

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Namun selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif saja. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*. Maka dari itu seharusnya melalui proses pendidikan manusia dapat dididik dan dibina secara keseluruhan atau maksimal. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 BAB I pasal 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perencanaan pendidikan seharusnya dapat dilakukan dengan kondusif, agar pencapaian tujuan mengenai aspek-aspek yang ada pada Undang-Undang terlaksana secara keseluruhan. Bukan hal baru sebenarnya bagi pelaksana pendidikan akan keadaan yang nyata ini, hanya perlu kesadaran pelaksana untuk dapat menyesuaikan dengan keadaan pendidikan di negeri ini.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Mahendra (2003:3) menjelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, mahluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan karena dalam proses pendidikannya tidak hanya berfokus kepada unsur kognitifnya saja, banyak kandungan unsur lainnya seperti afektif dan psikomotor. Hal itu menjadikan pendidikan jasmani sebagai media yang baik dalam mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik.

Salah satu materi yang harus diterapkan di sekolah dasar adalah aktivitas pembelajaran permainan dan olahraga bola kecil, dalam materi pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) yang sesuai dengan Permendiknas tentang usulan dasar penjasokes Kurikulum 2013 SD (2013:17) berikut ini:

Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil dan bola besar dengan kontrol yang baik.

Menurut penjelasan di atas jelas sekali bahwa permainan bola kecil termasuk salah satu materi yang harus diberikan kepada siswa. Ada banyak kategori permainan yang dapat dilakukan dalam permainan bola kecil seperti permainan tenis meja, bulutangkis, *base ball*, tenis lapang, bola bakar, kasti dan yang lainnya. Dalam hal ini permainan kasti yang akan menjadi fokus pembahasan.

Kasti adalah suatu permainan bola kecil yang dimainkan secara berkelompok. Pengertian kasti menurut Waryati, Sulistyono, dan Soetarti (1993:105) menjelaskan bahwa "kasti merupakan jenis olahraga permainan

dengan menggunakan bola kecil atau permainan bola kecil". Permainan kasti memiliki beberapa unsur seperti kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini dimainkan di lapangan terbuka, pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini dapat melatih kedisiplinan diri dan memupuk rasa kebersamaan serta solidaritas antar teman. Dalam bermain kasti ada beberapa keterampilan yang harus dikuasai yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari.

Sekarang ini permainan kasti menjadi permainan olahraga yang jarang dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah sehingga permainan ini kurang dikenal dan diajarkan di sekolah-sekolah dasar bahkan di masyarakat. Dikhususkan bagi kalangan anak-anak permainan kasti sangatlah berguna tidak hanya membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan saja, tetapi psikologi dan sosial anak juga. Hal itu dikarenakan, kebanyakan alasan anak-anak bermain kasti adalah untuk bersenang-senang bersama teman-temannya. Permainan kasti sudah menjadi olahraga yang diwajibkan untuk dapat terlaksana di setiap sekolah-sekolah. Meskipun sering kali permainan kasti membuat para siswa menjadi bermusuhan karena tidak dapat menerima kekalahan. Namun, tidak menjadi alasan untuk seorang guru tidak memberikan materi permainan kasti pada siswa di sekolah. Sebagian besar siswa hanya bisa melakukan tanpa tahu apa yang dilakukannya. Perubahan psikomotor, kognitif, afektif dapat dicapai melalui proses pembelajaran jasmani.

Pada kenyataan yang ada sebagian guru mata pelajaran pendidikan jasmani cenderung memberikan siswa pelatihan seperti gerakan memukul, melempar dan menangkap, misalnya memukul bola melambung parabola dan siswa diperintahkan untuk melakukan pengulangan sampai menguasai gerakan tersebut. Guru pendidikan jasmani harus dapat lebih kreatif untuk dapat memberikan pembelajaran dengan tujuan mencapai tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu guru pendidikan jasmani juga harus bisa menyesuaikan materi dengan kondisi atau karakteristik anak khususnya siswa tingkat sekolah dasar. Kurang kreatifnya seorang guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi serta kurang inovatifnya model pembelajaran yang

digunakan sehingga siswa hanya mendapatkan pembelajaran yang mengarah pada perkembangan psikomotornya saja.

Masalah utama yang dilihat penulis adalah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani untuk melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ditegaskan bahwa “pendidik (guru) harus memiliki kompetensi sebagai agen pembelajar”. Salah satunya melakukan inovasi dalam memberikan pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh, tidak dengan memberikan pembelajaran yang monoton dan selalu berpusat kepada guru. Seharusnya guru harus bisa mengemasnya secara menarik agar siswa lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Salah satu contoh model mengajar yang pernah diobservasi oleh penulis di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu 3 Kota Bandung dalam praktik pendidikan jasmani, metode yang dipakai cenderung tradisional dan terlalu menekankan pada kecabangan olahraga. Selain itu, model yang digunakan monoton dan lebih berpusat pada gurunya. Hal itu menunjukkan kurang kreatifnya metode yang digunakan sehingga terkesan kalau siswa hanya dituntun pada perkembangan psikomotornya saja.

Dalam aktivitas pembelajaran permainan kasti, seorang guru harus bisa mengarahkan siswanya untuk bebas dan kreatif mempelajari pembelajarannya namun tetap dalam pengawasan. Seorang guru pendidikan jasmani bisa menggunakan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar semua potensi siswa dapat berkembang. Tugas guru pendidikan jasmani adalah memilih cara pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan demi mencapai tujuan agar pembelajaran dapat dikemas dan disampaikan dengan baik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa.

Permasalahan di atas memberikan suatu ide penulis untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model yang ingin diterapkan yaitu model pembelajaran pendekatan taktis. Dalam strategi pembelajaran pendekatan taktis lebih menekankan pada konsep *game-drill-game*. *Game* yaitu bermain, siswa

dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang yang diberikan oleh guru dan memahami tentang permainan itu. *Drill* yaitu pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswanya dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas gerak maka guru menghentikan pembelajaran dan memberikan contoh gerakan yang benar kemudian siswa melakukan tugas gerak. Kemudian game yaitu bermain, setelah melakukan pengulangan atau *drill* siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas *drill*. Pembelajaran melalui model pembelajaran pendekatan taktis membiasakan siswa untuk melatih kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendekatan taktis bermain membantu memikirkan guru untuk menguji kembali pemikiran mereka tentang pendidikan bermain. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. Menurut Toto Subroto (2001 : 4) “tujuan pendekatan taktis secara spesifik yaitu untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan”.

Dalam hal ini model pembelajaran pendekatan taktis dipandang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bermain sepakbola karena karakteristiknya yang menekankan interaksi dan bersifat permainan. Keterampilan bermain kasti tidak sepenuhnya harus menguasai teknik yang baik. Interaksi dengan teman satu tim menjadi salah satu hal yang penting dalam keterampilan bermain kasti, selain itu diharapkan agar dapat bekerja dalam tim yang solid.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Eksperimen pada siswa kelas VI SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti”.

B. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan permasalahan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini hanya pada pengaruh model pembelajaran pendekatan taktis yang berfokus terhadap hasil belajar yang meliputi pembelajaran permainan kasti pada siswa kelas VI di SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung. Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah ranah psikomotor, afektif, dan kognitif siswa berikut ini klasifikasinya:

1. Psikomotor

- Keterampilan mencapai tiang hinggap dan mencetak poin.
- Keterampilan mematikan lawan.
- Keterampilan melambungkan bola ke pemukul.
- Keterampilan menangkap bola.
- Keterampilan memukul bola.

2. Kognitif

- Mengerti jika pukulan bola jauh melambung menyulitkan tangkapan lawan.
- Mengerti jika tiang hinggap berfungsi sebagai tempat perlindungan.
- Mengerti jika dalam satu pukulan dapat mencetak banyak angka.
- Mengerti jika lemparan bola pelambung tidak sesuai keinginan merugikan.

3. Afektif

- Mengakui jika terkena lemparan bola.
- Membantu teman pada saat kesulitan melakukan posisi memukul yang benar.
- Saling membantu dalam melakukan lemparan untuk mematikan lawan.
- Dapat menerima kekalahan disaat dimatikan lawan.

C. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut ini.

1. Apakah dengan model pembelajaran pendekatan taktis pada permainan kasti dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa kelas VI SDN Sukaluyu 3?
2. Apakah dengan model pembelajaran pendekatan taktis pada permainan kasti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VI SDN Sukaluyu 3?

3. Apakah dengan model pembelajaran pendekatan taktis pada permainan kasti dapat meningkatkan hasil belajar afektif siswa kelas VI SDN Sukaluyu 3?

D. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya, setiap penelitian pasti memiliki tujuan tertentu. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI SDN Sukaluyu 3 Kota Bandung dalam melakukan permainan kasti setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktis.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut ini.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan tentang pembelajaran keterampilan permainan kasti serta dapat mengembangkan model pembelajaran keterampilan bermain kasti.

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembelajaran keterampilan permainan kasti, serta mampu menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai agar mampu menarik minat siswa serta menjadi masukan bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan variatif.

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik pada siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran permainan kasti.