

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani adalah proses belajar dan bergerak melalui gerak dengan pengalaman tersebut akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani anak. aktivitas jasmani diartikan juga sebagai kegiatan keterampilan peserta didik untuk meningkatkan motorik dan nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik dapat tumbuh dan berkembang aspek jasmani dan rohani nya.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan isi dalam bahan bahan pelajaran serta digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah suatu pendidikan dan pendidik.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah Guru. Guru adalah komponen utama dalam proses pembelajaran, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusai dalam bidang pembangunan. Guru dapat disebut juga ujung tombak dalam pendidikan, karena segala bentuk kebijakan

dan program pendidikan, pada akhirnya akan ditentukan oleh seberapa jauh profesionalisme seorang guru dalam menjalankan tugasnya.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan mampu mengupayakan untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar maupun menengah. Pendidikan tidak mempunyai sasaran pedagogi dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara ilmiah berkembang searah dengan perkembangan zaman,

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada setiap individu dan berlangsung selama seumur hidup, sejak bayi (bahkan masih didalam kandungan) hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan kognitif dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Tentu saja tidak semua perubahan tingkah laku dapat kita sebut belajar. Seseorang telah dianggap belajar jika terdapat perubahan tingkah laku dalam lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat – obatan.

Belajar akan berhasil apabila seorang siswa dapat mengerti dan memahami materi yang akan diberikan dari seorang guru. Belajar yang efektif hasilnya merupakan pemahaman dan pengertian. Belajar adalah proses perubahan dari yang belum mampu ke arah sudah mampu dan proses perubahan itu terjadi selama jangka waktu tertentu. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi belajar. Makin banyak kemampuan yang diperoleh sampai menjadi milik pribadi, makin banyak perubahan yang dialami. Demi mudahnya, kemampuan yang banyak itu digolongkan menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman. Kemampuan sensorik- motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak gerik badan dalam urutan tertentu, kemampuan dinamika afektif yang meliputi sikap dan nilai, yang meresapi perilaku dan tindakan. Penggolongan ini sepadan dengan penggolongan atas tiga bidang yaitu belajar kognitif, belajar sensorik – motorik dan belajar dinamika afektif semua perubahan di bidang – bidang itu merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (W.S Winkel,2004).

Olahraga bola tangan telah lama ada sejak zaman penjajahan Belanda, namun sayangnya sampai sekarang masyarakat belum banyak mengetahui olahraga ini. Seiring berjalannya waktu olahraga ini mulai menunjukkan perkembangannya melalui ajang eksebis Pekan Olahraga Nasional (PON

XIX/2016) yang dilaksanakan di Jawa Barat. Hal ini juga terlihat dengan adanya organisasi yang membawahi olahraga bola tangan ini, yaitu Asosiasi Bola Tangan Indonesia (ABTI). Olahraga bola tangan terdiri dari dua regu dengan masing masing tujuh pemain (enam pemain dan satu penjaga gawang). Seperti olahraga lainnya yang membutuhkan kerja sama tim dan keterampilan pada setiap pemainnya. Pemain harus memiliki kemampuan dalam menguasai teknik dasar bola tangan seperti *passing*, *dribble*, *shooting*.

Kemampuan teknik dasar yang dimiliki setiap pemain tidak terlepas dari kondisi fisik, keduanya tidak dapat dipisahkan begitu saja, baik peningkatan maupun pemeliharannya, selain teknik dasar bola tangan, kondisi fisik juga harus dimiliki oleh setiap pemain untuk menunjang kemampuan dalam melakukan teknik dasar bola tangan seperti kecepatan, kelincahan, kekuatan, keseimbangan, daya tahan, power, kelentukan dan stamina.

(Sujarwo, 2015) kenyataannya permainan bola tangan ini adalah permainan yang sangat ideal, karena permainan ini terdapat unsur gerak yang dinamis, penuh daya kreasi/mempertinggi kecerdasan, pembentukan otot tubuh yang sempurna dari gerak – gerak yang dilakukan, membentuk ketekunan dan merupakan cerminan pribadi seseorang.

Pada permainan bola tangan, setiap siswa dituntut untuk dapat menguasai beberapa teknik dasar yang ada dalam permainan bola tangan itu sendiri.

Hal ini dikarenakan kemampuan teknik dasar yang baik merupakan satu faktor pendukung dalam pencapaian prestasi yang maksimal. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola tangan yaitu, berlari, melompat, melempar bola. Oleh karena itu, pemain bola tangan harus mempunyai keterampilan yang komplit, seperti diantaranya koordinasi, kecepatan, ketepatan, kelincuhan, kekuatan, dan daya tahan

Kelincuhan adalah kemampuan untuk mengendalikan keseimbangan tubuh saat melakukan gerakan, baik gerakan yang cepat atau gerakan yang lambat. Kelincuhan juga dipengaruhi oleh faktor fisik, meskipun begitu kelincuhan juga dapat diperoleh dengan melakukan pembelajaran secara rutin. Karena pentingnya kelincuhan dalam permainan bola tangan sehingga perlu dilatih agar setiap siswa mempunyai kelincuhan yang sangat baik dan sangat penting di latih dari sekarang agar kemampuan kelincuhan setiap siswa bisa jadi sebuah gerakan yang otomatis.

Pembelajaran kelincuhan permainan bola tangan yang dilakukan masih kurang di mana guru kurang kreatif dalam membuat pola pembelajaran yang berbeda dan menarik tanpa kehilangan dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Guru juga harus mampu melakukan berbagai materi ajar yang menarik dan agar tidak bosan. Guru harus mampu melakukan materi yang diajarkan agar siswa lebih senang dan lebih menguasai materi yang kita ajarkan. Untuk seorang guru perlu untuk melakukan pengembangan – pengembangan model

pembelajaran sehingga belajar jadi lebih bermanfaat bagi siswa. Karena permasalahan tersebut dapat diperhatikan model pembelajaran yang harus dikembangkan oleh siswa.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mempunyai gagasan untuk membuat “ Model Pembelajaran Kelincahan pada Permainan Bola Tangan” agar lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Karena dengan model pembelajaran kelincahan ini siswa akan lebih menarik melakukannya serta dapat memberikan kelincahan yang maksimal bagi siswa.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan manjadi lebih optimal dan tidak meluas agar mendapatkan hasil yang efektif serta tidak terjadi salah penafsiran. Maka penelitian ini memfokuskan masalah pada ”Model Pembelajaran Kelincahan pada Permainan Bola Tangan untuk siswa Sekolah menengah Atas khususnya bagi siswa SMK NEGERI 31 JAKARTA

C. Perumusan Masalah

Mengingat betapa luasnya permasalahan yang mungkin timbul dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa smk, maka peneliti berupaya untuk membuat buku model pembelajaran kelincahan pada permainan bola tangan yang dapat diidentifikasi masalah dalam pertanyaan yaitu, Bagaimana model pembelajaran kelincahan pada permainan bola tangan?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan beberapa kegunaan diantaranya sebagai berikut:

1. Mengembangkan pembelajaran kelincahan bola tangan pada permainan bola tangan.
2. Sebagai bahan pembelajaran bola tangan pada permainan bola tangan.
3. Meningkatkan kelincahan pada siswa dengan permainan bola tangan menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan tidak membosankan
4. Menambah keterampilan dan menambah wawasan siswa dalam permainan bola tangan untuk dapat melakukan kelincahan dalam permainan bola tangan yang optimal.

