

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini di sekolah siswa lebih memfokuskan waktu belajar mereka terhadap keterampilan kognitif seperti membaca, menulis dan berhitung terutama siswa yang hendak menghadapi ujian sekolah. Sementara diluar sekolah karena perkembangan teknologi yang semakin pesat mereka lebih banyak menggunakan waktu untuk bermain komputer, video game, dan menonton televisi. Namun demikian dalam rangka untuk tumbuh sehat dan bugar siswa perlu beraktivitas fisik salah satunya dengan bermain dan olahraga. Menurut Sanditaria (2012, hlm.8) dalam jurnalnya menyatakan bahwa “dari 71 reponden yang semuanya adalah siswa sekolah, 62% mengalami adiksi bermain game online dan 38% tidak mengalami adiksi bermain game online.” Dari data tersebut tidak mengherankan jika kebugaran siswa semakin menurun, karena rendahnya aktivitas mereka.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam beragam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga. Karena penjasorkes merupakan mata pelajaran disekolah yang salah satu tujuannya adalah untuk meningkatkan kebugaran siswa. Sampai saat ini, aktivitas bermain dan olahraga pun masih digunakan sebagai jembatan dalam penjasorkes karena dirasa paling cocok untuk mencapai tujuannya.

Dalam kurikulum penjasorkes 2013 untuk sekolah dasar terdapat salah satu kompetensi dasar yang berisi ; 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil. Mengacu pada kurikulum 2013 salah satu alternatif permainan bola kecil adalah permainan kasti. Karena dalam permainan kasti terdapat unsur melempar,

menangkap, memukul dan berlari yang pada dasarnya disukai oleh siswa serta diharapkan dapat meningkatkan kelincahan siswa.

Namun demikian selain melakukan permainan kasti ada hal yang lebih mendasar guna memberikan dampak terhadap kebugaran siswa yaitu kemampuan motorik siswa itu sendiri. Menurut Stodden *et al.* (2009, hlm.223) [Online], Tersedia: <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02701367.2009.10599556#preview> [17 Juli 2014] menyatakan bahwa: *“motor skill competence may be fundamental in developing and maintaining adequate physical fitness. These data represent the strongest to date on the relationship between motor skill competence and physical fitness.”* Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik dapat menjadi dasar dalam mengembangkan dan mempertahankan kebugaran jasmani.

Pada penelitian ini penulis memfokuskan terhadap perbaikan gerak lokomotor dalam aspek kelincahan siswa. Karena untuk mendapatkan gerak secara maksimal diperlukan kelincahan yang baik. Unsur gerak tersebut merupakan gerak dasar dan komponen penting dalam melakukan aktivitas fisik. Namun terkadang siswa cenderung lambat apabila mereka dihadapkan dengan suatu permainan yang berhubungan dengan kelincahan.

Pada prakteknya, siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan rendah akan diajak melakukan aktivitas jasmani melalui permainan kasti. Sehingga kegiatan akan menjadi menyenangkan dan pada akhirnya, siswa secara tidak sadar akan mengembangkan kebugaran jasmaninya sehingga aspek kelincahannya pun akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang sejauhmana pengaruh permainan kasti dan kemampuan motorik terhadap kelincahan siswa di SDN Rancanilem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol secara keseluruhan?
2. Bagaimana interaksi antara kelompok pembelajaran dan kemampuan motorik terhadap kelincahan?
3. Seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi?
4. Seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol secara keseluruhan.
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi antara kelompok pembelajaran dan kemampuan motorik terhadap kelincahan.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah.

D. Manfaat Penelitian

Setiap sesuatu yang penulis buat, diharapkan bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, umumnya bagi para pembaca sekalian demi upaya meningkatkan kualitas pendidikan jasmani disekolah. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

a. Secara teoritis:

1. Sebagai penguat teori yang sudah ada.
2. Bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal yang berhubungan dengan permainan kasti dan kemampuan motorik terutama dalam hal meningkatkan kelincahan siswa sekolah dasar.

b. Secara praktis:

1. Bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memberikan permainan kasti pada proses pembelajaran.
2. Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan bahan rujukan bagi para guru dalam usaha meningkatkan kelincahan siswa.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini ruang lingkupnya terarah pada tujuan, maka penulis membatasi penelitian hanya pada mengenai:

1. Penelitian ini mengkaji mengenai peningkatan kelincahan siswa melalui pembelajaran permainan kasti di SDN Rancanilem dikaitkan dengan kemampuan motorik siswa.
2. Variable penelitian ini terdiri atas dua variabel bebas, yaitu; permainan Kasti, dan kemampuan motorik. Permainan kasti merupakan bagian dari kelompok pembelajaran yang mana dalam kelompok pembelajaran terdapat dua klasifikasi yaitu permainan kasti dan kontrol. sedangkan kemampuan motorik termasuk pada variable bebas atribut dan dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu kemampuan

motorik tinggi dan kemampuan motorik rendah. Adapun variable terikat dalam penelitian ini adalah Kelincahan siswa.

3. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa laki-laki kelas IV, V, dan VI SDN Rancanilem. Teknik sample dalam penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga diambil sebanyak 48 orang yang dijadikan sample sebagai kebutuhan dalam penelitian ini. Kemudian menggunakan *Cluster random sampling* untuk pembagian pengelompokan sampel. Dari masing-masing kelompok di tentukan perlakuan A) permainan kasti 24 orang, B) kelompok kontrol 24 orang. Yang kemudian secara strata didistribusikan siswa kedalam kelompok tingkat kemampuan motorik, sehingga kelompoknya masing-masing menjadi 4 kelompok. Rinciannya siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi diberi model pembelajaran permainan kasti 12 orang dan 12 orang sebagai kontrol. siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah diberi model pembelajaran permainan kasti 12 orang dan 12 orang sebagai kontrol.
4. Lokasi penelitian adalah SDN Rancanilem, kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
5. Rencana kegiatan dalam penelitian ini pertama melakukan tes kemampuan motorik untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan rendah. Setelah mengklasifikasikannya kemudian melakukan tes awal kelincahan siswa, kemudian memberikan treatment, dan melakukan tes akhir kelincahan siswa.
6. Instrument penelitian
Instrument penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan yaitu tes kemampuan motorik "*carpenter motor ability*", dan tes "*right boomerang run (RBR)*". Karena penelitian ini fokus pada para siswa disekolah, jadi peneliti fokus pada instrumen yang lebih mengarah pada peforma siswa. Dengan kata lain penelitian ini tidak memfokuskan kepada prestasi siswa.

F. Definisi Oprasional

1. Pengaruh. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1989, hlm.664) “daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Dalam penelitian ini pengaruh yang di maksud adalah melihat suatu perlakuan bentuk permainan bola kecil yaitu pembelajaran permainan kasti dan kemampuan motorik yang dikaitkan dengan sejauhmana peningkatan kelincahan siswa.
2. Permainan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1989, hlm.544) adalah “sesuatu yang digunakan untuk bermain.”
3. Kasti. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1989, hlm.395) adalah “permainan beregu dengan satu bola kecil dan satu alat pemukulnya.”
4. Kemampuan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1989, hlm. 553) adalah “kesanggupan; kecakapan; kekuatan; *kita berusaha dari diri sendiri.*”
5. Gerak. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (1989, hlm. 271) adalah “peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali.”
6. Kelincahan. Dalam juliantine dkk (2007, hlm.320) menyatakan bahwa “kemampuan seseorang untuk dapat mengubah arah dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak tanpa mengubah keseimbangan.”