

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik, rasa sosial, sportif, emosional, dan kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani lebih memperhatikan proses daripada hasil, dalam pendidikan jasmani siswa yang tidak bisa akan dididik hingga bisa, sedangkan dalam olahraga seseorang yang tidak bisa akan ditinggalkan dan memilih seseorang yang lebih cepat bisa.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus untuk membentuk gaya hidup sehat dan aktif. Didalam pendidikan jasmani, guru haruslah bisa mendidik siswa agar mampu melakukan suatu gerakan dengan tahapan-tahapan yang memudahkan siswa dalam melakukan suatu gerakan.

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani, guru harus mampu menjabarkan tujuan dan materi pelajaran. Kemampuan professional seorang guru meliputi kemampuan merencanakan, pengembangan tujuan materi, penggunaan metode, media dan penilaian serta alokasi waktu yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran diharapkan seorang guru dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan

antara siswa dengan siswa dengan maksimal. Hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Disini guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.

Guru sebagai salah satu faktor utama keberhasilannya untuk dapat menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan baik. Untuk itu guru perlu mendapat pengetahuan tentang materi yang tepat dan efektif sesuai dengan kondisi dan karakter siswa. Dengan melihat secara langsung, anak dapat termotivasi untuk membangun gagasan-gagasan yang menarik dan membentuk konsepsi sendiri. Keberhasilan pembelajaran guru harus kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan belajar diciptakan secara alamiah. Belajar akan bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajari sehingga siswa memiliki kompetensi. Pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan proses diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Pada pelaksanaan kurikulum 2013, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan telah diberlakukan dari tingkat SD, SMP, SMA. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan jasmani yang dilaksanakan disekolah – sekolah sudah mulai optimal karena ada tambahan waktu pembelajaran dan media pembelajaran serta sarana sudah mulai berkembang.

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga yang berfungsi sebagai tempat pelaksanaan proses belajar mengajar, setelah dilakukan observasi di lapangan dan wawancara dengan guru olahraga, ternyata masih mempunyai

kendala dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjaskes, khususnya pada materi gerak dasar manipulatif yang mencakup pada materi lempar tangkap. Untuk mengatasi hal tersebut, dilandasi dengan pentingnya peranan guru dalam proses pembelajaran serta kaitannya dengan pengaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan pentingnya pemberian stimulus pendengaran, penglihatan dan pengerjaan.

Kreatifitas seorang guru penjas terhambat oleh kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah sehingga sulit mengembangkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan juga dapat mengakibatkan tidak tersampainya materi – materi yang sudah di persiapkan. Sehingga peneliti menemukan bahwa pembelajaran lempar tangkap siswa mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak dasar sedang berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal, sehingga membuat siswa tidak memahami dan mengerti pembelajaran tersebut. Dari model yang saya kembangkan melalui buku permainan ini, diharapkan membuat pembelajaran lempar tangkap ini menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi untuk siswa sekolah dasar, selain itu juga membuat keterampilan motoriknya berkembang.

Pendidikan jasmani akan lebih berhasil jika model pembelajaran Pendidikan jasmani yang diterapkan oleh guru dapat membangkitkan semangat siswa untuk terus belajar dan tidak cepat merasa bosan, karena pada intinya karakter setiap anak SD sangat gemar bermain dengan dunia nyata yang secara langsung dinikmati. Selama ini proses pembelajaran Pendidikan jasmani yang

berjalan di kelas bawah, khususnya dalam pembelajaran lempar tangkap bola kasti mempergunakan pembelajaran konvensional yaitu guru memberikan contoh dan penjelasan Gerakan dasar melempar dan menangkap bola. Penjelasan konsep gerak kadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, karena pengulangan sub indikator gerakan yang tidak inkonstan menjadi terputus sehingga menjadi sulit dimengerti siswa untuk dapat ditiru dan dikuasai secara baik dan benar, bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh anak didik.

Lempar tangkap bola adalah salah satu materi yang wajib dikembangkan di sekolah dasar, keterampilan lempar tangkap bola ini dapat dibina dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran lempar tangkap bola, siswa harus mempunyai keterampilan dasar yang baik seperti awalan sampai gerak lanjutan.

Guna dapat menguasai bentuk – bentuk keterampilan gerak dasar lempar tangkap bola, tidak terlepas dari usaha guru dalam merancang dan menyusun proses pembelajaran yang mampu memberikan perbaikan dalam proses dan hasil pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran lempar tangkap bola kasti berbasis permainan pada siswa kelas bawah sekolah dasar. Oleh sebab itu maka dalam upaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran gerak dasar lempar tangkap bola, sebagai wujud pencapaian standar proses pembelajaran dengan Model Belajar Lempar tangkap bola kasti yang digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran, sekaligus

membantu siswa untuk dengan mudah mempelajari setiap Gerakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Untuk menciptakan pembelajaran lempar tangkap yang menarik dan menyenangkan, maka perlunya dilakukan modifikasi media dan variasi model – model pembelajaran khususnya pada pembelajaran lempar tangkap.

Modifikasi dan variasi model-model pembelajaran lempar tangkap yang peneliti akan buat yaitu dalam bentuk permainan dalam pembelajaran lempar tangkap. Peneliti juga menggunakan benda-benda yang aman dan ramah anak agar siswa dapat mengeksplor, seperti bola tennis, ember, botol berisi air dan media pendukung lainnya. Sekaligus mengaplikasikan gerakan-gerakan melempar dan menangkap yang merangsang kemampuannya. Selain itu, dengan adanya pengaplikasian permainan yang menyenangkan dan sesuai agar siswa merasa telah benar melakukan gerakan tersebut.

Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tersebut, perlunya dilakukan dan memvalidasi produk pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan standar, aspek-aspek perkembangan dan karakteristik pada siswa kelas bawah sekolah dasar yaitu kelas 1, 2 dan 3. Dalam permasalahan ini digunakan metode sebagai alat penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut melalui metode Research & Development (R&D). Diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode Research & Development (R&D), siswa sekolah dasar kelas bawah mampu meningkatkan keterampilan gerakan melempar dan menangkap yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mencoba mengadakan penelitian tentang “MODEL PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP BOLA KASTI BERBASIS PERMAINAN PADA SISWA KELAS BAWAH SEKOLAH DASAR”

### **B. Fokus Penelitian**

Agar tidak terjadi penyimpangan hasil penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi. Maka fokus penelitian ini untuk mengembangkan Model Pembelajaran Lempar tangkap bola kasti berbasis permainan pada Siswa kelas bawah yaitu kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian diatas. Maka peneliti berupaya untuk membuat model pembelajaran lempar tangkap bola kasti berbasis permainan pada siswa kelas bawah sekolah dasar yang dapat didefinisikan dalam pertanyaan yaitu, “Bagaimanakah model pembelajaran lempar tangkap bola kasti berbasis permainan pada siswa kelas bawah sekolah dasar?”

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dilihat berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka manfaat dapat dirincikan sebagai berikut :

1. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
2. Permainan pembelajaran lempar tangkap dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan bagi siswa kelas bawah sekolah dasar sehingga siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran tersebut untuk sehari-hari

maupun yang akan datang

3. Dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

4. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan Sekolah Dasar yang di teliti khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.

5. Dapat menambah ilmu pengetahuan pada guru untuk lebih dapat melakukan pengembangan media atau model pembelajaran yang lebih baik, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya agar dapat mengembangkan media atau model pembelajaran lain yang lebih spesifik dan menarik kedepannya.

