

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan merupakan proses yang sangat berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan manusia dididik dan dibina kemampuannya agar berkembang secara maksimal. Menurut Syaripudin (2007:27) pendidikan adalah hidup, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Selanjutnya dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 2 Tahun 2003 dalam (Rasyidin, dkk 2007:25) disebutkan bahwa :

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

Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut, pendidikan merupakan proses yang dilakukan dengan sadar dan berencana dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian penting dari proses pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran, dalam hal ini guru berperan penting mendorong dan mengarahkan potensi serta kemampuan siswa. Dijelaskan oleh Mahendra (2003:3) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Selanjutnya dijelaskan pula oleh Yudha, dkk (2008:40) pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik

sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Secara sederhana Lutan (2001: 15) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk gerak, dan belajar melalui gerak. Sedangkan dalam ketetapan MPR NO. II/MPR/1988, yang dalam Sukintaka (1992:9) dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistemik menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Berdasarkan beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui aktivitas fisik, permainan dan cabang olahraga sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan siswa agar berkembang secara menyeluruh baik, fisik, mental, kognitif maupun sikap kepribadiannya. Seperti yang dijelaskan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:703) bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih, 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, 3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, 4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, 5) mengembangkan sikap sportif jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan 7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD Depdiknas (2008:28) meliputi aspek – aspek sebagai berikut:

- a. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, 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.
- c. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- d. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- e. ....dst.

Berdasarkan KTSP di atas permainan bola kecil merupakan salah satu permainan yang wajib disampaikan di sekolah. Permainan bola kecil bermacam-macam seperti kasti, kippers, tenis meja dan tenis lapangan. Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil yang didalamnya terdapat unsur – unsur penting yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Ada tiga teknik bermain kasti, yaitu melempar, menangkap, dan memukul bola. Selain itu, mengandung aktivitas gerak seperti berlari, melempar, menangkap dan memukul, yang sangat mendukung pada kebugaran jasmani siswa terdapat pula nilai-nilai positif, seperti nilai kerjasama, menghargai lawan maupun kawan, tanggung jawab baik kepada tim maupun dirinya, menerima kekalahan, sportif, rasa sosial, percaya diri, jujur, taat peraturan dan berjiwa olahragawan sejati.

Secara umum dalam proses belajar tujuan utamanya proses pembelajaran yang optimal lancar dan terlaksana dengan baik. Menurut Syaiful (2007:61) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Selanjutnya Sudjana (2008:8) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut :

Pembelajaran dapat diberi arti sebagai upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (siswa, peserta didik, Pelatihan, dll) yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik (guru, tutor, pelatih dll) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dengan demikian proses pembelajaran merupakan program yang dilakukan oleh guru dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran agar terlaksana dengan baik. Dalam proses pembelajaran tujuan utamanya yaitu memperoleh nilai atau hasil belajar yang optimal hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur siswa memperoleh kemajuan dalam belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Seperti yang dijelaskan oleh Slameto (2010: 3,4) menjelaskan ciri – ciri perubahan tingkah laku yang terjadi, yaitu : (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup aspek tingkah laku. Selanjutnya dijelaskan pula oleh Slameto (2010:3-5) bahwa dalam proses belajar terjadi secara sadar, intinya bahwa seseorang atau individu dalam proses belajar menyadari adanya perubahan itu atau sekurang – kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. 1) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, intinya perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. 2) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, intinya dalam proses belajar perubahan – perubahan itu senantiasa bertambah dan bertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. 3) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, intinya bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar bersifat menetap atau permanen. 4) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, intinya perubahan tingkah laku terjadi karena da tujuan yang akan dicapai. 5) Perubahan mencakup aspek tingkah laku, intinya perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui

suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku baik sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang progresif baik mencakup perilaku kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dalam proses belajar terjadi secara disadari dan dirasakan oleh setiap individu, serta melalui tahapan – tahapan yang terus meningkat dan hasilnya bersifat menetap.

Berkaitan dengan hal tersebut, kendala yang timbul dalam pembelajaran permainan kasti disekolah yaitu sarana dan prasana yang digunakan membutuhkan area yang luas. Seperti kita ketahui bahwa permainan kasti berukuran panjang 60 m dan lebar 30 m sedangkan disekolah rata-rata tidak memiliki pelataran yang luas terutama untuk pembelajaran permainan yang membutuhkan area luas salah satunya yaitu permainan kasti ini. Seperti yang disampaikan oleh 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. Dengan kondisi demikian tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru penjas untuk tetap bisa melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis. Pendekatan taktis yaitu pendekatan yang lebih menekankan pada aktivitas permainan dengan memodifikasi permainan yang sesungguhnya kedalam permainan sederhana. Dengan harapan proses pembelajaran kasti dapat tetap terlaksana serta proses pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal. Disampaikan oleh Lutan (2001:32) Selain memberikan kemudahan pada guru, keuntungan dari pendekatan adalah pembelajaran konsep akademik dirasakan sangat menyenangkan oleh anak – anak. Dengan demikian melalui proses pendekatan diharapkan siswa akan lebih terdorong dan semangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, dalam hal ini materi permainan kasti.

Pada dasarnya proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis lebih menekankan pada aktivitas permainan atau game dengan memodifikasi permainan sesungguhnya kedalam permainan-permainan sederhana mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang terjadi pada saat bermain. Disampaikan 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”. Melalui pendekatan taktis permainan sesungguhnya dimodifikasi kedalam permainan yang sederhana baik peraturan permainan maupun media sarana dan prasarana yang digunakan. Dijelaskan oleh Griffin dan Butler dikutip dari Yunnyun (2010:6) “*taktikal game* disederhanakan kedalam tiga tingkatan pendekatan taktik yang difokuskan kepada tiga komponen dasar, diantaranya (1) memodifikasi dan mempermudah permainan, (2) mengembangkan kesadaran taktik, (3) mengembangkan keterampilan”. Dengan demikian permainan kasti yang sesungguhnya bisa dimodifikasi dan disederhanakan sesuai dengan media sarana dan prasarana yang ada, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan kasti dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti dengan tema ***Penerapan pendekatan taktis terhadap hasil pembelajaran permainan kasti di SDN Sukamandi II Kabupaten Subang.***

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut; bagaimana upaya penerapan pendekatan taktis terhadap hasil pembelajaran permainan kasti di SDN Sukamandi II Kabupaten Subang?

### **C. Tujuan**

Tujuan penelitian ini mencakup tujuan umum dan tujuan khusus. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan umum penelitian

adalah “untuk mengetahui pengaruh pembelajaran permainan bola kecil kasti terhadap pembentukan nilai kerjasama di SDN Sukamandi II Kabupaten Subang.

Selanjutnya tujuan khusus, diuraikan sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui hasil pembelajaran kasti siswa melalui pendekatan taktis
2. Ingin mengetahui perubahan hasil pembelajaran kasti yang terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan taktis

#### **D. Manfaat**

Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah pemahaman dan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai gambaran dan rujukan bagi guru pendidikan jasmani tentang hasil pembelajaran siswa
2. Masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani untuk lebih memahami pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan

#### **E. Batasan Penelitian**

Agar proses penelitian ini sarasannya sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah ini berpedoman dari latar belakang serta untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Permasalahan yang akan diteliti yaitu untuk mengetahui hasil penerapan pendekatan taktis terhadap hasil pembelajaran kasti di SDN Sukamandi II Kabupaten Subang.
2. Sampel penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN Sukamandi II Kabupaten Subang sebanyak 40 orang dipilih secara random.

3. Lokasi penelitian adalah di SDN Sukamandi II Kabupaten Subang.

#### **F. Defenisi Oprasional**

Untuk menghindari salah penafsiran istilah yang digunakan dalam penelitian, berikut akan dijelaskan mengenai istilah – istilah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian dibawah ini:

1. Pembelajaran; menurut Sudjana (2008:8) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut :

Pembelajaran dapat diberi arti sebagai upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (siswa, peserta didik. Pelatihan, dll) yang melakukan kegiatan belajar dengan pendidik (guru, tutor, pelatih dll) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

2. Pendekatan taktis menurut 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”.
3. Permainan kecil atau bola kecil merupakan permainan yang memakai bola kecil (Ajang, dkk. 2010 : 26)