

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani terdiri dari kata pendidikan dan jasmani, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (KBBI, 1989). Jasmani adalah tubuh atau badan (fisik). Namun yang dimaksud jasmani disini bukan hanya badan saja tetapi keseluruhan (manusia seutuhnya), karena antara jasmani dan rohani tidak dapat dipisah-pisahkan. Jasmani dan rohani merupakan satu kesatuan yang utuh yang selalu berhubungan dan selalu saling berpengaruh.

Pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut berkembang, baik langsung maupun secara tidak langsung.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka Sistem Pendidikan Nasional.

(Depdiknas, 2003). Tujuan dan fungsi pendidikan jasmani antara lain adalah: (a) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, melalui aktivitas jasmani; (b) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*out door education*).

Di sekolah pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib karena memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya meliputi nilai etika dan sosial. Maka dari itu, pengajaran yang ada dalam penjas dirancang untuk pembentukan gerak, kebugaran, mental, sosial dan prestasi. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah banyak ditentukan oleh keberhasilan belajar mengajar. Belajar menduduki peran yang sangat penting baik dalam konteks kehidupan umat manusia dan konteks kehidupan semua makhluk hidup lainnya di bumi, agar kehidupan mereka dapat terus berlangsung. Tujuan proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah merubah perilaku siswa baik yang bersifat afektif, kognitif, maupun psikomotor, yang diharapkan terjadi setelah proses belajar mengajar berakhir. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus dapat memilih bahan, metode, dan alat yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Perubahan psikomotor dapat dicapai melalui proses belajar keterampilan gerak. Menurut Schimdt (dalam Mahendra, 2005: 5) menjelaskan pembelajaran motorik yaitu:

Pembelajaran Motorik adalah serangkaian proses yang dihubungkan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah, latihan merupakan cara yang sangat penting. Hal ini dikarenakan peningkatan penguasaan keterampilan suatu cabang olahraga yang dapat diperoleh dengan latihan yang berulang-ulang. Dalam pelaksanaannya untuk anak pemula harus diberikan latihan yang bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada diri anak itu sendiri. Seorang guru penjas selain harus memberikan materi yang dapat diterima siswa juga harus memberikan faktor keselamatan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Dari berbagai kegiatan jasmani terdapat beberapa permainan yang dapat diberikan kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah, salah satunya adalah permainan bola tangan.

Permainan bola tangan yang kita kenal sekarang ini, pertama kali diperkenalkan pada tahun 1890 oleh seorang guru senam dan tokoh gymnastic dari perkumpulan turnen di Radenburg Jerman yaitu Konrad Korc dan Max Haizer. Pada tahun 1917 Max Haizer menciptakan permainan yang diberi nama torball, kemudian tahun 1919 Carl Scheleur mengubah permainan torball menjadi *handball*. Di Jerman permainan bola tangan berkembang dengan pesatnya dan pada tahun 1928 yang bertepatan dengan dilangsungkan Olympic Games, wakil dari 11 negara mengadakan pertemuan di Amsterdam Belanda. Dari hasil pertemuan tersebut terbentuklah suatu organisasi federasi bola tangan dunia yang dinamakan IAHF (*International Amateur Handball Federation*) dengan presiden/ketua adalah Every Bundage. Kemudian setelah perang dunia berakhir, IAHF berubah nama menjadi IHF (*International Handball Federation*). Pada tahun 1974 terbentuklah federasi bola tangan Asia AHF (*Asian Handball*

*Federation*) dan sebagai presiden/ketuanya adalah Syeikh Faid AL-Ahmad AL\_Sabah dari Kuwait.

Menurut Mahendra (1999: 6) bola tangan adalah “permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan.” Bola tangan adalah olahraga beregu yang terdiri dari dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan sepakbola, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan, bukan kaki. Lapangan bola tangan berukuran 20x40 meter dengan garis pemisah di tengah dan gawang di tengah kedua sisi pendek. Di sekeliling gawang dibuat garis untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki penjaga gawang. Bola yang digunakan lebih kecil dari bola sepak. Bola tangan dimainkan selama 2x30 menit. Penalti dilakukan dari jarak 7 meter.

Permainan bola tangan merupakan permainan yang alamiah. Maksudnya jika hanya untuk sekedar bermain saja, setiap orang pria atau wanita, anak-anak, orang tua, yang pada dasarnya sudah memiliki kemampuan dasar/alamiah (*natural skill*), seperti berlari, melompat, menangkap dan melempar. Bola tangan adalah permainan yang dinamis dan cukup cepat serta diperlukan kemampuan gerak yang cukup kompleks. Karena itu kemampuan dasar seperti berlari, melompat, menangkap dan melempar harus bisa dikuasai dengan baik untuk melakukan permainan bola tangan.

Melakukan permainan bola tangan tidak hanya sebatas berlari, melompat, menangkap dan melempar saja. Lebih jauh lagi ada beberapa teknik dasar dalam

bola tangan, yaitu *passing (javelin pass, side pass, dll)*, *dribbling*, dan *shooting (flying shoot)* yang tentunya dalam penguasaannya harus didukung dengan penguasaan kemampuan dasar berlari, melompat, menangkap dan melempar. Namun kembali lagi kepada masalah utama yang selama ini ada dalam pembelajaran penjas khususnya bola tangan, yaitu masalah sarana dan prasarana olahraga. Terutama pada olahraga bola tangan, banyak orang yang belum tahu dan mengerti tentang olahraga bola tangan. Maka dari sinilah kita memberikan pengetahuan tentang olah raga bola tangan melalui pembelajaran bola tangan dengan menerapkan *handball like games* yang diharapkan bisa memberikan pengetahuan yang berarti terutama bagi peserta didik.

Tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan *handball like games* adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran dalam permainan bola tangan terhadap siswa dan mengembangkan segenap potensi yang optimal bagi siswa melalui *handball like games*. *Handball like games* adalah permainan yang berisi berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan pada peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai bola tangan ini.

Penerapan *handball like games* sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). *Handball like games* dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan

pemahaman siswa, karena siswa merasakan langsung pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran pun berlangsung lebih menarik dan dinamis. Peran guru disini untuk menjelaskan, meneliti, mengamati, mengkoreksi, dan memperbaiki gerakan yang dilakukan oleh siswa.

Bertolak belakang dari pemikiran di atas, penulis berupaya melakukan penelitian yakni dengan mengambil judul: Pengaruh Penerapan Handball Like Games Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Tangan.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat perbedaan hasil belajar permainan bola tangan yang menggunakan *handball like games* dengan pembelajaran model tradisional?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penerapan *handball like games* dengan menggunakan pembelajaran model tradisional terhadap hasil belajar permainan bola tangan.

### **D. Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas. Pembatasan penelitian ini juga dilakukan untuk menghindari

penafsiran yang salah mengenai ruang lingkup penelitian, maka permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran bola tangan dengan *handball like games* dan pendekatan model tradisional.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar permainan bola tangan.
3. Sampel penelitian adalah 28 orang siswa SMP Pasundan 2 Cimahi.

#### **E. Batasan Istilah**

Setiap orang sering kali terdapat penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu istilah. Oleh karena itu penulis menafsirkan penjelasan ini dengan mengacu pada pakar-pakar istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 849) adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.”
2. Pembelajaran dalam UU No. 20/2003 Sisdiknas adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. Bola tangan menurut Mahendra (1999: 6) adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan.
4. *Handball like games* menurut Yoyo Bahagia (2009: 26) adalah salah satu permainan yang masuk dalam kelompok permainan invasi. Dinamakan

handball like games karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan. Dalam aktivitasnya sarat dengan modifikasi-modifikasi, baik dalam aktivitasnya, aturan main, jumlah pemain, lapangan permainan, obyek permainan, cara memainkan dan sebagainya.

5. Pembelajaran tradisioal menurut Prince dan Felder (2006) adalah pembelajaran dengan pendekatan deduktif, memulai dengan teori-teori dan meningkat ke penerapan teori.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah penulis paparkan di atas maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, yakni:

### **1. Secara Teoretis**

Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian lanjutan, dengan tema yang sama akan tetapi dengan metode dan teknik analisa yang lain, sehingga dapat dilakukan proses verifikasi demi kemajuan ilmu pengetahuan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah dan masukan bagi semua pihak dalam usaha menanamkan makna *handball like games* terhadap peningkatan hasil pembelajaran bola tangan pada siswa SMP Pasundan 2 Cimahi, ataupun bagi para guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan hasil belajar dengan *handball like games*.



## 2. Secara Praktis

Dapat dijadikan acuan dalam memaknai pentingnya pendekatan bermain dalam mengatasi kesulitan pembelajaran, mengatasi kompleksitas belajar, agar pembelajaran bola tangan menjadi lebih efektif dan efisien serta meningkatkan hasil pembelajaran bola tangan dengan *handball like games*.

