BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, melainkan untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Keberadaan pendidikan jasmani telah diakui oleh pemerintah dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 42, khususnya isi kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang menetapkan pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan disekolah mulai tingkat SD sampai dengan SLTA. Hal ini menunjukan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Pernyataan tersebut telah diperkuat oleh para ahli kurikulum pendidikan jasmani, antara lain Nixon dan Jewet (1980) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah satu fase dari proses pendidikan secara menyeluruh yang peduli terhadap perkembangan dan kemampuan gerak individu yang bersifat sukarela serta bermakna dan terhadap reaksi yang langsung berhubungan dengan mental, emosional, dan sosial.

Pengajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar melalui pengembangan aspek jasmanai menuju tercapainya tujuan pendidikan. Lutan (1988:15) menyatakan bahwa “pendidikan jasmani adalah

Rina Saparina, 2012
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif." Maka, pendidikan jasmani sebagai suatu kegiatan mendidik melalui aktivitas jasmani memiliki tujuan untuk memberdayakan peserta didik mencapai kedewasaannya dan mengalami perubahan perilaku secara positif.

Kemudian Werner (1979) menyatakan bahwa aktivitas permainan adalah aktivitas kompetitif yang dilakukan secara individual atau kelompok dengan menerapkan aturan dan penilaian yang obyektif terhadap penampilan kemampuan keterampilan gerak yang memiliki strategi dengan maksud untuk mencapai kemenangan. Begitu juga yang dinyatakan oleh Saunders (1969) dan Stanley (1977) yang dikutif oleh Wall dan Murray (1994) bahwa permainan adalah aktivitas kompetitif secara individual atau kelompok dengan maksud untuk menang, dengan menggunakan strategi dan keterampilan untuk menjaga lawan secara individu atau kelompok dari kemenangan.

Ranah psikomotor merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah psikomotor adalah aspek yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil

belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

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, pengajar harus dapat memilih bahan, metoda, alat yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Perubahan psikomotor dapat dicapai melalui proses belajar keterampilan gerak. Schimdt (1991) menjelaskan dalam buku teori belajar mengajar motorik oleh Agus Mahendra (2005:5) tentang pembelajaran motorik yaitu sebagai berikut:

> 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

Menurut Mahendra (1999:6) dijelaskan bahwa bola tangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan.

Bentuk permainan bola tangan dapat dikatakan merupakan gabungan permainan sepak bola dan bola basket (Haris, 1991). Peralatan utama yang dibutuhkan untuk permainan ini adalah satu buah bola dan dua buah gawang. Sehingga pada dasarnya permainan bola tangan adalah permainan yang sangat sederhana dan dapat dimainkan dan disenangi oleh semua tingkatan keterampilan semua orang. Karakteristik permainan bola tangan seperti halnya gerakan dalam kehidupan keseharian seperti berjalan, berlari, melompat,

melempar, menghindar dan sebagainya. Sehingga dalam mengajarkan keterampilan teknik memainkan bola sangat tergantung pada tingkat perkembangan peserta didik.

Menurut Yoyo Bahagia (2009:26) "Handball like games" 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. Tujuan dari aktivitas ini adalah untuk lebih memudahkan pada peserta didik tentang bagaimana bisa terlibat dalam permainan yang menyerupai handball ini. Pendekatan penyajian materi permainannya disampaikan secara didaktis dan metodis, sehingga peserta didik dapat mengikuti aktivitas tersebut tanpa kesulitan yang terlalu tinggi.

Selain itu dengan memberdayakan fasilitas serta alat dan aturan yang dimodifikasi, diharapkan dapat membuka wawasan yang lebih luas bagi para mahasiswa bahwa fasilitas dan alat serta berbagai aturan yang dimodifikasi tidak mengurangi makna dari keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan segala aspek yang terkandung di dalamnya meliputi domain psikomotor, kognitif dan afektifnya.

Menurut Yoyo Bahagia (2009:40). Istilah End zone ball bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skor/poin/gol dan satu ujung lainnya untuk memulai permainan. Lapangan permainan berupa

area persegi panjang yang dibatasi dengan cons sebagai batas lapangan. Dalam lapangan permainan terdapat satu daerah untuk memulai permainan terletak pada bagian ujung lapangan, sedang di ujung satunya terdapat daerah scoring zone yaitu daerah untuk membuat skor. Jadi dalam bentuk permainan ini belum ada gawang, dan gawangnya berupa daerah selebar lapangan pada bagian ujung lapangan.

Hakekat dari skore zone adalah untuk memudahkan para pemain/peserta didik membuat suatu gol/skor. Karena dengan daerah untuk membuat skor yang cukup luas bermakna memudahkan pada regu yang memainkan bola untuk menempatkan diri dimanapun di daerah skore zone tersebut sehingga dapat melepaskan diri dari pemain yang menghambat untuk membuat suatu gol. Artinya sebaliknya, bahwa bila daerah untuk membuat suatu gol hanya kecil saja artinya akan mudah ditutup oleh defender sehingga akan sulit untuk menangkap bola di daerah tersebut, itu berarti menyulitkan untuk membuat suatu gol.

Menurut Yudha M. Saputra (2003) mengatakan pada hakikatnya permainan bola tangan menjadi bagian integral dari olahraga permainan yang bertujuan untuk mencari kepuasan bagi pelakunya. Sesuai dengan karakteristik manusia yang suka bermain, maka permainan bola tangan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pengembangan keterampilan dan sikap siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui penerapan permainan handball like games untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah psikomotorik siswa smp.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi peneliti mengidentifikasi terungkap beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran yaitu :

1. Siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar.
2. Kurangnya kemampuan psikomotorik siswa dalam melempar dan menangkap bola.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

"Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotorik menggunakan permainan handball like games pada siswa smp?"

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik menggunakan permainan handball like games pada siswa smp.

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, ada beberapa manfaat yang dapat dihasilkan antara lain adalah :

1. Secara Teoritis

   Dapat mengetahui komponen gerak dasar dari permainan end zone dan dapat menambah pengetahuan di bidang pembelajaran, khususnya pembelajaran handball.

2. Secara Praktis

   a). Dapat menerapkan dan mengaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan sebagai sarana penyaluran gerak siswa.

   b). Memberikan gambaran sebagai bahan masukan bagi para peneliti cabang olahraga bola tangan dalam memberikan materi yang variatif, efektif, dan efisien

F. Batasan Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut :

a. Penelitian difokuskan pada keterampilan gerak dasar yaitu melempar dan menangkap bola (passing).
b. Permainan yang dijadikan model penelitian adalah handball like games bentuk endzone.

G. Penjelasan Istilah

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1). Bermain, menurut Soesilo Windradini (t,th:105) adalah "Suatu kesibukan yang dipilih seseorang, jadi tidak dipaksakan.

2). Menurut kamus besar bahasa indonesia, pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Dalam hal ini peneliti menerapkan permainan handball like game bentuk end zone ball.

3). Ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

4). Menurut Mahendra (1999:6) dijelaskan bahwa bola tangan adalah permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan.

5). Menurut Yoyo Bahagia (2009:26) Handball like games adalah salah satu permainan yang masuk dalam permainan invasi. Dinamakan handball like games karena permainan tersebut berisi dengan berbagai aktifitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan.

6). Menurut Yoyo Bahagia (2009:40) End zone ball bermakna lapangan permainan dengan satu ujung daerah untuk membuat skor/poin/gol dan satu ujung lainya untuk memulai permainan.

H. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung tahun ajaran 2011/2012 yang terdiri dari 10 kelas, yaitu kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII F, VIII G, VIII H, VIII I,VIII J, VIII K. Karena seluruh kelas bersifat homogen, yaitu setiap kelas terdiri dari siswa yang pandai, sedang, dan kurang maka seluruh kelas tersebut memiliki peluang yang sama untuk dipilih.

I. Anggapan Dasar

Suatu penelitian diperlukan anggapan dasar sebagai pegangan dan titik tolak dari proses penelitian yang dilakukan. Arikunto (1992:5) mengemukakan : "Anggapan dasar adalah sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori dan laporan hasil penelitian."

Permainan bola tangan adalah permainan yang sederhana dan dapat dimainkan oleh semua orang yang dapat melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat dan melempar. Menurut Ridwan Haris (1991:11) pada umumnya permainan bola tangan berjalan dengan tempo yang cepat. Oleh karena itu seorang pemain bola tangan harus memiliki keterampilan yang baik yaitu dapat melakukan

gerakan lari dengan cepat, berlari dengan lincah/tangkas, dapat menangkap bola dengan mantap, melempar (mengoper) bola dengan tepat ke sasaran. Unsur keterampilan gerak yang terdapat dalam permainan end zone ball merupakan unsur keterampilan gerak dasar yang sederhana dan mudah dilakukan oleh anak SMP, tetapi juga memiliki tantangan yang cukup membuat anak berfikir untuk memecahkan masalah.

Gerak lokomotor pada permainan end zone sangat dominan, karena sebagian besar teknik dasar permainan end zone terdiri dari gerak lokomotor, yaitu berlari dan melompat pada saat anak akan memasuki daerah poin ataupun pada saat mencari posisi agar teman satu tim mudah melempar atau mengoper bola dan juga pada saat menghindar dari lawan agar bola tidak terebut oleh lawan.

Gerak non lokomotor pada permainan end zone, yaitu gerakan merebut bola dari lawan dan mengelakan tubuh dari lawan agar bola tidak terambil. Gerak manipulatif dalam permainan and zone ini adalah pada saat mengoper bola pada teman ketika berada di daerah poin dan menangkap pada saat berada di daerah poin dan tidak boleh terjatuh. Permainan end zone ini menggunakan bola yang digunakan oleh cabang olahraga bola tangan ukuran untuk atlet wanita agar mudah tercengkram atau terpegang oleh siswa SMP.