BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan proses belajar siswa agar dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki atau memperoleh kecerdasan, kepribadian yang baik, memiliki keterampilan, dan mengembangkan kreativitas siswa. Untuk mengembangkan potensi siswa di sekolah perlu dibekali dengan metode pembelajaran yang baru agar siswa dapat memanfaatkan hal baru tersebut untuk mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran.Olahraga merupakan salah satu cabang pendidikan di Indonesia, olahraga mengedepankan tiga aspek yaitu psikomotorik, emosi, dan kognisi.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan sostem pendidikan, yang bertujuan untuk mengambangkan kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosi, keterampilan social, penalaran dan prilaku moral melalui aktivitas fisik dan olahraga. Penjasorkes ada di pendidikan dasar, pendidikan menengah dan bahkan pendidikan tinggi disemua tingkatan. Penjasorkes di sekolah menengah pertama meliputi permainan dan olahraga, kegiatan perkembangan, senam, kegiatan ritmik, kegiatan air, pendidikan luar ruangan, dan kesehatan.

Bahan ajar pendidikan jasmani meliputi permainan, pengembangn, *self test /* senam, ritme, air dan kesehatan. Aspek permainan menyumbang proporsi terbesar

dari aspek lain. Nilai-nilai yang diajarkan dalam permainan tersebut antara lain nilai kerjasama, sportivitas, kejujuran, toleransi, dan percaya diri. Pendidikan dalam olahraga meliputi dua bagian: bola besar dan bola kecil.

Permainan bola besar seperti sepak bola, voli, dan basket sedangkan bola kecil yakni kasti, softball, dan baseball. Materi permainan dan olahraga diajarkan di kelas sekolah menengah pertama (SMP). Permainan olahraga yang diajarkan tidak terbatas pada permainan olahraga yang terdapat pada kurikulum pendidikan jasmani saja, materi ajar olahraga juga meliputi permainan, pengembanagn, senam, ritme, air dan kesehatan.

Permainan olahraga sepak takraw tidak secara jelas tercantum dalam kurikulum, tapi masih tercantum dalam lingkup permainan bola kecil. Permainan sepak takraw masih sebagai olahraga opsi didalam kurikulum Penjasorkes sehingga sangat tidak sering dianjurkan di sekolah. Olahraga sepak takraw sangat baik buat dianjurkan serta dibesarkan di sekolah menengah pertama karna sangat sesuai buat menggapai tujuan pendidikan di sekolah yakni tingkatkan perkembangan baik secara psikis ataupun raga anak.

Modul permainan. sepak takraw yang dianjurkan tidak menyulitkan serta memberatkan anak, sebab anak umur sekolah menengah pertama masih posisi pada tahapan anak buat bermain. Lewat bermain yang dialami anak merupakan kesenangan serta kegembiraan tanpa memikirkan hasil akhir. Dengan bermain, secara tidak langsung anak hendak memahami ciri game yang dianjurkan dan bisa berhubungan secara baik dengan sahabat sepermainannya. Interaksi tersebut

hendak memotivasi anak buat bergerak secara aktif sehingga aspek psikomotor, afektif, serta kognitif anak pula turut tumbuh.

Bermain ialah fundansi dari didaktik serta metodik buat membelajarkan sepak takraw. Totalitas proses hendaknya perorientasi pada nuansa bermain yang membangkitkan rasa kesukaan serta keceriaan, sehingga para siswa merasa bahagia serta puas melakukan tugas- tugas ajar tersebut. Prinsip ini berimplikasi terhadap penerapan pembelajran sekalipun yang hendaknya disuguhkan dalam atmosfer bermain.

Pertumbuhan sepak takraw bagaikan berolahraga permainan yang dipertandingan sudah menyebar secara nasional, regional ataupun Internasional, sebab sepak takraw sudah masuk dalam aktivitas olahraga formal semacam PON, SEA Games serta Asian Games. Sebaliknya pada tingkatan Olympiade masih dalam proses perjuangan. Pertandingan sepak takraw sendiri ditingkat wilayah hingga tingkat nasional sangat jarang sekali dilaksanakan, sebab minimnya sokongan pemerintah serta sulitnya mencari sponsor buat mendanai pertandingan sepak takraw, tidak semacam berolahraga yang lain semacam sepak bola serta bola voli yang dikira lebih bergengsi, serta banyak disukai oleh bermacam susunan elemen warga karen dikira mempunyai nilai jual yang lebih, oleh sebab itu pembinaan bibit- bibit unggul diawali dari golongan penduduk spesialnya pelajar- pelajar Indonesia di sekolah.

Proses pendidikan sepak takraw disekolah dan realitas yang terdapat dilapangan, peneliti mau membagikan sesuatu aksi ataupun penuhi kebutuhan dengan merancang sesuatu model pendidikan sepak takraw berbasis permainan

yang seru serta mengasyikkan, sebab yang peneliti lihat dalam suatu proses belajar mengajarpaling utama modul bola keciltidak sering guru PJOK berikan modul Sepak takraw kepada siswa sekolah menengah awal sebab minimnya pengetahuan dan buku ajar yang sangat sedikit tentang sepak takraw. Permainan sepak takraw juag sangat tidak sering dianjurkan dalam proses belajar mengajar disekolah dan minimnya dianjurkan oleh guru Penjasorkes kepada siswa disekolah. Bersumber pada hasil observasi serta wawancara ada 4 kasus pendidikan sepak takraw di sekolah menengah awal yang ditemui periset bagaikan berikut:

Pertama, guru PJOK sering mengajarkan permainan bola kecil seperti baseball dan bulu tangkis saat mengajar permainan bola kecil di sekolah.Oleh karena itu karena materi permainan bola kecil lainnya jarang sekali diajarkan maka materi yang diajarkan pada semester pertama dan kedua diajarkan Prosesnya mengalami pengulangan, dengan kata lain monoton.

Kedua, Sekolah tersebut tidak memiliki sarana dan prasarana yang baik selama pembelajaran sepak takraw di sekolah tersebut, karena sekolah yang diamati hanya mempunyai lapangan vutsal, bola voli dan lapangan kecil. Sekolah juga tidak memiliki peralatan olahraga yang diperlukan untuk bermain sepak takraw, seperti cukup sepak bola, lapangan dan net yang dididikasikan untuk sepak takraw.

Ketiga, Beberapa guru PJOK masih beranggapan bahwa permainan sepak takraw adalah permainan yang sulit dilakukan dan tidak bisa diajarkan kepada siswa. Sebagian guru PJOK berpendapat bahwa menguasai teknik atau keterampilan sepak takraw sangat sulit. Pengamatan dan asumsi tersebut dapat

menghasilkan kesimpulan bahwa sebagian guru PJOK tidak dapat memainkan permainan sepak takraw, sehingga tidak percaya diri dalam melakukan atau mengajar takraw kepada siswa.

Keempat, Minimnya referensi buku permainan sepak takraw dalam modul pembelajaran menyebabkan kurangnya pemahaman sepak takraw oleh guru PJOK. Guru PJOK tidak memiliki buku referensi atau buku tentang sepak takraw, sehingga kurang percaya diri dalam pengajaran olahraga ini, kebanyakan mengandalkan buku teks dan hanya mengandalkan mata kuliah PJOK.

Dalam rangka mengenalkan dan mengembangkan sepak takraw melalui pembelajaran SMP perlu dibuat model dengan modifikasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak sekolah. Model sepak takraw berbasis permainan diimplementasikan dengan menggunakan metode taktis. Dalam proses pembelajaran, PJOK sekolah menekankan pada cara belajar permainan dengan memahami konsep permainan..

Berdasarkan masalah diatas peneliti memiliki gagasan untuk membuat sebuah model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan yang implementasinya siswa .dapat melakukan proses belajar dengan seru dan efisien tanpa mempengaruhi atau mengubah dari konsep permainan dalam pembelajaran. Karena dengan adalanya bermain dapat mengambangkan gerak pada siswa serta belajar dalam pengaplikasian nilai sportivitas. Dengan harapan melalui prose belajar mengajar yang seru peserta didik mampu melepaskan penat dan melakukan pembelajaran dengan efisien dan hasil yang maksimal sehingga mampu meningkatkan konsentrasi pada siswa. Siswa siap dalam menerima proses

belajar dan pembelajaran di sekolah yang diberikan oleh guru dan membuat siswa lebih antusias sehingga kemalasan dan kebosanan saat melakukan pembejaran sepak takraw terasa hilang, serta siswa mampu mendapatkan suasana baru saat melakukan proses pembelajaran disekolah.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperoleh pernyataan yang terarah, untuk mendapatkan hasil terbaik dari proses pembelajaran Sepak Takraw yang menarik dam mudah, fokus penelitian ini adalah model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMPN 232 Jakarta Timur.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil pemberian model pembelajaran sepak takraw berbasis permainan untuk siswa SMP 232 Jakarta Timur?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan dan manfaat. Dengan rincian sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

   Meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan model pembelajaran Sepak takraw yang menarik dan efisien.

2. Manfaat praktis

a. Untuk peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti terutama dalam hal pengetahuan dan pengalaman mengajar di sekolah.

b. Untuk Program Studi Pendidikan Jasmani

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak jurusan khususnya dalam penggunaan model pembelajaran sepak takraw dalam kegiatan mengajar.

c. Untuk Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi di perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.