

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sudah merupakan kebutuhan yang mendasar dalam kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat, hampir semua kegiatan manusia memerlukan proses pendidikan, karena pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sebagaimana yang dikemukakan didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut pengertian pendidikan di atas dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan potensi diri manusia secara utuh yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendapat lain mengenai pengertian pendidikan juga dikemukakan oleh Mudyahardjo (2001:11) yang dikutip oleh Somarya dan Nuryani (2007:27) mengatakan bahwa:

Pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana yang dilakukan oleh tenaga pendidik melalui kegiatan

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal di kehidupan yang akan datang.

Pendidikan Jasmani merupakan integral dari sistem pendidikan secara utuh, dimana pendidikan jasmani (penjas) merupakan ilmu/pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran atau pendidikan, hal ini dapat dilihat dari pengertian penjas itu sendiri, pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan secara umum yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran, pendidikan jasmani mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Mutohir dan Lutan, (2000:12) yaitu:

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan sebagai salah satu sub-sistem pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa pendidikan jasmani sangat berperan penting dalam proses pendidikan secara utuh, karena dengan pendidikan jasmani selain mengembangkan aspek kognitif dan afektif dengan pendidikan jasmani dapat dikembangkan pula aspek psikomotor siswa. Aspek psikomotor siswa dapat dikembangkan karena pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk memelihara dan menjaga kesehatan, sebagaimana yang dikatakan oleh Purwanto (1985:88) tentang tujuan pendidikan jasmani:

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Untuk menjaga dan memelihara kesehatan badan, seperti alat-alat pernafasan, peredaran darah, pencemaran makanan, melatih otot-otot dan urat syaraf, melatih kecepatan dan ketangkasan, dst.
2. Membentuk budi pekerti anak, seperti melatih kesabaran, keberanian, kejujuran, sportivitas, taat kepada peraturan, kesukaran, dan kerajinan bekerja, dsb.
3. Memupuk perasaan sosial, seperti tolong menolong, bekerja sama, setia kawan (solidaritas), dsb yang umumnya dapat dicapai dengan permainan-permainan rombongan dan bekerja kelompok.
4. Memupuk perkembangan fungsi-fungsi jiwa, seperti kecerdasan, ingatan, perasaan, kemauan, dsb.

Meskipun tujuan pendidikan jasmani sangat majemuk, akan tetapi dalam setiap proses pembelajarannya harus sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, agar mereka dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik. Seperti yang telah di ungkapkan oleh Kusmaedi. Dkk (2004:36) memandang konsep pertumbuhan dan perkembangan dalam hal koordinasi gerakan pada usia anak adalah sebagai berikut:

Pertumbuhan jaringan otot yang mulai lebih cepat pada tahun terakhir masa anak kecil, menghasilkan peningkatan kekuatan yang lebih besar. Peningkatan kekuatan memungkinkan anak untuk mulai mampu melakukan bermacam-macam kemampuan gerak dasar yang semakin baik yaitu gerakan-gerakan berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, dan memukul.

Berdasarkan pendapat di atas, dengan adanya penjas siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial serta tumbuh dan berkembang secara sehat, dan dapat berkembangnya kepribadian agar dapat meningkatkan kualitas hidup pada masa sekarang dan masa yang akan datang.

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan terlepas dari belajar gerak, dan pembelajaran ini dapat disampaikan melalui permainan-permainan yang telah dimodifikasi sehingga tujuan pendidikannya dapat tercapai.

Tujuan dari bermain/permainan pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani adalah memberikan rasa senang kepada siswa ketika mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, karena bagi anak-anak bermain merupakan hal yang serius dan memberikan manfaat. Selain itu bermain merupakan kegiatan rekreasi yang banyak dilakukan anak-anak dan umumnya semua orang, karena bermain akan memberikan perasaan senang dan gembira pada pelakunya.

Dalam permainan yang diberikan oleh pengajar/guru, yang menjadi sentral atau perhatian utama bisa diletakkan di guru atau siswa, namun konsep aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang baik, sangat konsensus terhadap siswa sebagai titik sentral atau perhatian utama, meskipun problema gerak sebagai ide permainan (Crum, 2003), artinya pada implementasi aktivitas permainan dalam koridor pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan, sangat memungkinkan terjadinya perbedaan yang mencolok dengan gerak keterampilan formalnya (Russel, 1986, dalam Mahendra, 2003). Namun pada prinsipnya siswa atau peserta didik adalah individu yang memerlukan perhatian, namun harus kita sadari bahwa mereka juga adalah individu-individu yang berbeda, berbeda atau beragam pula baik dalam kemampuan fisik, psikis, sosial maupun emosional, yang memerlukan kehati-hatian dalam aplikasi aktivitas di lapangan, karena yang

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menjadi dasar pijak perencanaan aktivitas permainan dalam aktivitas pendidikan jasmani.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Di dalam interaksi belajar mengajar di sekolah terjadi dua proses, yaitu: proses belajar yang dilakukan oleh siswa dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pendidikan. Tugas siswa adalah belajar dengan mengembangkan segala jenis potensi yang dimilikinya seoptimal mungkin sehingga cita-citanya dapat tercapai dan bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara, di mana siswa berperan sebagai subjek belajar bukan sebagai objek belajar. Pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, psikomotor siswa dalam pengolahan pesan sehingga tercapainya sasaran belajar, dalam pendidikan jasmani dikenal dua pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berupa permainan yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan maka model pembelajaran kini dapat digunakan di luar kelas dengan adanya modifikasi-modifikasi yang dilakukan oleh pihak pengajar/guru. Suatu model dirancang untuk digunakan dalam suatu keseluruhan unit pembelajaran dan meliputi semua perencanaan, desain implementasi, dan penilaian. Model permainan taktis didasarkan pada interaksi antara domain kognitif dan psikomotor, guru mendapatkan siswa untuk memecahkan masalah taktis melalui serangkaian pertanyaan deduktif, dan kemudian mengarahkan siswa untuk mengeksekusi

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

keputusan dalam berbagai jenis struktur tugas. Guru perlu menjaga interaksi agar terjaga keseimbangan sehingga siswa benar-benar dapat melaksanakan keterampilan secara taktis. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki solusi taktis yang tepat sehingga mampu dilakukan oleh fisik mereka untuk melaksanakan tugas yang diberikan.

Salah satu model pembelajaran yang kita ketahui adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan siswa. Seperti yang dikatakan oleh Bunker dan Thorpe. (1982) yang dikutip oleh Ridwan (2011:4), "*Teaching Game For Understanding (TGFU)* adalah sebuah model pembelajaran yang fokus pembelajarannya pada pengembangan kemampuan siswa-siswanya untuk memainkan permainan." *Teaching Game For Understanding (TGFU)* bertumpu pada pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. *Teaching Game For Understanding (TGFU)* juga merupakan suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan.

Kegiatan pembelajaran permainan seperti bola voli menjadi salah satu pelajaran yang banyak disukai oleh peserta didik, pembelajaran permainan bola voli, selain sebagai salah satu materi di dalam penjas juga dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk menyalurkan hobi, dan bakat sehingga memperoleh kegembiraan untuk siswa, serta membuat siswa menjadi lebih bugar kondisi tubuhnya. Permainan bola voli merupakan suatu permainan net yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing terdiri dari enam orang, dengan menggunakan bola dan

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bola tersebut tidak boleh jatuh ke lantai dan hanya boleh dipassing paling banyak tiga kali dengan teman satu team, dan cara mendapatkan skor/point dengan menjatuhkan bola ke daerah lawan.

Dalam pelaksanaan program penjas terdapat perpaduan antara materi yang diajarkan di dalam dan luar kelas, namun sebagian besar program pendidikan jasmani adalah pembelajaran permainan yang terkait dengan olahraga permainan (KTSP SMP, 2012). Model permainan taktis merupakan hal yang baru pada pembelajaran pendidikan jasmani, pengembangan model permainan taktis ini erat kaitannya dengan minat siswa. Model permainan taktis dalam pengajaran permainan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain serta untuk meningkatkan perkembangan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk kompetensi penampilan permainan. Pada dasarnya model permainan taktis berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan, dengan digunakannya model ini maka siswa akan semakin memahami kaitan antara teknik dan taktik dalam suatu permainan, siswa akan belajar keterampilan bermain sesuai dengan keinginannya, dan tuntutan permainan itu.

Menurut Griffin (1997) dalam Metzler (2000:357) mengembangkan instrumen penilaian kinerja pada saat game berlangsung (GPAI) khususnya digunakan pada model permainan taktis. GPAI adalah sistem checklist yang memantau posisi pemain, pelaksanaan, keputusan, dan keterlibatan untuk menentukan keseluruhan “Indeks Kinerja Permainan”.

Model permainan taktis dalam pembelajaran permainan net diantaranya permainan bola voli, bulutangkis, tenis meja, tenis lapang, dan sepak takraw.

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Permainan net (bola voli) dalam pembelajaran pendidikan jasmani sifatnya bukan untuk prestasi melainkan untuk memperoleh pengalaman dalam permainan bola voli, dan yang penting dari berbagai kegiatan aktivitas fisik dengan modifikasi permainan bola voli, melalui permainan bola voli diharapkan tingkat kebugaran jasmani anak menjadi meningkat, dan bisa juga mengamati bakat kemampuan anak dalam pembelajaran permainan net.

Permainan net (bola voli) diyakini memiliki tujuan sebagai salah satu alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang terdiri dari komponen kognitif, afektif, dan psikomotor. Komponen-komponen tersebut menjadi tujuan tercapainya proses pembelajaran permainan bola voli di sekolah, seperti yang dijelaskan oleh Subroto dan Yudiana (2010:26) adalah sebagai berikut:

Melalui permainan bola voli, seluruh potensi dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor diyakini berpotensi untuk ditumbuh kembangkan. Sampai batas-batas tertentu, secara *inheren* nilai-nilai pendidikan potensi dari keseluruhan aspek tersebut ada dalam permainan bola voli. Seperti misalnya, dengan berlatih dan bermain bola voli secara teratur selain dapat meningkatkan kemampuan fisik, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir, keterampilan sosial, bekerjasama, dan mengembangkan sikap positif dan *fair play*.

Tujuan dari permainan bola voli adalah agar setiap regu melewati bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola tersebut menyentuh lantai (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Prinsip bermain bola voli, yaitu memantul-mantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, maka permainan bola voli

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

termasuk salah satu keterampilan dari kelompok keterampilan mengontrol atau mengendalikan tubuh dengan suatu obyek.

Dari banyaknya model yang ada, belum tentu cocok untuk digunakan di setiap sekolah, hal ini bergantung kepada situasi dan kondisi sekolah tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti tentang “Implementasi Model Permainan Taktis terhadap Hasil Belajar Permainan Net”.

B. Identifikasi Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, maka akan sangat berpengaruh terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Saat ini belajar dapat diakses melalui internet sehingga banyak informasi yang dapat diperoleh dari berbagai sumber.

Hal di atas menyebabkan perlu diadakan pembaharuan yang dilakukan oleh semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan untuk menemukan cara-cara dalam belajar-mengajar agar siswa semangat untuk belajar. Hal ini harus dilakukan pada semua disiplin ilmu termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Cara yang dilakukan bisa dengan cara membuat modifikasi-modifikasi dalam cara-cara mengajar, dalam pendidikan jasmani modifikasi yang dilakukan contohnya dengan menggunakan model permainan taktis pada saat mengajar. Model adalah perencanaan, penerapan, dan prediksi pembelajaran yang akan menjadi jalan yang efektif untuk mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program. Model permainan taktis bertujuan agar siswa dapat membuat

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan melaksanakan keputusan-keputusan taktis dalam permainan pada saat kegiatan belajar. Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti akan meneliti apakah dengan menggunakan model permainan taktis pada pembelajaran permainan net bola voli dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah *“Bagaimana Penerapan Model Permainan Taktis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Permainan Net pada kelas VIII di SMP N 3 Lembang?”*

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah yang akan dipecahkan adalah melalui pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan net (bola voli) misalnya siswa diberi kesempatan untuk bermain bola voli dengan peraturan yang sudah dimodifikasi seperti ukuran lapangan, ukuran dan berat bola, tinggi net, jumlah penerimaan bola dan banyaknya point. Modifikasi ini akan menimbulkan semangat belajar terhadap siswa, karena siswa merasa mudah tertantang dengan peraturan yang lain dari biasanya, dengan meningkatnya semangat belajar siswa maka akan meningkat pula hasil belajar siswa, karena semangat belajar siswa dan hasil belajar permainan net (bola voli) berbanding lurus, maksud berbanding lurus yaitu apabila yang satu meningkat maka yang

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

lainnya pun akan meningkat. Model permainan taktis dan modifikasi pembelajaran permainan net (bola voli) dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani diduga membuat suatu perubahan positif dalam semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam memodifikasi permainan bola voli harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa, agar siswa dapat melaksanakan tugas pembelajaran dengan baik dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Modifikasi pembelajaran permainan net (bola voli) bertujuan agar siswa aktif bergerak dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar permainan net (bola voli), implementasi model permainan taktis dengan latar penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada permainan net (bola voli).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model permainan taktis terhadap hasil belajar siswa dalam permainan net (bola voli) pada proses belajar mengajar (PBM) pendidikan jasmani. Pembelajaran permainan net terdapat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dengan materinya berupa permainan bola voli. Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat ditemukan alternatif pembelajaran permainan net bola voli yang lebih tepat bagi siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti, informasi dan masukan dalam perencanaan serta pengembangan pelajaran pendidikan jasmani.

2. Secara praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani pada proses belajar mengajar tentang penerapan pembelajaran permainan net dalam PBM pendidikan jasmani.
- b. Memberikan informasi dan referensi bagi penelitian lain yang ingin atau hendak meneliti mengenai pendekatan taktis dalam permainan bola voli dengan permasalahan dan sampel yang berbeda.

G. Penjelasan Istilah

Penafsiran seseorang tentang suatu istilah berbeda-beda. Dan untuk menghindari kesalahan pengertian dari penafsiran istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan istilah tersebut dengan mengacu pada penjelasan sebagai berikut:

1. Pendekatan menurut <http://smacepiring.wordpress.com/2008/03/10> adalah konsep dasar yang mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Nani Nuroniah, 2012

Implementasi Model Permainan Taktis Dalam pembelajaran Permainan Net

: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMPNegeri 3 Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Pembelajaran menurut Slameto (2003:2) adalah sebuah proses interaksi berbagai komponen proses belajar mengajar yaitu siswa, guru, tujuan, materi ajar, strategi dan metode pembelajaran, sarana dan prasarana, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan.
3. Pendidikan jasmani menurut adalah Mutohir dan Lutan, (2000:12) yaitu: bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan sebagai salah satu sub-sistem pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia.
4. Model Permainan Taktis menurut Metzler (2000:33) merupakan aktivitas pembelajaran mirip games (yang disebut format games) yang terfokus pada masalah taktis yang harus dapat siswa tangani secara keterampilan motorik.