

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menyediakan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif. Melalui pendidikan jasmani, siswa di arahkan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategi untuk mendidik.

Dalam suatu proses pembelajaran pemerintah menerapkan aturan dan pedoman-pedoman yang dijadikan landasan bagi para pendidik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran, adapun pedoman yang berlaku di sebut kurikulum. Secara etimologis, kurikulum merupakan terjemahan dari kata *curriculum* dalam bahasa inggris yang berarti rencana pelajaran.

Kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang di rencanakan untuk di atasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah di tetapkan pendidik, adapun menurut UUSP No. 20 Tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu¹

Kurikulum yang di kembangkan di Indonesia dari tahun ketahun mengalami metamorfosis, sejak tahun 2004 kurikulum berbasis kompetensi (KBK) adalah kurikulum yang di terapkan, yaitu kurikulum yang di tujukan untuk menciptakan tamatan yang kompeten dan cerdas dalam pembangunan identitas budaya dan bangsanya, penerapan kurikulum ini hanya bertahan

¹Samsudin. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. h 2

sampai tahun 2006, karena di tahun 2006 di terapkan kurikulum baru yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) .

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah efektif, produktif, dan berprestasi. Kurikulum ini juga secara substansial merupakan paradigma baru kurikulum, yang memberikan otonomi pada setiap satuan pendidikan. Otonomi ini di berikan agar di setiap tingkat satuan pendidikan dan sekolah memiliki keleluasaan dalam mengelola sumber daya, sumber belajar dan pengalokasikanya sesuai dengan kebutuhan pendidikan setempat.

Pendidikan jasmani mengacu kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri dari :

1. Standar Kompetensi Lulusan.
2. Standar Isi
3. Standar Proses
4. Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
5. Standar Sarana dan Prasarana
6. Standar Pengelolaan
7. Standar Pembiayaan Pendidikan
8. Standar Penilaian Pendidikan

Dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum.

Adapun materi pelajaran pendidikan jasmani yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga.

aktivitas pengembangan : senam ,aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas (*outdoor*) disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif, adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap,dan berkelanjutan, yang pada gilirannya siswa diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportifitas dan gaya hidup aktif.

Pada pendidikan jasmani siswa akan di kenalkan dan akan mempraktikkan ketrampilan dasar permainan dan olahraga, olahraga yang di kenalkan baik berupa olahraga perorangan atau olahraga permainan yang di mainkan beregu, salah satu olahraga yang di ajarkan di dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah *rounders*. Permainan *rounders* telah dimainkan di Inggris sejak zaman Tudor. Permainan *rounders* merupakan salah satu permainan bola pukul dan memiliki peraturan-peraturan tertentu. Permainan ini

masuk dan diperkenalkan oleh bangsa Belanda ke Indonesia. Permainan ini mulai dikenal dikalangan pelajar kita sekitar tahun 1950. Lama kelamaan, permainan *rounders* semakin populer.

Pada Pekan Olahraga Nasional (PON 1) *Rounders* termasuk salah satu olahraga yang dipertandingkan. Teknik permainan *rounders* meliputi teknik melempar dan menangkap bola dari segala arah, teknik memukul, teknik lari menuju *base*, dan teknik melambungkan bola kepada pemukul.

Memukul sangat diperlukan dalam permainan *rounders*, karena memukul merupakan langkah awal dalam menyerang, yaitu untuk mendapatkan *run* atau membantu pemain yang ada di *base* agar dapat maju ke *base* selanjutnya, sehingga tim yang menguasai teknik memukul yang lebih baik dalam suatu pertandingan berpeluang besar untuk menang. Untuk mencapai kematangan dalam keterampilan memukul bola, seorang pemain haruslah berlatih secara berkelanjutan dan berulang-ulang *continue*.

Berdasarkan pengamatan, penguasaan keterampilan memukul bola pada siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kayu putih 03 belum baik. Hal ini disebabkan sedikitnya alokasi waktu mata pelajaran pendidikan jasmani yang ada dikurikulum, walaupun ada beberapa siswa yang cukup bagus dalam melakukan pukulan.

Untuk meningkatkan hasil belajar memukul dalam permainan *rounders*, maka seorang guru menciptakan situasi dan cara mengajar yang efektif dan

efisien supaya siswa dapat menerima materi yang diajarkan dengan cepat. Maka seorang guru harus berkreasi dalam menggunakan strategi belajar yang lebih efektif, sehingga anak lebih cepat mengerti dalam menguasai keterampilan dasar memukul dalam *rounders*.

Di tuntutan kreativitas guru mendorong peneliti untuk bisa berfikir cepat dan cerdas, melihat lingkungan sekitar, dan dapat memanfaatkan apa yang ada di sekitar peneliti, upaya yang dilakukan dalam menciptakan kondisi yang menyenangkan dapat dilakukan di antaranya dengan menciptakan media yang sangat dibutuhkan untuk membantu mencapai tujuan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

pemanfaatan media sederhana yang bisa dimanfaatkan secara maksimal yang ada di sekitar peneliti adalah hal bijak dan cerdas, selain itu peneliti juga tentunya harus memperhatikan keamanan media yang akan dipakai peneliti, Peneliti menggunakan media botol dan galon (*Batting G*). Belajar yang baik dan latihan yang berulang-ulang serta berkesinambungan akan terbentuk penguasaan gerak dan teknik dasar yang baik, terutama dalam memukul bola *rounders*. Supaya mencapai hasil yang baik dan benar, maka strategi yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Untuk itu penulis melakukan penelitian guna mencapai bentuk strategi belajar yang tepat, efektif dan efisien. hal ini penulis menerapkan satu bentuk

strategi belajar memukul bola *rounders*, yaitu melalui media botol gallon (*batting G*) yang akan diharapkan bentuk strategi tersebut lebih efektif terhadap hasil belajar memukul dalam *rounders* pada siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah memukul bola dalam permainan *rounders* masih sulit dilakukan oleh siswa kelas V SDN Kayu putih 03 Pulo gadung?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran memukul bola dalam *rounders* pada siswa kelas V SDN Kayu putih 03 Pulo gadung?
3. Faktor apa saja yang menentukan hasil belajar memukul bola dalam permainan *rounders* pada siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung?
4. Bagaimanakah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran memukul bola dalam *rounders* melalui media pembelajaran botol gallon (*batting G*) pada siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung , Tahun Ajaran 2013/2014?

5. Apakah penerapan media pembelajaran botol galon (*batting G*) dapat meningkatkan hasil belajar memukul dalam *rounders* melalui media pembelajaran *batting G*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dalam hal penerapan media pembelajaran *Batting G* terhadap hasil belajar memukul bola dalam *rounders* pada siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung

D . Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Apakah melalui penggunaan media botol galon (*batting g*), akan meningkatkan hasil belajar memukul dalam *rounders* siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian:

- a. Bagi siswa kelas V SDN Kayu putih 03 pulo gadung :
 1. Dapat meningkatkan dan memperbaiki kemampuan memukul pada permainan rounders
 2. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
 3. Dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.
- b. Bagi guru:
 1. Dapat meningkatkan kualitas dan efektifitas guru dalam proses pembelajaran.
 2. Dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
 3. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 4. Dapat meningkatkan minat untuk melakukan penelitian.
- c. Bagi sekolah:
 1. Dapat memberikan landasan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar memukul dalam rounders pada siswa kelas V Bagi guru lain di SDN Kayu putih 03 pulo gadung.