

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah-sekolah yang sama kedudukan dan pentingnya dengan mata pelajaran yang lainnya. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar untuk mengembangkan peserta didik ke arah yang lebih optimal. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan peserta didik dapat mengungkapkan kesan, kreasi dan inovasi, dalam gerak yang dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan, sekaligus turut membangun fungsi fisik dan psikis lainnya. Mahendra (2012, hlm. 3) mengemukakan 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.

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat melalui berbagai aktivitas jasmani sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang meliputi aspek permainan dan olahraga seperti olahraga tradisional, permainan, keterampilan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh. Aktivitas senam meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai. Aktivitas ritmik meliputi beberapa aktivitas seperti gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Lalu aktivitas akuatik meliputi permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Pendidikan luar sekolah meliputi aktivitas piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. Dan yang terakhir ada kesehatan yang meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam

kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Hal-hal yang mempengaruhi pendidikan jasmani di sekolah antara lain sumber daya manusia seperti guru, siswa dan warga lingkungan sekolah. Guru berperan penting dalam kemajuan pendidikan jasmani di sekolah, guru yang kreatif akan mampu menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani yang baru atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik. Begitupun dengan siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani akan lebih bermakna bila siswa mengerti akan pentingnya bergerak. Sarana dan prasarana juga bisa mempengaruhi pendidikan jasmani di sekolah karena erat kaitannya dengan kelancaran aktivitas pembelajaran materi pendidikan jasmani. Lengkapnya sarana dan prasarana sekolah mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana yang lengkap akan membantu mengoptimalkan tercapainya pembelajaran yang diberikan oleh guru. Juga bila sarana dan prasarana yang tidak lengkap akan mempersulit guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Faktor lainnya yaitu model pembelajaran yang diberikan oleh guru, guru yang profesional akan mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan atau mengatur kondisi belajar mengajar, agar siswa giat dan optimal dalam menggapai tujuan belajarnya. Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada beberapa model pendekatan seperti model pendekatan teknik dan model pendekatan taktis.

Model pendekatan teknik pada dasarnya lebih menekankan kepada siswa untuk bisa dan mampu melakukan gerakan yang baik dan benar dengan menggunakan suatu teknik cabang olahraga yang sesungguhnya. Hal ini berarti dalam model pendekatan teknik siswa harus mempelajari gerakan yang sama secara berulang-ulang sampai gerakan atau teknik tersebut terkuasai, kemudian baru beralih kepada teknik gerakan selanjutnya. Sedangkan model pendekatan taktis menurut Griffin, Mitchel, dan Osili (1997; dalam Metzler, 2000) adalah

“suatu proses yang terencana untuk menyempurnakan penampilan yang didalamnya terkandung penggabungan untuk kesadaran taktis dan pelaksanaan keahlian” pendekatan ini lebih menekankan pada permainan pada cabang olahraga atau tradisional. Dalam satu unit pembelajaran permainan, guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai "bentuk-bentuk permainan". Penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktikal yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya di saat dibutuhkan.

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bermain dapat menimbulkan rasa senang dan siapapun senang akan aktivitas bermain. Rasa senang yang ada pada siswa ini merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif, menarik, dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Namun aktivitas bermain itu akan terpenuhi bila yang bermain melakukan permainan dengan sungguh-sungguh. Dalam hal ini Hendrayana (2003, hlm. 2) mengatakan:

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela tanpa paksaan, dan tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainannya.

Ada banyak bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya yang efektif untuk tujuan pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah permainan *Ten ball*. *Ten ball* (sepuluh bola) dengan aktivitas bermain berupa oper-operan bola hingga sepuluh kali. Yang termasuk dalam jenis permainan ini adalah permainan *hand ball like games* (Bahagia dan Mujianto, 2009, hlm. 37). Penerapan permainan ini akan meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar dan tangkap siswa, kecepatan, kekuatan, kelincahan, stamina, kordinasi, respon dan lain-lainnya.

Permainan *Ten Ball* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan *ten ball* dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar lempar tangkap ini adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar dan tangkap siswa agar kordinasi, kecepatan, kekuatan siswa bisa terbentuk, karena permainan *ten ball* ini memudahkan siswa untuk melakukan permainan lempar tangkap dengan teman satu timnya. Permainan *Ten Ball* sangat membantu untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap dalam permainan bola tangan. Adapun kekurangan dari permainan *ten ball* ini yaitu tidak semua unsur gerak dalam *ten ball* ini memiliki unsur dominan dalam permainan bola tangan, kemungkinan siswa tidak memiliki keterampilan teknik secara utuh hal ini karena dalam permainan bola tangan harus dilatih dengan teknik-teknik khusus bola tangan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian guna memperoleh hasil tentang “Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Lempar Tangkap Melalui Modifikasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Ten Ball. (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDPN Setiabudi Bandung)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran itu :

1. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi lempar tangkap.
2. Tingkat keterampilan siswa dalam keterampilan gerak dasar lempar tangkap masih rendah.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah saat pembelajaran gerak dasar lempar tangkap.
4. Kurangnya kreasi guru dalam menggunakan modifikasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran gerak dasar lempar tangkap.
5. Siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh modifikasi pembelajaran terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui permainan *ten ball* siswa kelas V di SDPN Setiabudi Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui apakah penerapan modifikasi pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui permainan *ten ball* pada siswa kelas V di SDPN Setiabudi Bandung dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Melalui PTK ini diharapkan dapat ditemukan alternatif penerapan modifikasi pembelajaran dan peningkatan mutu pengajaran dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui permainan *ten ball* bagi siswa kelas V SDPN Setiabudi Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Bagi seorang guru pendidikan jasmani hasil penelitian ini untuk menyempurnakan pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui permainan *ten ball* pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Penelitian tindakan kelas ini berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik sebagai upaya mengatasi masalah - masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan rendahnya minat belajar keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui aktivitas permainan *ten ball* pada pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pendidikan jasmani. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih bervariasi.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermakna sehingga mampu meningkatkan pengetahuan materi belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani. Serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran penjas disekolah.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif penerapan modifikasi pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan keterampilan gerak dasar lempar tangkap melalui aktivitas permainan *ten ball* di SDPN Setiabudi Bandung?

d. Bagi Dosen

Penelitian ini sangat bermanfaat karena dengan menjadi seorang mitra guru sekolah dasar, dosen dapat lebih memahami tugas berat seorang guru serta mengetahui lebih jauh permasalahan-permasalahan pembelajaran di sekolah, yang mana hal tersebut dapat membantu dosen dalam mendidik calon guru pendidikan jasmani.

e. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani dalam aktivitas permainan lempar tangkap.

F. Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka penulisan membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini berkenaan dengan bagaimana siswa melakukan gerak dasar lempar tangkap melalui modifikasi pembelajaran.
2. Dalam penelitian ini pembelajaran pendidikan jasmani dibatasi dengan materi aktivitas permainan ten ball.
3. Subyek penelitian yaitu siswa kelas V. C di SDPN sebanyak 37 siswa.
4. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi, catatan lapangan, dan rekaman foto atau video.