

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah, maka guru pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajar berbagai keterampilan gerak dasar pada aktivitas jasmani disesuaikan dengan perkembangan fisiologis dan psikologis anak, karakter moral yang kuat melalui nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab), dan pembiasaan hidup sehat. Namun demikian masih banyak guru penjas yang melaksanakan proses pembelajaran dengan menitik beratkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mengajarkan berbagai gerak dasar.

Proses pembelajaran yang cenderung pada kecabangan olahraga akan menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena dalam proses pembelajaran ini peserta didik hanya mengikuti intruksi yang di

perintah oleh guru dan pembelajaran ini menekankan pada teknik dasar bukan gerak dasar pembelajaran. Pembelajaran seperti itu membuat peserta didik kurang menunjukkan potensi dirinya, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang antusias dalam melakukan gerak serta kurang fokus terhadap materi yang sedang dipelajari. Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menarik dan inovatif, agar jumlah waktu aktif belajar siswa bisa meningkat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Tolak ukur kualitas hasil pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai ciri, salah satunya yaitu waktu yang dimiliki setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam sebuah pembelajaran. Semakin banyak waktu yang dihabiskan siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang diberikan, maka semakin baik juga kualitas belajar yang diperoleh. Memaksimalkan keaktifan dari semua siswa merupakan poin penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, keikutsertaan siswa secara penuh dengan antusias siswa yang tinggi serta siswa mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir merupakan ciri efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan di sekolah.

Dalam pendidikan jasmani terdapat berbagai materi pembelajaran, diantaranya adalah materi pembelajaran permainan bola kecil. Salah satu permainan bola kecil yang dipelajari di sekolah dasar adalah permainan kasti. Dalam pembelajaran permainan kasti terdapat beberapa aktivitas gerak dimana

didalam permainan kasti terdapat banyak gerakan yang dilakukan sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar modifikasi pembelajaran permainan kasti sangat mungkin dilakukan karena tidak semua sekolah dasar mempunyai fasilitas dan perlengkapan permainan kasti yang memadai. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani untuk sekolah dasar khususnya pembelajaran permainan kasti harus dimodifikasi sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru dan memberikan kesenangan serta antusias kepada siswa. Upaya itu dilakukan dengan harapan dapat diikuti oleh seluruh siswa putra dan putri dengan berbagai kelompok usia sekolah dasar kelas atas.

Permainan bola kasti adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari Belanda, permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan dinyatakan menang apabila salah satu regu mengumpulkan poin lebih banyak. Permainan kasti juga memiliki beberapa teknik dasar, yaitu cara memegang bola, memukul bola, melempar bola serta menangkap bola. Perlengkapan permainan kasti yang diperlukan sangat sederhana salah satunya yaitu berupa alat pemukul dan bola tennis yang mudah untuk dilempar dan mudah untuk ditangkap. Permainan kasti termasuk jenis permainan yang menyenangkan. Tujuan permainan kasti adalah mencetak poin sebanyak-

banyak nya sehingga salah satu regu dapat memenangkan pertandingan. Untuk dapat memainkan permainan kasti dengan baik, siswa perlu melakukan keterampilan gerakan dengan baik. Pada permainan kasti, gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan gerak yang baik.

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani kaitan antara aktivitas model pembelajaran berbasis permainan dengan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa sangat berkaitan erat karena menurut pengertian diatas, model pembelajaran merupakan permainan yang menyerupai permainan kasti yang didalamnya penuh dengan modifikasi, baik dari peraturan permainan dan media pembelajaran. Jika aktivitas model pembelajaran berbasis permainan diterapkan, diharapkan siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Karena jika siswa berpartisipasi aktif secara penuh dan merata dalam proses pembelajaran maka jumlah waktu aktif belajar yang dihabiskan oleh siswa akan lebih banyak dan hasil belajar siswa pun akan maksimal.

Berdasarkan observasi dan pengamatan peneliti selama pelaksanaan pembelajaran di sekolah, masih kurang nya model pembelajaran yang inovatif dan yang sesuai dengan karakteristik siswa, yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak ikut berpartisipasi secara merata dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa hanya bermain-main, banyak siswa yang masih takut dalam menangkap bola serta masih kurang tepat saat melempar bola. Untuk itu peneliti berharap

model pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan aktivitas permainan dalam pembelajaran permainan kasti ini akan lebih menyenangkan dan meningkatkan siswa menjadi aktif serta siswa lebih berani lagi untuk melakukan melempar bola maupun menangkap bola. Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tema model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dalam permainan kasti berbasis permainan pada siswa sekolah dasar kelas atas, sebagai wahana pembelajaran penjasorkes lebih efektif dan menyenangkan, yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dan tujuan yang utama dari model permainan kasti ini adalah dapat meningkatkan aktifitas gerak pada siswa.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat difokuskan permasalahan yang akan dikaji yaitu: “Bagaimana bentuk model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dalam permainan kasti berbasis permainan pada siswa Sekolah Dasar kelas atas”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dirumuskan harus jelas dan harus diuraikan secara lebih spesifik. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap dalam permainan kasti berbasis permainan pada siswa Sekolah Dasar kelas atas?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan pembelajaran bagi guru untuk menambah wawasan terhadap permainan kasti yang dimodifikasi, selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan siswa lebih aktif belajar serta dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bola kecil (permainan kasti).

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, serta

diharapkan penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah karena pengetahuan dan keterampilan yang optimal sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat.

c. Bagi Peneliti

Penelitian dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa besar peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan kerjasama siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas khususnya pembelajaran bola kecil (permainan kasti).