

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, proses pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat mendukung pada tercapainya tujuan pendidikan nasional. Melalui proses pendidikan formal seperti sekolah siswa dididik, dibina dan didorong agar kemampuan serta potensi yang dimilikinya berkembang, memiliki kualitas diri, sehat jasmani maupun rohani serta memiliki watak dan karakter yang mandiri. Dalam buku Kurikulum 2006 Depdiknas (2008:3) dijelaskan bahwa :

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kaitannya dengan proses pendidikan di sekolah, pendidikan jasmani merupakan bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan secara umum. Seperti dalam buku Kurikulum 2006 Depdiknas (2008:195) dipaparkan bahwa:

Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani,

olahraga, dan kesehatan, terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Secara umum pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik dan permainan sebagai media dalam pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Adang (2008:14) bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dari dan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara – cara yang sesuai dengan arti yang dikandungnya. Secara sederhana Lutan (2001:15) juga menyampaikan bahwa pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk gerak, dan belajar melalui gerak.

Dengan demikian jelas bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan melalui aktivitas gerak tubuh sebagai media utama yaitu dalam upaya membantu, mendorong dan mengarahkan peserta didik agar kualitas fisik, motorik, kemampuan berfikir, keterampilan emosional dan sosialnya dapat berkembang secara optimal.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah guru merupakan kunci utama tercapainya tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar agar proses pembelajaran pendidikan jasmani tercipta secara efektif dan efisien. Seperti yang disampaikan Tarigan (2009:22) guru harus cerdas dalam mengelola lingkungan belajar siswa agar tercapai pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang optimal.

Banyak faktor yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal, selain sarana dan prasarana yang memadai, pendekatan dalam proses pembelajaran juga sangat berperan. Ada beberapa model pendekatan dalam proses

pembelajaran pendidikan jasmani disampaikan Adang dan Hadi (2008:5) sebagai berikut:

a) movement Education. Movement Education ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada penguasaan keterampilan gerak. *b) fitness Approach. Fitness Approach* ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada peningkatan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan kualitas kebugaran jasmani anak didiknya. *c) academic – Discipline Approach.* Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada penguasaan pendidikan jasmani secara mendalam. *d) social – Development Model.* Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada perkembangan individu dan sosial anak didik. *e) sport Education Model.* Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada pemeliharaan dan peningkatan nilai – nilai olahraga kompotitif seperti yang sering dilakukan diluar lingkungan sekolah. *f) adventure – Education Approach.* Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekankan pada aktivitas – aktivitas petualangan yang penuh resiko dalam lingkungan yang lebih bersifat alami (misal naik gunung, *cross country*, *camping*). *g)electric Approach.* Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang merupakan perpaduan atau kombinasi dari semua pendekatan tersebut diatas.

Sesuai dengan yang disampaikan oleh Adang dan Hadi, Metzler dalam Tite (2010:16,17), memaparkan sebagai berikut:

Ada 7 model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu (1) model pembelajaran langsung (*direct intructional model*), (2) model pembelajaran personal (*personalized system for intruccion model*), (3) model pembelajaran kerjasama (*cooprative learning model*), (4) model pembelajaran pendidikan olahraga (*the sport education model*), (5) model pembelajaran tutor sebaya (rekan) (*peer teaching model*), (6) model pembelajaran inkuiri (*inquiri teaching model*), (7) model pendekatan taktis (*the taktikal game model*).

Dari beberapa pendekatan pembelajaran-pembelajaran di atas, model pembelajaran taktis atau *taktikal game* merupakan model pendekatan yang lebih menekankan pada aktivitas permainan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan yaitu *game-drill-game*. Seperti yang disampaikan Tite (2010:10)

“model pembelajaran taktis dalam proses pembelajarannya siswa diberi materi dengan *game – dril 1 – game*”. Selanjutnya Metzler, (2000:343) menyatakan bahwa:

Tactical games model based on the sequence of development games and learning activities like games (mean format game) that focused on tactical issues that must be handled first student in cognitive and motor skills and through execution, this is be from the each unit of instruction.

Disampaikan oleh Metzler tersebut yaitu model *tactical games* didasarkan pada urutan perkembangan games dan aktivitas pembelajaran mirip games (yang dimaksud format games) yang terfokus pada masalah taktis yang harus dapat siswa tangani pertama secara kognitif dan lalu lewat eksekusi skil motorik, hal ini menjadi daftar isi dari tiap unit pengajaran.

Dengan demikian dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani deangan menerapkan model pendekatan taktis atau *tactical game* permainan yang sesungguhnya dimodifikasi ke dalam permainan yang sederhana, dengan pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam proses belajar berlangsung dengan kendala – kendala yang dihadapi dalam lingkungan belajar. Menurut Lutan, (2001:32) “Selain hal tersebut keuntungan dari pendekatan adalah pembelajaran konsep akademik dirasakan sangat menyenangkan oleh anak – anak”.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan model pendekatan taktis atau *tactical game* ini dalam proses pembelajaran permainan bola kecil rounders. Permainan rounders merupakan salah satu jenis permainan

yang harus disampaikan di SMP. Seperti dalam Kurikulum 2006 Depdiknas (2008:195) dijelaskan sebagai berikut:

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP/MTs Depdiknas (2008:168) meliputi aspek – aspek sebagai berikut:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- b. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya

Seperti yang telah diketahui bahwa permainan rounders merupakan permainan yang membutuhkan area yang luas dengan keliling lapangan 5 x 15 m. Selain itu peralatan juga harus lengkap seperti bola, glop, dan batting. Gerak dasar yang digunakan hampir sama dengan permainan soft ball dan base ball yaitu lempar tangkap, memukul, dan berlari. Skor diperoleh ketika pemain pemukul mampu melewati beberapa pos tanpa terlempar hingga kembali ke pos pusat, skor juga dapat diperoleh ketika bola hasil pukulan tertangkap sebanyak 3 kali.

Melihat kondisi di atas tentunya menjadi tantangan bagi guru untuk tetap berusaha melaksanakan dan menerapkan permainan rounders di SMP. Kendala yang sering dihadapi oleh guru diantaranya area proses pembelajaran pendidikan jasmani disekolah secara umum belum memadai seperti area yang sempit peralatan yang kurang dan lain sebagainya. Seperti yang disampaikan Lutan (2001:19) “berbagai sebab yang membuat pendidikan jasmani kurang berkembang. Selain karena tidak didukung oleh sarana dan prasarana olahraga yang memadai, seperti pekarangan sekolah yang sempit, alokasi waktunya juga

sangat terbatas”. Begitu juga di SMP Negeri 1 Ligung, berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan di SMP Negeri 1 Ligung lokasi untuk proses pembelajaran penjas hanya tersedia lapangan bola voli dengan multifungsi yaitu digunakan untuk bermain basket, futsal serta badminton. Hal tersebut tentunya menghambat pada pelaksanaan proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran permainan bola kecil rounders yang membutuhkan area yang luas dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan rounders. Melalui pendekatan ini permainan yang sesungguhnya dimodifikasi kedalam permainan – permainan sederhana disesuaikan dengan kondisi lingkungan pembelajaran sehingga proses pembelajaran permainan rounders tetap terlaksana. Seperti Toto (2001:1) menjelaskan bahwa “Pendekatan taktis lebih menekankan pada situasi bermain, yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan”.

Selain untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berasumsi melalui pendekatan ini siswa akan terdorong untuk berlatih gerak dasar dan sadar pada taktik bermain yang sesungguhnya. Sebab dalam permainan rounders ini selain beberapa teknik dasar yang harus dikuasai seperti lempar, tangkap, memukul atau *batting*, taktik dalam memperoleh poin juga harus dipelajari hal ini penting guna memperoleh skor kemenangan dalam bermain. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendekatan taktis yang disimpulkan Toto (2001 : 5) yaitu “tujuan pendekatan

taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan”.

Berdasarkan pemaparan di atas, fakta dan teori-teori yang berkaitan peneliti tertarik untuk meneliti dengan mengambil tema judul: **Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Rounders di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan di atas peneliti merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh pendekatan taktis dalam permainan bola kecil rounders di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka?
2. Apakah pengaruh pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan bola kecil rounders di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam permainan bola kecil dengan menggunakan pendekatan taktis di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian penelitian dibagi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya manfaat praktis adalah sebagai berikut: 1) sebagai gambaran bagi para pendidik khususnya guru pendidikan jasmani tentang pendekatan taktis dalam proses pembelajaran permainan bola kecil rounders. 2) masukan bagi lembaga – lembaga pendidikan dalam proses pembelajaran permainan bola kecil rounders. 3) memberikan informasi mengenai pentingnya pendekatan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. 4) memberikan gambaran dalam upaya mengatasi permasalahan yang timbul dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bola kecil rounders.

E. Batasan Penelitian

Dalam proses penelitian diharapkan terfokus pada inti penelitian dengan harapan tercapainya tujuan penelitian yang hendak diungkap atau dipecahkan. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini juga dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada penerapan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan bola kecil rounders.
2. Pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.
3. Metode yang digunakan yaitu eksperimen.
4. Menurut Sugiyono (2010:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.

5. Dalam pelaksanaan penelitian penulis akan mengambil 40 siswa sebagai sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010:81). Sampel penelitian ini diambil dengan teknik sampel random sampling.

F. Metode Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian penulis menggunakan metode eksperimen yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam permainan bola kecil dengan menggunakan pendekatan taktis di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.

Menurut Sugiyono (2010:72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian langsung untuk mendapatkan informasi atau jawaban dari objek dengan perlakuan tertentu yang diberikan oleh peneliti.

G. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan pendapat dari peneliti sebagai titik tolak dalam melakukan penelitian. Sesuai dengan yang disampaikan Arikunto (2007 : 24) “anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal – hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti

didalam pelaksanaan penelitian”. Sedangkan menurut Mahendra, (2009) menyatakan bahwa: “anggapan dasar adalah kebenaran yang sudah diyakini tanpa harus dibuktikan melalui penelitian”.

Seperti yang telah dipaparkan dalam latar belakang diatas permainan bola kecil khususnya rounders merupakan jenis permainan wajib diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP. Permainan bola kecil merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran penjas dan program pendidikan nasional. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, banyak faktor yang mempengaruhi terhadap tercapainya hasil belajar siswa khususnya dalam permainan bola kecil.

Salah satunya adalah pendekatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menekankan pada aktivitas bermain dengan tujuan untuk memecahkan masalah – masalah yang timbul dalam proses bermain. Lebih jelas lagi Toto (2001 : 4) menyampaikan bahwa pendekatan taktis menekankan pada:

1. bermain dan penempatan belajar keterampilan teknik dalam kontek bermain,
2. memberikan siswa untuk melihat relevansi keterampilan teknik pada sistuasi bermain yang sebenarnya.

Sedangkan pendekatan teknis lebih menekankan pada penguasaan teknik dasar yang sesungguhnya. Menurut Toto (2001:6) mengutarakan bahwa “pendekatan tradisional untuk mengajarkan permainan menekankan pada penguasaan teknik dasar”. Pendekatan teknis dalam mengajarkan materi permainan, dengan pengulangan – pengulangan latihan teknik dasar yang

sesungguhnya baru pada pelaksanaan permainan. Pendekatan ini pada dasarnya dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar siswa, akan tetapi jika sarana yang digunakan tidak lengkap hal ini akan menimbulkan kurangnya aktivitas gerak siswa yang antri menunggu giliran.

Berdasarkan hal tersebut pendekatan taktis merupakan pendekatan yang lebih tepat dibandingkan dengan pendekatan teknis dalam pembelajaran permainan khususnya permainan rounders. Pendekatan taktis lebih menekankan pada unsur pemecahan masalah dalam situasi bermain. Dalam aktivitas bermain ini lah siswa akan bergerak dan menampilkan kemampuan serta potensi yang dimilikinya. Dengan didasari aktivitas gerak dalam situasi bermain tersebut kemampuan siswa akan terdorong untuk ditampilkan serta hasil belajar yang diharapkan khususnya dalam permainan bola kecil akan tercapai dengan baik serta kemampuan siswa pada umumnya akan berkembang secara utuh dan menyeluruh baik kognitif, afektif maupun psikomotornya.

H. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2010 : 159) diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran penelitian harus dibuktikan melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan anggapan dasar diatas, hipotesis dari penelitian ini yaitu pendekatan taktis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar permainan bola kecil rounders di SMP Negeri 1 Ligung Kabupaten Majalengka.

I. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *free test Posttest Control Group Design* (Sugiyono, 2010 : 76). Mekanisme penelitian *pretest- posttest control group design* digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel I.1 Pretes-Posttes Control Group Design

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	A ₁	X	A ₂
Kontrol	B ₁		B ₂

Keterangan :

A₁ : *Pre test* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

B₁ : *Pre test* yang dilaksanakan pada kelas kontrol

X : Perlakuan berupa pembelajaran bola kecil

A₂ : *Post test* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

B₂ : *Post test* yang dilaksanakan pada kelas kontrol

J. Instrumen penelitian

Menurut Sugiyono (2010 : 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial. Sedangkan menurut Arikunto (2002:126) instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan metode.

Berdasarkan hal tersebut, untuk memperoleh data hasil penelitian yang berupa hasil belajar keterampilan permainan bola kecil, digunakan instrumen

penelitian berupa tes. Menurut pendapat Nurhasan (2007:3) menjelaskan bahwa: tes merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang objektif tentang hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini alat ukur tes yang di pahami penelitian adalah tes keterampilan permainan bola kecil rounders dengan item – item tes sebagai berikut: (1) lempar – tangkap, (2) lempar target, (3) lari mengelilingi lapangan rounders, dan (4) memukul.

