

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani atau PJOK di Sekolah Dasar (SD), terdapat materi lempar tangkap. Yaitu sebuah permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok dengan melempar ataupun dengan menangkapnya secara bergantian. Materi lempar tangkap ini termasuk ke dalam gerak manipulatif, atau disebut sebagai gerak dasar yang dikembangkan dengan menggunakan suatu objek tertentu. Seperti yang disebutkan di atas materi ini, merupakan gerak manipulatif yang dimana perlu dikemas untuk tidak menjadi pembelajaran yang membosankan dan menarik bagi siswa tersebut.

Pada masa anak-anak, pendidikan jasmani sangat penting, karena pada masa tersebut anak masih sangat aktif bergerak. Anak-anak selalu bergerak seperti bermain, berlari, dan yang lainnya. Pada saat belajar penjas pasti kita akan menemukan siswa yang semangat mengikuti proses pembelajaran ada juga yang tidak bersemangat. Contohnya dalam pengajaran lempar tangkap khususnya di sekolah dasar pasti anak akan ada yang merasa takut pada saat menangkap bola, mulai dari memejamkan matanya, posisi tangannya tidak seperti akan menangkap bola dan masih banyak lagi.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek. Permainan lempar tangkap bola adalah permainan yang dirancang untuk pendidikan jasmani yang mudah dilakukan dan dikaji melalui penelitian pengembangan baik dari cara bermain, peraturan jumlah pemain serta area lapangan untuk memberi daya tarik bagi anak.

Permainan lempar tangkap bola ialah permainan yang sangat digemari oleh anak-anak terutama anak laki-laki. Lempar tangkap bola diambil dari keterampilan gerak dasar yang ada dalam permainan ini, yaitu melempar dan menangkap. Kegiatan ini bermanfaat memperkuat otot tangan dan kaki, melatih konsentrasi dan melatih koordinasi antara mata tangan dan kaki. Permainan diberikan sebagai

wadah untuk anak dalam meningkatkan kemampuan koordinasi mata dan tangan serta menyalurkan minat dan bakat anak.

Permasalahan yang umumnya dihadapi oleh guru adalah bagaimana mengemas proses pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran yang bermutu tentunya memberikan bekas yang sangat dalam bagi setiap peserta didik dalam jangka waktu yang lama. Menurut teori pembelajaran konstruktivisme peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan dalam dirinya, oleh karena itu setiap peserta didik harus diberikan kesempatan untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta prestasi belajar yang memuaskan. Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar peserta didik lebih aktif, di antaranya: pengamatan objek langsung, diskusi kelompok, menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya-jawab.

Pendidikan gerak manusia, khususnya pada lingkup dunia Pendidikan masih diandalkan pada materi mata pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dapat berupa kemampuan fisik dan motorik, kecepatan berfikir, kemampuan pemecahan masalah serta kecakapan emosional dan sosial. Banyak kalangan Pendidikan berpendapat bahwa pendidikan jasmani selain menjadi suatu proses Pendidikan umum, juga mempunyai andil yang besar dalam meningkatkan tingkat jasmani yaitu melalui perbendaharaan gerak Pengetahuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran sangat penting.

Guru pendidikan jasmani harus mampu untuk berpikir agar pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat dicapai kompetensi dengan hasil yang maksimal. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta

didik. Salah satu materi dalam PJOK Sekolah Dasar Kelas V yaitu: Fase C Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, dilandasi dengan penerapan konsep dan prinsip gerak yang benar, menerapkan konsep dan prinsip aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani, serta pola perilaku hidup sehat, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu yang lebih lama secara konsisten, serta meyakini nilai-nilai aktivitas jasmani. Pada akhir fase C peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).

Dalam pembelajaran lempar, strategi pembelajaran memegang peranan penting, karena dalam strategi pembelajaran yang tepat, tujuan pembelajaran juga dapat tercapai optimal. Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dipahami oleh setiap guru pendidikan jasmani. Mengingat pentingnya strategi pembelajaran dalam pendidikan jasmani khususnya materi lempar, sudah sewajarnya masalah tersebut segera diatasi. Guru pendidikan jasmani harus berusaha mencari jalan keluar untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

Selain itu kemampuan melempar peserta didik masih sangat kurang. Selama ini pembelajaran sudah dengan berbagai media, tetapi hasil belum optimal dan belum tuntas. Seharusnya kaki berlawanan dengan tangan yang melempar, kemudian saat hendak melempar bola, posisi tangan Ketika memegang bola kurang tepat, kebanyakan dari anak pada saat memegang bola langsung mencengkram bola dengan posisi kelima jari seutuhnya mencengkram bola, sehingga pada saat bola hendak dilepas kurang dorongan dari jari dan cenderung bola lambat untuk dilepaskan, masalah yang paling sering terjadi adalah ayunan tangan ketika hendak melempar kurang jauh ke belakang sehingga gaya dorong bola menjadi kurang kuat untuk dilepaskan.

Guru hanya mengajarkan dengan metode ceramah, sehingga belajar peserta didik kurang maksimal, untuk itu diperlukan usaha-usaha dalam menyesuaikan konsep pembelajaran permainan bola kasti yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Untuk memperoleh kualitas gerak dasar melempar tentunya harus selalu

dipelajari dan diulang sebaik-baiknya. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan metode permainan yang menarik dalam pembelajaran lempar. Gerakan ini membutuhkan kerja dari otot penegak tubuh yaitu otot punggung, otot lengan, dan tangan. Kelebihan permainan melempar tangkap bola ini sederhana maka anak dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan dengan lebih baik, anak belajar melempar dan menangkap bola secara terarah dengan tepat, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau kemampuan anak.

Belum berhasilnya proses pembelajaran olahraga pada materi lempar tangkap bola pada permainan kasti perlu ditemukan cara terbaik dalam pembelajaran guna menyampaikan konsep kepada peserta didik, pembelajaran tersebut belum menunjukkan proses pembelajaran yang efektif. Seperti apa posisi badan, kemudian posisi tangan maupun gerakan tangan dan kaki, maupun koordinasi gerak tubuh yang lain. Dampaknya proses pembelajaran olahraga materi lempar tangkap bola kasti sering kurang berhasil dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan. Untuk itu agar siswa dapat lebih tertarik lagi dengan pelajaran Pendidikan Jasmani maka seorang guru harus mampu mensiasati kendala-kendala yang ada di sekolah terutama masalah-masalah yang berkaitan dengan metode pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah seperti yang diuraikan di atas maka terlihat jelas bahwa kondisi tersebut menarik minat penulis untuk melakukan penelitian tindakan “MENINGKATKAN GERAK DASAR LEMPAR TANGKAP MELALUI METODE PERMAINAN SISWA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan untuk meningkatkan hasil gerak dasar lempar tangkap dengan metode permainan pada siswa kelas V SDN Penjaringan 03.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menjawab pertanyaan “Apakah Metode Permainan dapat Meningkatkan Gerak Dasar Lempar Tangkap Pada Siswa Kelas V SDN Penjaringan 03”

### D. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang ada dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, baik secara teoretis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Sebagai referensi bagi guru sekolah dasar dalam menggunakan metode pembelajaran
2. Sebagai referensi mahasiswa dalam pengembangan strategi pembelajaran jasmani.
3. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian.
4. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.
5. Memberikan informasi pada pihak SDN Penjaringan 03 tentang ketergantungan akan metode pembelajaran.

### E. State Of The Art

*State Of The Art* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan tingkat perkembangan, kemajuan, atau teknologi saat ini di bidang tertentu. Ini mengacu pada teknik, pengetahuan, alat, atau peralatan terbaru dan tercanggih yang tersedia di bidang tertentu pada waktu tertentu (Bansal. K, 2013).

Tabel 1. 1 *State Of The Art*

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode	Simpulan
1.	(Ayu et al., 2023)	Upaya Peningkatan Motorik Kasar Melalui Permainan Lempar Tangkap Bola Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.	penelitian ini membuktikan bahwa melalui pendekatan penelitian tindakan kelas dan penggunaan metode permainan lempar tangkap bola, kemampuan motorik kasar siswa kelas 3 SD dapat ditingkatkan secara signifikan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa.
2.	(Asyhari & Nurliani, 2023)	Memanfaatkan Dua Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Melempar Dan Menangkap Bola Dalam Permainan Bola	Penelitian (riset, research) merupakan penyelidikan suatu masalah secara sistematis, kritis dan lebih formal.	Peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (64,29%), siklus II (82,14%), siklus III (100%).

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode	Simpulan
		Besar		
3.	(Siregar & Siregar, 2021)	Peningkatan Tehnik Lempar Tangkap Bola Dalam Permainan Bola Kasti Menggunakan Variasi Bermain Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 105290 Timbang Deli Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2020/2021	Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research)	Berdasarkan hasil belajar di sekolah Timbang Deli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran lempar tangkap bola melalui variasi bermain dapat memberikan pengaruh secara signifikan terhadap proses pembelajaran lempar tangkap bola dalam permainan bola kasti bagi siswa
4.	(Hasanah et al., 2023)	Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Permainan Lempar Tangkap	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	menunjukkan bahwa permainan berhasil dalam mendorong perkembangan tersebut. Siklus I hanya terdapat 7 anak yang memenuhi indikator keberhasilan atau 46,67%

No	Penulis & Tahun	Judul	Metode	Simpulan
		Bola		siswa dibandingkan dengan siklus II dimana 13 anak minimal berada pada kategori Berkembang sesuai harapan dengan persentase 86,67%.
5.	(Zulkarnain et al., 2022)	Pembelajaran Permainan Lempar Tangkap Bola Kasti Dengan Pendekatan Bermain Pada Kelas 4 Di Sekolah Dasar Negeri 19 Tenggara	Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2012:16)	hasil penelitian yang bisa di klasifikasikan terdiri dari siklus I terdapat peserta didik sudah tuntas berjumlah 14 dengan persentasi 60 % terbagi dari 2 klasifikasi rentang nilai dari 75-79 dan 80-89 dan siswa yang belum tuntas 13 dengan persentasi 40 % maka di lanjutkan ke tahap siklus II dan jumlah speserta didik 27 tuntas 100% di siklus II peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan karena mendapat nilai di bawah 75 hanya ada 1 peserta didik dan 27 peserta didik lulus semua lainnya dinyatakan tuntas dengan rentang nilai 90-100.

Dari banyaknya literatur yang melimpah, pada jurnal internasional terindeks scopus yang diakses melalui *Publish or Perish* (PoP) dari tahun 2020-2024, masih belum ada penelitian yang membahas secara spesifik terkait upaya meningkatkan keterampilan lempar tangkap pada siswa kelas V sekolah dasar Gambar 1.1 menunjukkan istilah kata yang digunakna dalam mencari jurnal internasional terindeks scopus. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengisi literatur

yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan lempar tangkap pada siswa kelas V sekolah dasar.

The screenshot shows a Scopus search interface with the following fields and values:

- Authors: (empty)
- Years: 2020 - 2024
- Affiliations: (empty)
- Publication name: (empty)
- ISSN: (empty)
- Title words: "throw\* catch"
- Keywords: "Motor Skill" "Fundamental Movement Skill" and "Throw\* Catch"

Buttons include Search, Search Direct, Clear All, Revert, and New.

**Gambar 1. 1 Pencarian Literatur Melalui Software PoP**

*diakses pada 06 Mei 2024*

#### F. *Road Map* dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini ditempuh dalam 4 tahap, antara lain pendahuluan, pengembangan, pelaksanaan dan desiminasi. Adapun roadmap dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. 2 Roadmap Penelitian**

