

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pendidikan jasmani olahraga merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan gerak, keterampilan psikis, keterampilan sosial, penalaran, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas pendidikan jasmani, yang direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani meliputi aktivitas fisik yang berpusat pada proses pelaksanaan pembelajaran. Pusat perhatiannya adalah peningkatan kemampuan gerak peserta didik.

Pendidikan merupakan pengembangan semua aspek pribadi manusia untuk menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Sekolah merupakan lembaga formal bagi peserta didik mendapatkan pendidikan dibawah pengawasan guru untuk mencerdaskan dan meningkatkan prestasi peserta didik. Didalam proses pendidikan, guru harus mampu membelajarkan peserta didik secara optimal. Oleh karena itu dalam pembelajaran guru harus memperhatikan komponen pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan tujuan terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dapat merangsang peserta didik untuk mengasah penalaran, pemikiran kritis, meningkatkan kesehatan mental untuk membantu memelihara

perkembangan social dan moral, serta mendukung kinerja kognitif dan akademik

Dalam pendidikan terdapat 3 kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu intrakurikuler, ekstrakurikuler dan kokurikuler. Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran seperti yang sudah berjalan. Kemudian kokurikuler adalah kegiatan yang menguatkan kegiatan intrakurikuler, seperti kunjungan ke museum atau tempat edukasi lainnya. Kemudian Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-akademik bersifat keminat siswa dan pengembangan diri dalam bidang olahraga, seni, keagamaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan sekolah bertujuan untuk melahirkan bibit-bibit olahragawan yang nantinya dapat dibina dan berprestasi ditingkat kabupaten, provinsi maupun nasional.

Cricket termasuk olahraga yang populer dimata dunia, *cricket* menempati urutan ke-2 setelah Sepak Bola dan dilanjut dengan Hoky diurutan ke-3 nya. Dengan jumlah peminat yang banyak itu juga yang menyebabkan *Cricket* akhirnya mulai berkembang di kawasan Asia dan mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1998. Hingga pada akhirnya mampu dipertandingkan di ajang PON tahun 2016 dan SEA GAMES tahun 2017.

Berkembang pesatnya olahraga *Cricket* di Indonesia juga ditandai dengan telah masuknya *Cricket* ke perguruan tinggi di Indonesia. Universitas Negeri Jakarta menjadi salah satu ikon perguruan tinggi di Indonesia yang selalu eksis dalam penyelenggraan dan mengikuti pertandingan *cricket*, baik yang diadakan oleh tingkat nasional maupun provinsi. UNJ juga menjadi pusat pengembangan *cricket* dimana bekerja sama antara KOP Cricket UNJ dengan sekolah-sekolah sekitar untuk

pengenalan *Cricket*, dimana akhirnya menjadi salah satu ekstrakurikuler di Sekolah tersebut.

Cricket merupakan cabang olahraga permainan, yang dimainkan atas dua inning. Jumlah pemainnya disesuaikan dengan nomor pertandingan. Nomor pertandingan *cricket* antara lain, *sixes*, *super eight*, *twenty20*, *test match*, *one day*. Pada nomor *sixes* pemain berjumlah 6 orang, pada *super eight* berjumlah 8 orang, pada nomor *twenty20*, *test match* dan *one day* pemain berjumlah 11 orang. Peralatan *cricket* antara lain, *helmet*, *gloves*, *pad*, *thigh pad*, sepatu *cricket*, *bat*, bola *cricket*, *box*. Teknik dasar olahraga *Cricket* antara lain *bowling*, *batting*, *catching*, dan *throwing*. Dimainkan pada lapangan berbentuk oval yang ditengahnya terdapat pitch atau tempat melempar dan memukul bola.

Salah satu Teknik dasar *Cricket* yang sangat penting yaitu *Batting*. *Batting* yaitu memukul bola *cricket* menggunakan *batt* atau alat pemukul *cricket*. *Batting* merupakan cara seseorang atau tim dalam mengumpulkan skor atau poin. Dalam berlatih *Cricket* ada dua tempat yang digunakan antara lain lapangan dan juga *net*. Sesi lapangan yaitu saat kita berlatih simulasi *game*, dan *fielding*. Sesi *net* yaitu saat kita terfokus pada *bowling* dan *batting*. Untuk di Indonesia sendiri lapangan khusus *Cricket* masih sangat terbatas, namun bisa disiasati dengan menggunakan lapangan sepak bola.

Pada masa pandemi saat ini Indonesia masih termasuk dalam negara jumlah pasien positif COVID terbanyak, menyebabkan Indonesia masih menjalankan protokol kesehatan yang ketat. Dan di sejumlah daerah masih diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar atau sering kita sebut dengan PSBB. Dimana hampir semua aktivitas warganya terbatas dan dilakukan dirumah masing-masing. Aktivitas belajar

mengajar, bekerja dan olahraga dilakukan dirumah masing-masing. Dalam proses pembelajar olahraga, khususnya dalam pembelajaran *cricket* baik ekstrakurikuler, club dan pelatda juga dirumahan. Dengan kondisi tempat dan lingkungan rumah yang terbatas, harus tetap bisa melakukan kegiatan sehari-hari termasuk berlatih *Cricket*.

Dilihat dari fenomena ini membuat penulis ingin mengembangkan model pembelajaran *problem based learning batting cricket* pada siswa SMP menggunakan media video. Pembelajaran ini akan menampilkan model pembelajaran *problem based learning batting cricket* yang mampu dilakukan dirumah masing-masing siswa atau disekitar rumah siswa. Keterbatasan ruang atau tempat ini dikarenakan masih diberlakukannya PSBB dimana semua aktivitas yang bersifat keramaian atau berkerumun dengan orang banyak harus dihindari. Itu menyebabkan semua sekolah di Indonesia khususnya DKI Jakarta ditutup sementara yang menyebabkan siswa dan guru harus melakukan pembelajaran di rumah masing-masing. Dimana guru menyampaikan materi atau tugas melalui virtual berupa menggunakan aplikasi Zoom Meeting atau Google Meet. Penggunaan media video dalam penyampaian pembelajaran jarak jauh sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa dapat terus mendapatkan bimbingan secara baik audio sekaligus visual dengan menggunakan media video.

Pembelajaran jarak jauh menggunakan video menjadi alternatif yang sangat membantu dalam kondisi pandemi saat ini, karena siswa tetap akan terus mendapatkan bahan ajar dari guru dengan mampu mempraktikannya dirumah masing-masing. Kenggunaan media berbasis video juga memudahkan dalam siswa menangkap materi

yang disampaikan dengan akurat. Karena guru mampu mengamati siswa saat melakukan gerakan, dan siswa mampu memperhatikan gerakan yang akan dipraktikkan dan mampu mendengar sekaligus penjelasan guru walau kegiatan belajar mengajar dilakukan melalui media video. Penelitian ini akan menghasilkan video pembelajaran yang nantinya dapat digunakan guru atau pengajar dalam penyampaian materi saat melakukan pembelajaran jarak jauh.

B. Fokus Penelitian.

Dalam masa pandemi ini, setiap kegiatan termasuk berlatih cricket dirumahkan. Dengan kondisi tempat dan rumah yang berbeda, harus bisa menyesuaikan dan proses latihan tetap terlaksana dengan baik. Agar permasalahan tidak meluas, maka berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menetapkan fokus penelitian perlu dibatasi yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning Batting Cricket* pada Siswa SMP Menggunakan Media Video.

C. Perumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas. Maka penelitian ini dibatasi pada bentuk model pembelajaran *Batting* (memukul), *drive shot* dengan memperhatikan lokasi tempat atau lingkungan rumah siswa. Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah model pembelajaran *problem based learning batting cricket* pada siswa SMP berbasis media video. Model yang akan ditampilkan adalah beberapa model pembelajaran *batting cricket* yang mampu dilakukan siswa dirumah atau dilingkungan sekitar rumah masing-masing.

D. Kegunaan Penelitian.

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada beberapa pihak, akan manfaat dan pentingnya model pembelajaran *problem based learning batting cricket* pada siswa SMP berbasis media video. Kegunaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Bagi penulis Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik. Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berguna tentang cara penyampaian *materi batting cricket* menggunakan media video saat masa pandemi *covid-19*. Mampu menyesuaikan kondisi rumah atau lingkungan siswa agar materi *batting drive shot* dapat tersampaikan.

2. Bagi siswa

Bagi siswa yang mengikuti ekstrakurikuler *cricket* disekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *batting cricket* dan daya serap dalam mengerti sebuah materi yang diajarkan melalui media video ini.

3. Bagi pengajar atau pelatih

Sebagai bentuk pemanfaatan media dalam penyampaian materi, baik dari jarak jauh maupun dekat. Agar pada kondisi apapun terutama keterbatasan ruang dan gerak dikarenakan pandemi *covid-19* ini proses belajar dan mengajar dapat terus terlaksana. Mampu menyesuaikan kondisi rumah atau lingkungan siswa agar materi *batting drive shot* dapat tersampaikan.

4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.

5. Bagi pembaca

Bagi pembaca penelitian ini bisa digunakan untuk menambah pengetahuan baru tentang model pembelajaran *problem based learning batting cricket* pada siswa SMP menggunakan media video.

