

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam melaksanakan kehidupan tidak lepas dari pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia dalam meningkatkan kedudukannya. Dengan pendidikan, manusia memperoleh pengetahuan (wawasan) dan keterampilan yang dapat membantu meningkatkan harkat hidup seseorang baik secara pribadi maupun secara masyarakat. Seperti yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantoro (dalam Soelaeman, 1981: 84)

Pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan tubuh anak dalam pengertian tidak boleh dipisahkan bagian-bagian itu supaya dapat memajukan kesempurnaan hidup yakni kehidupan dan penghidupan anak yang kita didik selaras dengan alamnya dan masyarakat.

Pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan merupakan sesuatu yang penting dalam pandangan masyarakat. Masyarakat beranggapan bahwa pendidikan merupakan sebuah tabungan yang nantinya akan diperoleh seseorang di masa yang akan datang. Berlangsungnya proses pendidikan membutuhkan waktu yang panjang dan diorganisir dalam lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Agar pendidikan dapat dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing individu, maka pendidikan menjadi tanggung jawab pihak-pihak yang terkait.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan berfungsi sebagai lembaga sosial atau dapat dipandang sebagai lembaga ekonomi non profit. Sebagai lembaga sosial,

sekolah dapat memberikan pelayanan kebutuhan pendidikan dan pengajaran bagi masyarakat, sedangkan sebagai lembaga ekonomi non profit, sekolah menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi ekonomi untuk hidup dan berkembang di tengah masyarakat.

Hal ini dilihat dari hasil pendidikan yang memiliki dampak sosial dan ekonomi kepada masyarakat. Dampak ekonomi dapat dilihat dari peningkatan kesejahteraan masyarakat. Dampak sosial dapat dilihat pada kehidupan bermasyarakat yang tentram, aman, dan sentosa. Etika moral dan akhlak mulia masyarakat dapat dibangun melalui pendidikan, untuk memberi ketentraman kepada masyarakat. Kesejahteraan masyarakat tidak hanya bersifat material tetapi juga sosial. Oleh karena itu, semua negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Faktor yang menentukan kualitas pendidikan antara lain kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar, termasuk pendidik. Interaksi yang berkualitas adalah yang menyenangkan dan menantang. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan rasa senang, sedangkan menantang berarti ada pengetahuan atau keterampilan yang harus dikuasai untuk mencapai kompetensi.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan

yang terpilih dan dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia seutuhnya yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia (sehat, aktif, sportif, disiplin dan kemandirian yang tinggi). Berkenaan dengan pendidikan jasmani Supandi (1991: 2), menjelaskan bahwa : “Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungannya yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya.”

Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina manusia baik secara fisik maupun mental melalui aktivitas jasmani. Rijsdorp (1971: 30) mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani itu pendidikan. Dan pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menuju kedewasaannya.” Sedangkan Bucher (1960: 40) berpendapat bahwa “Pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.”

Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan di sekolah terdapat beberapa materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan kemampuan siswa. Materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan melalui kurikulum pembelajaran di sekolah harus diikuti oleh peserta didik. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 10) menjelaskan bahwa “Ruang lingkup materi mata

pelajaran pendidikan jasmani antara lain adalah mata pelajaran permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).”

Kegiatan belajar di Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani berupa aktivitas jasmani yang salah satunya berbentuk olahraga permainan, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan melalui aktivitas bermain, seperti sepak bola, bola voli, bola basket, bola tangan, bulutangkis dan tenis meja.

Permainan bola tangan termasuk salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani. Walaupun demikian permainan bola tangan belum menjadi mata pelajaran wajib dalam kurikulum di sekolah. Permainan bola tangan hanya menjadi mata pelajaran pengganti pada pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini disebabkan karena permainan bola tangan belum begitu populer dan dipahami oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan dibandingkan dengan jenis olahraga permainan lainnya.

Pengertian permainan bola tangan menurut Mahendra (2000: 6), bahwa “Bola tangan adalah suatu permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan, atau ditembakkan ke gawang lawan, untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.”

Berkaitan permainan bola tangan dengan dunia pendidikan, hendaknya permainan ini terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode dan model pembelajaran yang sesuai dan alat yang tepat

dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi siswa. Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah.

Sebagaimana sifatnya, anak-anak mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Lutan (1997, dalam Yudi 2003: 1) menyatakan bahwa "Manusia cenderung menjadikan bermain sebagai satu kebutuhan dasar hakiki oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk bermain (*home ludens*)."

Bermain dapat menimbulkan keriangian, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Katzenbogner (1996, dalam Sukintaka 1980: 7) mengatakan bahwa "Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi, sehingga anak-anak dapat dengan mudah melakukannya, tanpa harus ada paksaan dan hambatan." Melalui bermain, peserta didik mudah mengikuti irama gerak sesuai dengan pola gerakan yang diharapkan. Bahkan bermain dapat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan dengan antusias. Seperti dikatakan Carr (1991, dalam Yudi 2003: 1), "Bermain dapat merangsang motivasi anak untuk melakukan kegiatan".

Terdapat fakta saat dilakukan pengamatan di lapangan bahwa dalam proses pembelajaran khususnya permainan bola tangan, sebagian siswa terlihat kurang aktif

sementara siswa yang lainnya mengikuti pelajaran yang diberikan. Hal ini disebabkan karena kurangnya fokus terhadap materi, kurangnya pemahaman tentang strategi, kurangnya kemampuan teknik dasar, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Sebagai solusinya diperlukan suatu pola atau metode penerapan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Terdapat beberapa cara mengajar tentang kemampuan teknik dasar bola tangan tersebut salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran pola permainan. Pembelajaran melalui pola permainan ini terdapat dalam teori tentang *Teaching Games For Understanding* (TGFU) menurut Bunker dan Thorpe's (1986) yang dikutip oleh Metzler (2000: 342), yaitu :

Pengajaran Permainan untuk Pemahaman (*Teaching Games For Understanding*) didasarkan pada enam komponen dasar dalam pembelajaran satu unit permainan, yaitu:

1. Permainan
2. Apresiasi bermain
3. Kesadaran taktikal
4. Pembuatan keputusan yang akurat
5. Eksekusi keterampilan
6. Penampilan.

Teaching Game For Understanding (TGFU) adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin (1997, dalam Metzler 2000: 15), menyatakan bahwa “Aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal.” Makna mencerminkan yang dimaksud adalah bentuk-bentuk permainan dalam

simulasi adalah suatu situasi yang realistik yang akan dihadapi siswa dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Siswa juga perlu senantiasa terdorong dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktikal yang dihadapi.

Permainan yang dapat dilakukan dengan mudah cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua ketangkasnya. Siswa yang terbangkit semangatnya, akan melanjutkan kegiatannya dan melupakan segala kelelahan yang dialaminya. Rasa senang yang ada pada siswa merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi tampan (konduktif) untuk melaksanakan kegiatan pendidikan. Namun rasa senang itu akan makin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain akan bersungguh-sungguh.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Carr (1991, dalam Yudi 2003: 4) menjelaskan bahwa "Permainan adalah suatu daya kehidupan yang vital. Keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi, memudahkan timbulnya inspirasi. Pengalaman-pengalaman permainan membuat seorang bergembira dan bergairah." Secara pedagogis, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan sehingga anak akan tetap aktif mengikuti proses pembelajaran. Permainan yang dibentuk untuk merangsang motivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan serius tetapi penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Pendekatan pembelajaran semacam ini digunakan berdasarkan seseorang akan dapat lebih mengerti dan memahami apa yang dipelajari dengan melihat,

menyaksikan dan lebih jauhnya lagi jika dihayati tentang contoh gerakan yang dicontohkan secara langsung melalui permainan. Hal penting yang harus diingat, siswa mengetahui gerakan yang harus dilakukannya, karena guru hanya memberikan contoh saja.

Dengan apa yang telah diamati langsung di lapangan, terdapat beberapa sekolah maupun guru yang merasa kurang menunjang terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang ditargetkan. Maka, pola tersebut dipandang sebagai suatu pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan materi pelajaran dalam konteks mempelajari skill teknik bermain, sehingga dapat mengembangkan pemahaman siswa pada saat bermain dan siswa dapat menerapkannya pada saat permainan berlangsung.

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis ingin meneliti dan mengungkapkan dalam suatu karya ilmiah tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Tangan SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang”.

B. Identifikasi Masalah

Permainan bola tangan merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang tidak begitu populer dikalangan siswa, terutama di SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang. Demi merangsang dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bermain bola tangan, maka hendaknya kegiatan permainan bola tangan diperkenalkan kepada siswa sehingga diharapkan dapat mendorong minat siswa untuk

tertarik dan memberikan kepuasan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu langkahnya adalah dengan pola pendekatan pembelajaran yang sesuai agar dapat menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan permainan bola tangan, maka siap dan tidaknya seorang guru dalam menerapkan pola pendekatan atau model pembelajaran yang akan digunakan dan mengenal karakteristik siswa adalah modal utama dalam penyampaian materi pelajaran serta dapat dijadikan indikator berhasil atau tidaknya dalam proses pembelajaran, sehingga materi permainan bola tangan yang diberikan mendapatkan sentuhan-sentuhan didaktik-metodik yang nantinya siswa diharapkan termotivasi untuk mempelajari setiap teknik dasar yang diberikan dan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Tentunya banyak berbagai permasalahan dan kendala yang muncul pada saat melakukan model pembelajaran TGFU pada permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang, salah satu permasalahan tersebut adalah : Apakah model pembelajaran TGFU dapat diterima dan dipahami oleh siswa ?, Sampai sejauhmana siswa mengenal permainan bola tangan ?, Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap hasil belajar bola tangan dikalangan siswa ?, Apakah siswa memahami peraturan permainan bola tangan ?, Apakah terdapat peralatan dan perlengkapan yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran bola tangan ?, Bagaimana tingkat minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bola tangan ?, Bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang agar siswa dapat memahami peraturan permainan dan

menguasai teknik dasar bola tangan, yang meliputi menangkap bola, mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*) dan memasukan bola ke gawang (*shooting*) ?.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, apakah model pembelajaran TGFU dapat memecahkan masalah yang muncul dalam pembelajaran permainan bola tangan di SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang. Terutama permasalahan pemahaman peraturan permainan, peningkatan penguasaan teknik dasar permainan bola tangan, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta modifikasi peralatan dan perlengkapan pembelajaran permainan bola tangan.

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian di atas dalam studi ini diajukan rumusan masalah pokok yang akan menjadi pegangan dalam rangka memudahkan dan mengarahkan jalannya penelitian. Permasalahan penelitian tersebut akan dijadikan landasan bagi pemilihan data dan bahan-bahan penelitian, penentuan landasan teoretis dan landasan konseptual, serta hal-hal lainnya yang berhubungan dengan metodologi penelitian, analisis permasalahan, pengambilan permasalahan, dan pengambilan kesimpulan.

Permasalahan penelitian tersebut adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar permainan bola tangan antara model pembelajaran TGFU dengan model pembelajaran tradisional pada siswa SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang ?”.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Mengenai batasan masalah penelitian dijelaskan oleh Surakhmad (1998: 36) sebagai berikut :

Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Permasalahan penelitian adalah mengenai perbedaan hasil belajar permainan bola tangan antara model pembelajaran TGFU dengan model pembelajaran tradisional pada siswa SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang.
2. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII berjumlah 40 orang dari populasi sebanyak 140 orang siswa kelas VII SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang.
3. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Karangtanjung Pandeglang.

E. Tujuan Penelitian

Dengan berdasar kepada ruang lingkup dan latar belakang permasalahan serta permasalahan penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan antara model pembelajaran TGFU dengan model pembelajaran tradisional terhadap hasil belajar permainan bola tangan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan adanya manfaat, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoretis

- a. Dapat digunakan sebagai masukan (bahan pemikiran) keilmuan dan informasi bagi lembaga pendidikan yang dalam hal lain adalah sekolah maupun bagi perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, mahasiswa, para pembaca dan pemerhati olahraga mengenai pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap hasil belajar permainan bola tangan.
- b. Sebagai bahan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan permainan bola tangan.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menarik minat seseorang untuk melakukan permainan bola tangan.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan tambahan referensi bagi pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.

G. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini, penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pembelajaran.

Menurut Sagala (2007: 61) dijelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.”

Menurut Husdarta dan Saputra, menyatakan dalam bukunya Belajar dan Pembelajaran (2002: 2) bahwa “Belajar itu dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

2. Permainan.

Menurut Carr (1991, dalam Yudi 2003: 4) menjelaskan bahwa “Permainan adalah suatu daya kehidupan yang vital. Keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi, memudahkan timbulnya inspirasi. Pengalaman-pengalaman permainan membuat seseorang bergembira dan bergairah”.

Menurut Ellis (dalam Yudi, 2003: 3) menerangkan bahwa “Permainan pada umumnya dianggap sebagai perilaku yang ditunjukkan individu yang tidak termotivasi oleh hasil akhir perilaku”.

3. Bola tangan.

Menurut Mahendra (2000: 6), bahwa “Bola tangan adalah suatu permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan,

atau ditembakkan ke gawang lawan, untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan”.

4. *Teaching Games for Understanding (TGFU)*.

Suatu pola atau model pendekatan dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Menurut Bunker dan Thorpe's (dalam Metzler, 2000: 342) menjelaskan bahwa “Permainan sebagai pusat dalam unit instruksional pada materi pembelajaran permainan yang sedang dilaksanakan”.

