

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani diakui sebagai komponen penting dalam sistem pendidikan secara keseluruhan oleh berbagai kalangan. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan jasmani. Oleh karena itu, pendidikan jasmani harus diajarkan kepada setiap peserta didik di semua jenjang pendidikan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari seluruh proses pendidikan, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial warga negara melalui aktivitas jasmani yang dipilih secara hati-hati untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut.

Menurut Kementerian Pemuda dan Olahraga (2014) tujuan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah,

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam usaha untuk mengembangkan dan menjaga kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang dipilih dengan cermat ;
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik pada peserta didik;
- 3) Meningkatkan keterampilan dan gerak dasar melalui aktivitas jasmani dan olahraga ;
- 4) Menanamkan pondasi karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. (hlm. 82)

Menurut Utami (2015, hlm. 54) “olahraga dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur, melibatkan gerakan tubuh berulang-ulang, dan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.” Olahraga dapat dilakukan sejak usia dini hingga usia lanjut, dan dapat dilakukan secara rutin setiap hari. Olahraga memiliki berbagai cabang yang beragam, antara lain: Permainan: Sepak bola, bola voli, bulu tangkis, sepak takraw, bola basket, dan lain sebagainya, gymnastik: senam ritmik, senam aerobik, dan lain sebagainya, aquatic: renang, menyelam, polo air, dan lain sebagainya, bela diri: karate, pencak silat, dan lain sebagainya, atletik: Lari, lompat, lempar, dan lain sebagainya. Setiap cabang

olahraga memiliki karakteristik dan peraturan tersendiri, dan masing-masing cabang memberikan manfaat kesehatan dan kebugaran jasmani yang berbeda. Dengan memilih cabang olahraga yang sesuai minat dan kemampuan, individu dapat menikmati dan memperoleh manfaat dari aktivitas olahraga tersebut.

SD Negeri Sepang, yaitu sekolah yang berada di daerah kota serang yang beralamat Jl. Raya Sepang, Serang, Kec.Serang, Kota Serang, Banten. SD Negeri Sepang ini adalah sekolah berakreditasi A, yang mana SD Negeri Sepang ini banyak sekali siswa yang berminat untuk bersekolah di SD Negeri Sepang, namun SD Negeri Sepang ini membatasi banyaknya siswa yang mendaftar. Mengapa peneliti mengambil SD Negeri Sepang tersebut, karena pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PLSP peneliti ditempatkan di SD Negeri Sepang, pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PLSP selalu melihat kegiatan keolahragaan, banyak sekali kegiatan keolahragaan di SD Negeri Sepang seperti pencak silat, voli, berenang dan atletik lainnya, namun peneliti berfokus pada atletik yaitu lempar turbo. Pada saat kegiatan lempar turbo siswa di SD Negeri Sepang ini melakukan kegiatan olahraga atletik lempar turbo tidak menggunakan latihan terlebih dulu hanya menggunakan pemanasan biasa, saat ingin olahraga kemudian guru olahraga menjelaskan materi tentang lempar turbo kemudian di praktikan.

Berdasarkan hasil penelitian relevan, peneliti melakukan pengamatan pada artikel dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar lempar turbo melalui permainan bola berekor pada siswa sekolah dasar yaitu, menurut penelitian Ahlunnazar (2021) menyatakan bahwa

Permainan bola berekor dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada siswa kelas IV SDN 2 Gunung Rajak Tahun Pelajaran 2019/2020. Ketercapaian ketuntasan hasil belajar lempar turbo dari kondisi awal ke siklus I sebesar 42%. Dari siklus I ke siklus II sebesar 16%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 58%. (hlm. 73)

Pada pengutipan penelitian relevan diatas, peneliti mengetahui bahwa dengan adanya permainan bola berekor akan meningkatkan hasil yang baik pada saat lempar turbo, mengapa peneliti mengatakan baik? karena peneliti melakukan di SD Negeri Sepang siswa melakukan atletik lempar turbo tidak melakukan permainan

terlebih dahulu, maka dari itu siswa akan merasa bosan dan teknik melakukan lempar turbo tidak maksimal, padahal dengan adanya permainan terlebih dahulu siswa merasa senang, tidak bosan dan mengetahui bagaimana cara melakukan lempar turbo dengan baik. Yang membedakan penelitian saya dengan penelitian relevan yaitu, metode, dan SD Penelitian.

Yang melatar belakangi masalah pada penelitian ini, siswa hanya mengetahui lemparan saja tetapi sulit untuk melakukan dengan teknik yang benar dalam pelaksanaan masih banyak terdapat kesalahan. Hal ini disebabkan karena SD Negeri Sepang pada saat melaksanakan kegiatan olahraga tidak menggunakan latihan terlebih dahulu tetapi langsung melakukan kegiatan tersebut. Maka peneliti ingin melakukan penelitian lempar turbo, supaya lempar turbo ini baik digunakan dalam pembelajaran, bukan hanya materi saja namun Pratik juga sangat penting. Fasilitas alat-alat lempar turbo peneliti sudah menyediakan alat tersebut yang bernama roket untuk nanti di praktekan pada saat dilapangan. Pada saat dilapang peneliti tidak langsung melakukan kegiatan lempar turbo tetapi peneliti menggunakan latihan terlebih dahulu yaitu menggunakan permainan bola berekor. Disini siswa sangat asing sekali dengan yang namanya permainan bola berekor, disinilah peneliti menjelaskan apa itu permainan bola berekor.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik fokus ke olahragaan atletik yaitu lempar turbo, peneliti mengambil siswa kelas IV yaitu di SD Negeri Sepang. Pada pembelajaran lempar turbo biasanya siswa tidak menggunakan latihan terlebih dahulu tetapi langsung memulai dengan menggunakan alat lempar turbo. Disini peneliti mengadakan penelitian sebelum memulai pelaksanaan olahraga atletik yaitu olahraga lempar turbo peneliti menggunakan latihan terlebih dahulu menggunakan latihan bola berekor. Disini siswa sangat asing mendengar apa itu bola berekor, mengapa peneliti menggunakan latihan permainan bola berekor, kerena pada saat siswa bermain bola berekor itu sangat melatih dan membantu kekuatan melempar.

Dengan adanya penelitian ini peneliti sudah melakukan penelitian di SD Negeri Sepang, sebagian besar siswa SD Negeri Sepang sudah memahami betapa pentingnya sebelum melaklukkan kegiatan olahraga atletik khususnya lembar turbo

harus menggunakan latihan terlebih dahulu yang sejenis dengan lempar turbo. Dengan adanya penelitian ini peneliti mengajak siswa SD Negeri Sepang melakukan latihan permainan lempar turbo yaitu menggunakan bola berekor. Dengan adanya bola berekor siswa mendapatkan hasil yang maksimal, maka dari itu bola berekor berpengaruh dalam melakukan olahraga atletik lempar turbo.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Bola Berekor Terhadap Hasil Lempar Turbo Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sepang.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Adakah pengaruh permainan bola berekor terhadap hasil lempar turbo pada siswa Kelas IV SD Negeri Sepang?
2. Seberapa besar pengaruh permainan bola berekor terhadap hasil lempar turbo pada siswa Kelas IV SD Negeri Sepang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka disimpulkan tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan bola berekor terhadap hasil lempar turbo pada siswa Kelas IV SD Negeri Sepang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan bola berekor terhadap hasil lempar turbo pada siswa Kelas IV SD Negeri Sepang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi runtun ilmu yang sedang diteliti, pihak sekolah dan siswa SD Negeri Sepang. Adapun manfaat dari penelitian ini, ada 2 kegunaan yang di harapkan peneliti yakni manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam kegiatan keolahragaan atletik khususnya lempar turbo dengan menggunakan latihan permainan terlebih dahulu agar pada saat melakukan praktik siswa tidak tegang dalam melempar benda turbo, dan untuk menarik perhatian siswa pada saat melakukan kegiatan keolahragaan.

## 2. Bagi Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan berjalan dengan lancar dan dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan.

### a. Bagi Guru Olahraga

Sebagai referensi untuk meningkatkan minat siswa dalam keolahragaan atletik. Diharapkan agar guru olahraga terus mengembangkan Inovasi dan variasi dalam latihan permainan sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

### b. Bagi Siswa

Penelitian ini meningkatkan kemampuan keolahragaan atletik lempar turbo dengan benar dan memperoleh hasil yang baik. Diharapkan apa yang dipelajari mampu diterapkan disekolah maupun di ekstrakurikuler.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dalam keolahragaan atletik dengan benar supaya siswa tidak bosan dan menyenangkan dalam keolahragaan dengan baik.