

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pendidikan sangat penting bagi anak, baik pendidikan secara formal maupun non formal. melalui pendidikan anak-anak diajarkan bagaimana menumbuhkan karakter yang baik. Sebagaimana dijelaskan dalam UU. No 20 tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat Maka dari itu, potensi yang dimiliki peserta didik dapat berkembang dan teraktualisasi dalam dalam tingkah laku yang positif baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Lubis, 2018).

Pendidikan pada era baru ini yang utama adalah untuk memperoleh Pendidikan yang berkualitas dan tujuan dalam Pendidikan harus menumbuhkan semangat inovatif siswa dan kemampuan inovatif untuk menciptakan ide-ide baru dalam proses pembelajaran, salah satunya pada program pendidikan yaitu pada Pendidikan Jasmani (Jiang et al., 2020).

Pendidikan jasmani tidak lepas dari kata bermain bagi anak sekolah dasar karena bermain merupakan naluri ilmiah yang telah melekat pada diri anak sejak kecil Utama (2021). Pada dasarnya pembelajaran motorik (motor learning) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan motorik secara efektif dan efisien Mahfud & Fahrizqi (2020). Bahkan anak-anak memainkan model permainan yang semakin kompleks. Pada dasarnya pembelajaran motorik (motor learning) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan motorik secara efektif dan efisien. Olahraga telah menjadi tontonan, pendidikan, mata pencaharian, kesehatan, budaya dan objek yang tidak pernah membosankan bagi masyarakat. Meski *baseball* masih dianggap asing bagi warga negara Indonesia dan hanya orang-orang tertentu saja yang bisa memainkannya. Namun, olahraga ini sudah banyak dipertandingkan di

kota-kota besar di Indonesia, sehingga perlu lebih banyak sosialisasi dengan pengetahuan dan pelatihan *baseball*.

Belajar mengacu pada aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sadar. Kegiatan ini mengacu pada keinginan seseorang untuk menerapkan aspek mental yang membawa perubahan dalam dirinya. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa semakin besar intensitas aktivitas fisik dan mental seseorang maka semakin baik aktivitas belajarnya. Sebaliknya, jika seseorang mengatakan bahwa dia sedang belajar, tetapi aktivitas fisik dan mentalnya rendah, berarti dia tidak begitu mengerti apa yang dia lakukan. Dengan demikian perlunya Motivasi siswa terhadap pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan dalam Pendidikan. Karena Motivasi peserta didik memegang peranan penting dalam mempengaruhi belajar (Rahman, 2021).

Permainan bola kecil sudah termasuk dan tertera dalam kurikulum akan tetapi masih disayangkan untuk penerapannya di sekolah, yang penerapannya di sekolah masih kurang maksimal karena siswa kurang aktif dan kesulitan menguasai teknik dasar dengan baik Irsyada et al (2019). Umumnya terjadi hal ini dikarenakan minimnya sarpras di sekolah yang menunjang sehingga memberikan kesulitan terhadap pengaplikasian materi dan kurangnya minat serta kesenangan anak dalam mempelajari ini. Oleh karena itu perlu nya mengembangkan pembelajaran bola kecil di sekolah dengan berbagai alternatif lain, salah satunya dengan menggunakan modifikasi permainan berupa penerapan bola kecil di sekolah Megawati & Rochman (2020). *Baseball5* dikenal sebagai *baseball* jalanan yang umum dimainkan diluar negeri dan ada bentuk kompetisinya ini yang dapat berpengaruh terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa Ado Aran (2021). Berdasarkan aspek kognitif hakikatnya siswa akan memiliki kesenangan dan minat yang bila dikaitkan dalam pembelajaran akan lebih mudah dalam menyerap materi dan menerima pembelajaran (Pratiwi & Ismaniati, 2018).

Minat adalah suatu kecenderungan dari dalam diri individu yang menyebabkan individu tersebut tertarik atau menyenangi suatu situasi atau objek tertentu tanpa ada yang menyuruh Ramlah & Hariyanto (2021). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu keinginan seseorang karena tertarik dengan objek Faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi

minat seseorang selain itu minat seseorang juga dapat dipengaruhi oleh orang-orang yang berada di lingkungannya memberikan motivasi sehingga minat akan tumbuh dari dalam diri seseorang (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022).

Modifikasi adalah sebuah cara untuk mempermudah pembelajaran apabila alat yang dibutuhkan tidak dimiliki. Seperti kita sudah ketahui tidak setiap sekolah memiliki alat dalam kegiatan pembelajaran penjas maka dari itu disini dituntutlah kreatifitas seorang guru untuk dapat memodifikasi sebuah alat agar pembelajaran penjas yang diharapkan tetap tercapai dengan alat di modifikasi secara sederhana. Menurut pendapat Nainggolan & Manalu (2020) Permainan bola kecil yang dimodifikasi dengan permainan *baseball5*, merupakan bentuk permainan yang bisa diberikan di lingkungan sekolah dasar maupu sekolah menengah pertama Modifikasi permainan ini hanyan menggunakan bola kasti saja tetapi dengan peraturan permainan yang diadobsi dari permainan bola kecil Sehingga permainan ini dapat mudah diterapkan pada tingkat sekolah-sekolah, khususnya sekolah dasar, karena peralatan yang murah, mudah dan sudah tersedia di tiap-tiap sekolah (Soetahir & Marhaendro, 2005).

Menurut Gustiana (2011) telah ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam modifikasi permainan *baseball5* terhadap minat siswa selama proses pembelajaran. Minat dalam suatu proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, karena minat akan mempengaruhi siswa tersebut dalam mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar Oleh karena itu modifikasi menjadi alternatif supaya materi tersampaikan dengan baik. Melalui modifikasi permainan *baseball5* atau *softball* diharapkan minat siswa dalam pembelajaran bola kecil menjadi lebih baik Dewi Purnama et al (2018). Oleh karena itu, modifikasi dalam permainan *baseball5* atau *softball* menggunakan *baseball5* diharapkan dapat mendukung keterlibatan siswa yang dapat diukur dari tingkat minat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Anggraeni & Akbar (2018). Sehingga hasil dari proses pembelajaran yang dicapai tidak hanya ditunjukkan secara psikomotorik dan afektif saja melainkan juga dari aspek kognitif, yakni minat peserta didik (Andi Achru P, 2019)

Seorang pemain *baseball5* harus menguasai keterampilan dasar seperti: menangkap bola, melempar bola, memukul bola, berlari di antara pangkalan dan

meluncur (sliding). Launching (melempar) merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan *baseball5*, karena semua pemain *baseball5* harus menguasai teknik-teknik memukul agar tidak lari (run), menahan atau membantu. Dalam *baseball5*, pemain harus memiliki keterampilan teknis dasar dan membutuhkan kerja sama tim saat bermain, mis. Dengan demikian, setiap pemain *baseball5* harus memiliki teknik dasar yang baik, karena penguasaan keterampilan teknis setiap orang sangat mempengaruhi kerja sama tim. Namun bagi seorang pemula memang sulit untuk menunjukkan keterampilan di lapangan atau menangkap dan melempar bola, itu harus disempurnakan untuk mendapatkan lebih banyak akurasi dan presisi, karena teknik melempar adalah bagian terpenting dalam permainan. bahwa lebih banyak latihan atau latihan diperlukan untuk mengembangkan keterampilan dan akurasi melempar bola *baseball5*.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang dipaparkan diatas, peneliti membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan yang dijadikan bahan penelitian selanjutnya sebagai berikut :

1. Apakah modifikasi permainan *baseball5* dalam permainan bola kecil dapat meningkatkan minat siswa.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin memperoleh hasil atas permasalahan yang diajukan, berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Apakah modifikasi permainan *baseball5* dalam pembelajaran permainan bola kecil dapat meningkatkan minat siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Apabila penelitian ini telah selesai, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1.4.1 Secara Teori.

Dapat dijadikan sebagai informasi dan sumbangan keilmuan yang berarti bagi pengembangan dan pembinaan cabang olahraga *baseball5*, khususnya yang berkaitan dengan Mengetahui hasil Minat Siswa Terhadap Modifikasi Permainan

*Baseball5* Dalam Pembelajaran Permainan bola kecil Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran pada atlet dalam pengembangan cabang olahraga *baseball5*.

#### 1.4.2 Secara praktis.

Sebagai bahan informasi dari hasil penelitian diharapkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran penjas dan menambah pengetahuan terhadap Minat Siswa Terhadap Modifikasi Permainan *baseball5* Dalam Pembelajaran Permainan bola kecil.

Sebagai bahan masukan yang berharga terhadap guru Pendidikan jasmani agar lebih memperhatikan keefektifan kegiatan yang berguna dan bermanfaat bagi peserta didik dan menambah keterampilan dalam Bahan masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran teknik serta metode pembelajarannya. Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan Bahan masukan bagi para pelatih atau pendidik dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 1.5 Struktur Organisasi

Berdasarkan buku pedoman karya ilmiah tulis UPI, terdapat sistematika penulisan dalam penyusunannya sebagai berikut :

- BAB I : Mengulas mengenai pendahuluan yang berisikan : latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Mengulas mengenai kajian Pustaka yang berisikan : landasan teoritis yang melandasi penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis penelitian.
- BAB III : Mengulas mengenai metodologi penelitian yang digunakan dan ditelaah secara meluas tentang : desain penelitian dan pelaksanaan penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.