

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau *discover*. Serta pendidikan sebagai proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu

Dari pembahasan di atas, tujuan pendidikan berkaitan erat dengan hal ingin dicapai dalam program pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional berkaitan dengan filsafat negara yang dianut. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Dalam hal lain sekolah sebagai berlangsungnya tempat dalam proses pendidikan atau pembelajaran dapat ditunjukkan dengan adanya proses

transformasi melalui berbagai macam interaksi yang bersifat edukasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran banyak dikombinasikan dan disusun berdasarkan materi, media atau fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Juliantine (2012, hlm 7-8) menjelaskan bahwa:

Tujuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang, dimana tujuan pendidikan itu adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak,

keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, bela diri serta aktivitas lainnya. Dalam kesempatan penelitian ini, penulis mendapat masalah dalam permainan kasti. Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil. Menurut Juns Blog dari Margono, dalam <http://walpaperhd99.blogspot.com>, diunduh tanggal 10 Juni 2015. menyebutkan bahwa:

Permainan kasti adalah sebuah permainan memukul dan menangkap bola, kasti merupakan olahraga beregu. Permainan kasti melibatkan dua regu pemukul dan regu penjaga yang memajukan aspek kerja sama, disiplin dan kerja keras

Permainan kasti di atas, memberi kesempatan peneliti menjadi bahan pembelajaran materi permainan bola kecil. Selain mudah dan sederhana permainan ini banyak disukai oleh siswa siswi di sekolah peneliti. Setelah melakukan evaluasi pembelajaran kasti, peneliti menemukan hambatan ataupun masalah yang ada ketika pembelajaran kasti tersebut. Masalah yang dihadapi peneliti adalah pada keaktifan gerak belajar siswa yang cenderung diam atau sedikit melakukan gerakan.

Keaktifan yang minim tersebut bagi peneliti memiliki pengaruh yang kurang baik pada perkembangan jasmani siswa. Setelah dilakukan evaluasi observasi, peneliti menemukan bahwa siswa siswi tersebut mengalami sebuah ketakutan dalam melakukan gerakan permainan kasti. Ketakutan tersebut setelah peneliti observasi, terdapat pada alat permainan yakni pemukul kasti yang terbuat dari kayu dan bola kasti yang merupakan bola tenis lapang. Dalam perjalanan pembelajaran peneliti menyadari bahwa tingkat ketakutan dan perkembangan motorik anak belum bisa memiliki daya keberanian yang tinggi untuk menghadapi alat alat yang bersifat keras. Kenyataan di lapangan, terlihat siswa tidak berani melempar bola pertama dengan keras karena alasan takut mengenai teman sebayanya. Selain itu ketika dalam memukul siswa terlihat berat dan kaku dalam melakukan pukulan. Pukulan yang seyogianya lepas dan kuat, terlihat siswa tidak lepas dan merasa ketakutan ketika menghadapi bola yang datang. Hal itu

mengakibatkan pada waktu belajar tersebut dari menit ke menit siswa banyak diam dan tidak melakukan aktivitas jasmani.

Dari pemaparan masalah tersebut guru pendidikan jasmani seyogianya memiliki kemampuan dalam memodifikasi pembelajaran yang sifatnya dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Modifikasi adalah salah satu cara yang tepat untuk menanggulangi masalah tersebut. Karena fungsi dari modifikasi itu sendiri adalah menjadi pembantu atau penolong untuk memudahkan seseorang melakukan suatu kegiatan. Hal ini senada dengan ungkapan oleh Bahagia (2000:1) bahwa “Modifikasi dapat menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dalam memperlancar siswa dalam belajarnya.” Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar mampu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan latihan, seperti yang dikemukakan oleh Bahagia dan Suherman dalam [weldajin.wordpress.com](http://weldajin.wordpress.com), diunduh tanggal 10 Juni 2015:

Modifikasi merupakan salah satu usaha agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* yang artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak yang sedang belajarnya. Oleh karena itu, DAP, termasuk didalamnya “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran

Adapun modifikasi yang dapat di terapkan dalam permainan kasti ini adalah dengan mengganti alat bantu permainan kasti yaitu pemukul dan bola. Pemukul bola yang berasal dari kayu, peneliti mencoba mengganti dengan plastik yang lunak serta bola yang berasal dari bola tenis penulis mencoba ganti dengan bola karet lunak. Dengan adanya modifikasi alat tersebut peneliti berharap adanya perubahan yang signifikan pada keaktifan belajar siswa dalam mempelajari permainan kasti.

Sehubungan dengan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan fokus penelitian memperbaiki gerak aktivitas permainan kasti, dengan judul penelitiannya adalah **“Modifikasi pembelajaran aktivitas permainan kasti untuk**

**meningkatkan waktu aktif belajar siswa” (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SDN Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya).**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada berbagai permasalahan yang muncul pada saat melakukan pembelajaran permainan kasti di kelas IV SDN Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya adalah sebagai berikut: dikarenakan alat permainan pemukul dan bola kasti yang membuat siswa takut, mengakibatkan pada waktu belajar siswa berkurang.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Aktivitas siswa dalam lapangan, peneliti menemukan bahwa siswa siswi tersebut mengalami sebuah ketakutan dalam melakukan gerakan permainan kasti. Ketakutan tersebut setelah peneliti observasi, terdapat pada alat permainan yakni pemukul kasti yang terbuat dari kayu dan bola kasti yang merupakan bola tenis lapang. Dalam perjalanan pembelajaran peneliti menyadari bahwa tingkat ketakutan dan perkembangan motorik anak belum bisa memiliki daya keberanian atau percaya diri yang tinggi untuk menghadapi alat alat yang bersifat keras.

Maka dari itu peneliti merumuskan masalah sesuai pernyataan sebagai berikut: Apakah modifikasi permainan kasti dapat berpengaruh dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa?

### **D. Pemecahan Masalah**

Berangkat dari alat permainan kasti yang membuat siswa tidak aktif bergerak. Peneliti mencoba menerapkan modifikasi alat bantu permainan kasti, sebagai solusi agar permainan siswa lebih aktif dan baik. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar mampu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan latihan, seperti yang dikemukakan oleh Sudin Ali (2009, hlm 8):

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk

Nita Nurhayati, 2015

*Modifikasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Kasti Untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di Sdn Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya)*

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

mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah

Adapun modifikasi yang dapat di terapkan dalam permainan kasti ini adalah dengan mengganti alat bantu permainan kasti yaitu pemukul dan bola. Pemukul bola yang berasal dari kayu, peneliti mencoba mengganti dengan plastik yang lunak serta bola yang berasal dari bola tenis penulis mencoba ganti dengan bola karet lunak. Dengan adanya modifikasi alat tersebut peneliti berharap adanya perubahan yang signifikan pada keaktifan waktu belajar siswa dalam mempelajari permainan kasti.

#### **E. Batasan Masalah**

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil yang signifikan dari permasalahan penelitian yang timbul. Berangkat dari tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang penelitian agar dapat terfokus dan jelas pada suatu masalah. Adapun pembatasan masalah di antaranya:

1. Permasalahan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari alat bantu yang baru. Sehingga yang menjadi *variabel bebas* adalah modifikasi alat bantu pukul dan bola. Sedangkan yang menjadi *variabel terikat* adalah waktu aktif belajar siswa.
2. Populasi dan sampel penelitian ini adalah kelas IV SDN Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya.
3. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan pada permainan kasti di kelas IV SDN Sirnasari Kabupaten Tasikmalaya.
4. Modifikasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah alat bantu pemukul kasti dan bola kasti
5. Penelitian ini menguji keaktifan belajar siswa dalam permainan kasti.

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu hasil yang ingin dicapai atau ditemukan oleh peneliti sendiri. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini diantaranya:

Untuk mengetahui dampak dari penggunaan modifikasi pemukul dan bola dalam permainan kasti terhadap meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

## **G. Manfaat Penelittian**

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 kategori yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi sekolah.

### **1. Manfaat bagi siswa**

- a. Memberikan pengalaman gerak pada anak sehingga semakin banyak jenis dan bentuk permainan yang dilakukan anak maka anak akan semakin kaya pengalaman geraknya.
- b. Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
- c. Menyalurkan kelebihan tenaga pada anak.
- d. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
- e. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada anak, terutama untuk memenuhi rasa ingin tahu anak.
- f. Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
- g. Menanamkan rasa percaya diri, kerjasama, rasa sosial, dan saling tolong-menolong.

### **2. Manfaat bagi guru**

- a. Memberi alternatif baru dalam metode pembelajaran permainan bola kecil yang diterapkan oleh guru.
- b. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Memberi wawasan baru permainan bola kecil dengan modifikasi permainan kasbol (kasti bola lunak).
- d. Bagi guru sebagai wacana baru untuk memperoleh informasi ilmiah tentang inovasi model pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar (SD).

3. Manfaat bagi sekolah
  - a. Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.
  - b. Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.
  - c. Bagi sekolah dapat dijadikan referensi model pembelajaran penjasorkes dalam membantu meningkatkan prestasi olahraga di tingkat Sekolah Dasar (SD).

#### **H. Definisi Istilah**

Untuk menghindari salah pengertian dalam penafsiran judul dan isi skripsi ini, maka penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang dianggap penting dengan demikian ada kesamaan pendapat dalam memberikan penafsiran, yaitu:

1. Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.
2. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dia turut serta dalam tingkah laku tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dalam pendidikan.
3. Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan.
4. Jumlah waktu aktif belajar (JWAB) adalah total waktu aktif dari setiap kegiatan pembelajaran yang menjadi fokusnya adalah kegiatan pembelajaran.
5. Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
6. Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar