pengembangan-pengembangan yang bersifat menyeluruh agar seluruh potensi siswa (*afektif, kognitif, dan psikomotor*) dapat ditumbuhkembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dikemukakan bahwa masalah penelitian ini adalah masing kurangnya pengembangan sepak takraw di SMP Negeri 1 Conggeang, belum mampunya siswa melakukan keterampilan dasar Sepak takraw sebagai dampak dari belum mampunya guru menyajikan proses pembelajaran Sepaktakraw yang menarik minat siswa dan sesuai dengan kebutuhan siswa, fasilitas yang kurang lengkap dapat mempengaruhi pada pembelajaran di sekolah itu sendiri serta inovasi pengembangan alat sangat minim, sehingga sulit bagi sekolah itu untuk mengembangkan sepak takraw di SMP Negeri 1 Conggeang ini. Dari rangkaian tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan modifikasi alat dapat meningkatkan keterampilan bermain Sepaktakraw?

C. PEMECAHAN MASALAH

Masalah belum mampunya siswa melakukan keterampilan dasar bermain Sepaktakraw di SMP Negeri 1 Conggeang akan dikembangkan melalui pemecahan masalah dengan cara memodifikasi alat dalam pembelajaran keterampilan dasar Sepaktakraw dengan menggunakan alat yang disederhanakan dan lebih ringan dari alat yang sebenarnya. Dalam hal penerapan modifikasi

belajar-mengajar yang akan dilaksanakan melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*).

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang diajukan adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu

1. Memberikan gambaran kepada guru penjas tentang penerapan modifikasi alat dalam pembelajaran sepak takraw dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam permainan Sepaktakraw.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain Sepaktakraw siswa melalui penerapan modifikasi alat.

E. MANFAAT PENELITIAN

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik. Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan pembelajaran serta pemahaman siswa dalam permainan Sepaktakraw.

2. Siswa

Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam permainan Sepaktakraw.

3. Sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, terutama bagi sekolah yang menjadi tempat penelitian ini dilaksanakan dan sekolah lain pada umumnya.

4. Peneliti

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai acuan dan patokan bagi peneliti di masa yang akan datang serta untuk memperbaiki proses pembelajaran.

F. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari kesalahpahaman dan menjelaskan ruang lingkup penelitian adapun batasan penelitiannya sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti adalah Penerapan Modifikasi Alat dalam Pembelajaran Sepaktakraw.
2. Populasi penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Conggeang kelas VIII.
3. Sampel menggunakan kelas VIII E sebanyak 33 orang.

G. PENJELASAN ISTILAH

Untuk mengurangi kesalahan persepsi pada pembaca maka ada penjelasan istilah yang berkaitan dengan variabel-variabel pada penelitian, diantaranya sebagai berikut

1. Modifikasi

Modifikasi adalah upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian baik dalam segi fisik, material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). (Bahagia,2010:13)

2. Alat

Alat adalah suatu benda yang di pakai untuk mengerjakan sesuatu : perkakas, perabot yang di pakai untuk mencapai maksud.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

4. Sepaktakraw

Sepaktakraw adalah olahraga beregu yang dalam permainannya memiliki posisi yang berbeda (apit kiri, apit kanan, dan tekong) dimainkan oleh 3 orang pemain, dari masing-masing pemain memiliki tugas masing-masing. Cara memainkan bolanya menggunakan anggota badan (kaki, paha, dada, kepala) dengan cara menyepak atau menimang, menyundul, mengontrol untuk dapat menyeberangkan bola melewati net ke daerah permainan lawan dan memiliki peraturan permainan yang sudah ditetapkan (Darwis dan Basa, 1992; Sudrajat Prawirasaputra, 2000:5-7).