

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah - sekolah yang sama kedudukannya dan pentingnya dengan mata pelajaran yang lainnya. Pendidikan jasmani dan kesehatan di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan peserta didik ke arah yang lebih optimal, dan peserta didik dapat mengungkapkan ekspresi dalam bergerak yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan, sekaligus turut membangun fungsi fisik dan psikis lainnya, sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) yang dikutip oleh Abduljabar (2011, hlm. 81), bahwa:

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktifitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise). Hasil yang ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna ketika hanya berhubungan dengan sisi kehidupan individu.

Adapun menurut Abduljabar (2009, hlm. 2) menjelaskan tentang aktivitas jasmani, bahwa: aktivitas jasmani adalah semua bentuk menggerakkan badan, termasuk: gerak berjalan kaki, berlari, melempar, menangkap, merayap, merangkak, berlompat, berloncat, dan bentuk gerak dasar lainnya. Dalam hubungan dengan Teori Belajar Gerak, lebih mudah dikenali dalam bentuk gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, atau dikenal pula istilah gross motorik dan fine motorik.

**Feni Aryanti Arifin, 2014**

*Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis menyimpulkan definisi penjas sesuai dengan pemaparan di atas yaitu penjas merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani baik berupa permainan, olahraga, senam ataupun latihan yang dijadikan media untuk mencapai tujuan pendidikan. Dari uraian di atas yang dikutip oleh Murphy (2007, hlm. 2) jelas pendidikan jasmani dan kesehatan memiliki peran yang sangat penting, bahwa pendidikan jasmani memiliki nilai - nilai yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang pada hakekatnya untuk membina dan meningkatkan kebugaran jasmani, meningkatkan keterampilan kesehatan. Selama ini dalam proses pengajaran pendidikan jasmani di sekolah masih ada guru yang menganut sistem pendekatan yang bersifat tradisional, yang menekankan pengajaran hanya pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar suatu cabang olahraga.

Di SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka proses pembelajaran penjas masih menggunakan pendekatan teknik yang hanya mengacu pada suatu cabang olahraga, seperti teknik melempar, menangkap, memukul dan berlari pada pembelajaran kasti. Pendekatan pembelajaran yang monoton seperti itu yang membuat anak merasa jenuh, cepat bosan, bahkan malas mengikuti pembelajaran penjas. Dikarenakan guru yang hanya memberikan tugas gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, seperti: berlari, melompat, mengayun, berputar, dan seterusnya. Sedangkan melempar dan menangkap termasuk ke dalam gerak dasar manipulatif, karena hanya di tekankan pada pendekatan teknik maka tugas gerak yang di berikan sangat kurang, termasuk keterampilan melempar dan menangkap yang ada di dalam gerak dasar manipulatif. Anak hanya di intruksikan untuk mengulang teknik tersebut tanpa ada permainan, sedangkan anak menginginkan bermain.

Di dalam pembelajaran penjas anak tidak hanya di tuntutan untuk bisa melakukan tugas gerak dengan baik dan tidak hanya memahami gerak dasar suatu cabang olahraga, melainkan anak harus terampil dalam melakukan tugas gerak

**Feni Aryanti Arifin, 2014**

***Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan konsep bermain kasti yang di berikan oleh guru. Dengan bermain, dan melalui permainan anak dapat memiliki pengalaman sukses dan prestasi atau mengalami kekalahan. Disamping itu, beberapa tujuan sosial dapat dicapai melalui permainan, seperti keterampilan sosial, menerima aturan, dan pemahaman yang terbaik pada dirinya dalam situasi kompetitif dan kooperatif. Permainan tidak secara melekat suatu kesenangan. Permainan hanya harus diajarkan dalam suasana yang membuat anak percaya bahwa dengan partisipasi penuh anak sangat diperlukan dalam permainan tersebut. Jika anak tersisih karena keterampilannya jelek, maka permainan akan menjadi suatu pengalaman yang tidak menyenangkan.

Dari uraian di atas peneliti mencoba menerapkan pendekatan bermain, dimana pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam situasi bermain. Tidak menutup kemungkinan keterampilan gerak dasar yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Adapun Makna Bermain dalam Pendidikan menurut Sukintaka (1992, hlm. 7) Sifat Bermain, adalah:

Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang, bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan, bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Dalam pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerak untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi

**Feni Aryanti Arifin, 2014**

***Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya. Gabbard, Leblanc dan Lowy (1987, hlm. 5) dalam Sukintaka (1992, hlm. 10), menyebutkan penyiapan gerak dan efisiensi gerak, sedang Anarino, Cowell, dan Hazelton (1980, hlm. 9) menyebutkan gerak fundamental, keterampilan olahraga dan tari.

Sedangkan Fungsi Bermain dalam Pendidikan menurut Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950, hlm. 275-276) dalam Teori Bermain oleh Sukintaka (1992, hlm. 5-6) bahwa, ketiga pakar ini berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya, dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai lat bermain, dan mengetahui sifat alat, dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama (misalnya bermain dengan kubus, atau boneka), dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi, dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan, permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini kan membentuk sifat "fair play" (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam bermain, bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Jadi melalui pendekatan bermain, keterampilan gerak dasar yang buruk atau rendah dapat diperbaiki, sehingga dengan meningkatnya keterampilan gerak dasar penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap. Dengan demikian

diharapkan kemampuan gerak siswa dapat meningkat dan tujuan-tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran penjas peserta didik masih sangat sulit untuk menerima mata pelajaran penjas khususnya permainan kasti. Dengan masih di terapkannya pendekatan teknik melempar, menangkap, memukul dan berlari dalam pembelajaran kasti. Menjadikan kurangnya antusias dan pemahaman para peserta didik untuk mengikuti dan menerima tugas gerak yang diberikan oleh guru. Yang pada dasarnya anak menginginkan bermain, sementara guru kurang menerapkan pendekatan bermain. Pendekatan yang masih monoton pun membuat para peserta didik merasa jenuh, cepat bosan, bahkan malas mengikuti pembelajaran penjas, diperkirakan kurangnya keterampilan lempar tangkap pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan kasti.

Proses pembelajaran penjas yang akan diteliti mengenai keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti. Permainan kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Di dalam Modul Permainan Bola Kecil (2010, hlm. 7), menyatakan bermain adalah:

Kegiatan yang membantu anak berkembang menjadi manusia. Ada pula yang menyatakan bahwa bermain adalah bahasa alami seorang anak. Pakar lain menyatakan bahwa dalam bermain, anak-anak dapat memperlihatkan kemampuannya, minat dan sikap, kedewasaannya dan responnya terhadap semua itu.

**Feni Aryanti Arifin, 2014**

***Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Annrino, Cowell dan Hazelton (1980, hlm. 83) dalam Modul Permainan Bola Kecil (2010, hlm. 15-18), mengemukakan:

Materi pembelajaran permainan di sekolah dasar yang dibagi ke dalam tiga kelompok, yaitu kelas 1 dan 2, kelas 3 dan 4 dan kelas 5 dan 6. Permainan untuk kelas 3 dan 4 biasanya anak fisik telah siap melakukan permainan kelompok (group game) dan permainan ini menggambarkan kemajuan aktivitas yang alami yang seirama dengan perkembangan anak yang harus tumbuh. Didalam memilih permainan untuk anak harus memenuhi kriteria tertentu yaitu permainan harus menyenangkan, permainan memberikan aktivitas maksimum untuk semua anak, permainan dapat meningkatkan pengembangan keterampilan gerak tertentu dan/atau mengembangkan dan menjaga kesegaran jasmani anak untuk melakukan aktivitas ini, aktivitas maksimum sangat penting, dan meningkatkan inklusi dan bukan mengeliminasi (ekslusi).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas IV di SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami tugas gerak yang diberikan oleh guru dalam melakukan keterampilan lempar tangkap permainan kasti.
2. Kurangnya upaya guru dalam memberikan keterampilan lempar tangkap.

Feni Aryanti Arifin, 2014

*Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Dalam proses pembelajaran penjas pendekatan yang dilakukan oleh guru masih monoton.
4. Siswa menginginkan bermain sementara guru dalam proses pembelajaran kurang menerapkan pendekatan bermain.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan pendekatan bermain bisa meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti”?.

### **D. Pemecahan Masalah**

Memperhatikan rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap dalam pembelajaran permainan kasti menggunakan pendekatan bermain atau tepatnya melalui aktivitas pembelajaran permainan kasti. Penggunaan pendekatan bermain digunakan sebagai pemecahan masalah karena karakteristik atau sifat manusia pada hakiki yaitu suka bermain. Pendekatan ini diberikan diharapkan siswa bisa mengembangkan aspek-aspek kemampuan fisik, sosial, emosional dan intelektual sehingga dari pengembangan tersebut mereka bisa memecahkan masalah dalam permainan.

Penulis menggunakan pendekatan ini, dimana peserta didik dengan berbagai latar belakang pengalaman gerak memerlukan perlakuan yang sama dalam mengikuti pembelajaran seperti senang mengikuti pembelajaran yang mengandung unsur bermain.

Jadi melalui pembelajaran permainan kasti, anak akan mendapatkan kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan, bila anak dalam mengikuti pembelajaran dengan ekspresi yang menyenangkan, penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan peningkatan pemahaman keterampilan

gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti akan mudah dicapai.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Tujuan Umum**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap dalam pembelajaran permainan kasti di SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka.

#### **2. Tujuan Khusus**

Melalui penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat ditemukan alternatif peningkatan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan pendekatan bermain bagi siswa SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten majalengka, khususnya bagi siswa kelas IV A.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Secara Teoritis**

Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini untuk menyempurnakan pelaksanaan pengajaran permainan kasti disekolah. Penelitian tindakan kelas ini berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik bagi upaya mengatasi masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan penguasaan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti.

#### **2. Secara Praktis**

Feni Aryanti Arifin, 2014

*Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya :

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif, selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pengajaran permainan kasti di sekolah.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah karena pengetahuan dan keterampilan yang optimal sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan pendekatan bermain serta mengetahui seberapa besar kemampuan siswa setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah (SD Negeri)

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas pada khususnya mata pelajaran permainan kasti atau permainan bola kecil.

## **G. Batasan Masalah**

Feni Aryanti Arifin, 2014

*Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembatasan masalah penelitian ini terbatas pada masalah yang diteliti saja, yaitu ada tidak adanya pengaruh penggunaan pendekatan bermain terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam permainan kasti di SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka, pendekatan yang dilakukan adalah penggunaan pendekatan bermain berdasarkan literatur yang sesuai dengan masalahnya. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan pembelajaran yang penulis maksud adalah penggunaan pendekatan bermain terhadap keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti .
2. Populasi atau objek dalam penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Kadipaten VII Kecamatan Kadipaten Kabupaten Majalengka, dan objek penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 34 orang siswa terdiri dari 17 siswa putra dan 17 siswa putri.
3. Variabel yang diteliti adalah penggunaan pendekatan bermain dalam memecahkan masalah keterampilan gerak dasar lempar tangkap siswa dalam pembelajaran permainan kasti.

#### **H. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan dalam penelitian dan menghindari kesalahan dalam menafsirkan penulis akan menjelaskan mengenai istilah - istilah yang ada kaitannya dengan penelitian ini, yaitu :

1. Menurut Mahendra (2007, hlm. 5) bermain adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan.
2. Menurut Rusli Lutan (1988, hlm. 96) bahwa, kemampuan motorik / gerak dasar lebih tepat disebut sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu ketrampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak”.
3. Gerak Dasar Lempar Tangkap

**Feni Aryanti Arifin, 2014**

*Penggunaan pendekatan bermain untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam pembelajaran permainan kasti*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 1. Melempar

Melempar merupakan gerak manipulatif untuk menjauhkan obyek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan.

### 2. Menangkap

Menangkap adalah keterampilan gerak dasar manipulatif untuk menghentikan momentum suatu obyek dengan menggunakan tangan. Menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan obyek.

4. Penelitian Tindakan kelas, menurut Hopkins (1993) adalah sebuah kajian sistematis tentang upaya meningkatkan mutu praktik pendidikan oleh sekelompok masyarakat melalui tindakan praktis yang mereka lakukan dan melalui refleksi atas hasil tindakan tersebut.
5. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak menurut Harsono, (1989, hlm. 24)
6. Menurut Ridwan dan Sulaeman (2008, hlm. 13-19), permainan bola kasti ialah permainan bola kecil yang berunsur gerak dasar melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. Ditambah dengan keterampilan menghindari sentuhan bola. Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil yang dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok pemukul dan kelompok penjaga, dan masing-masing kelompok berjumlah 12 orang. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki

beberapa keterampilan gerak dasar yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari.

7. Siswa, Siswa adalah objek belajar atau anak didik yang terlibat dalam proses belajar mengajar disekolah dalam rangka memperoleh ilmu.