

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 yang ingin dicapai dalam program pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

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 diterapkan 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 hasil observasi penulis di lapangan dalam materi permainan kasti. Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil. Menurut Sukrisno (2013, hlm 2) menyebutkan bahwa:

Kasti merupakan 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

Setelah melakukan observasi pembelajaran kasti, peneliti menemukan hambatan ataupun masalah yang ada ketika pembelajaran kasti tersebut. Masalah yang dihadapi adalah pada keterampilan memukul bola yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan stik dari kayu tersebut, jarang mengenai bola. Sehingga berdampak pada pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan permainan.

Permasalahan 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 menghadapi kerasnya 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, begitu pula sebaliknya. 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 pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Ditambah dengan ukuran lapangan yang terlalu besar dan sulit untuk dimainkan oleh peserta didik kelas VII sekolah menengah pertama, mereka kesulitan karena terlalu jauh jarak target dan rumahnya, sehingga ditengah perjalanan permainan seringkali berhenti karena pertukaran tempat.

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, hlm 1) bahwa “Modifikasi dapat menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukannya 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 jurnal Yudha (2000, hlm 2) sebagai berikut:

Modifikasi adalah mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntukannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak biasa menjadi biasa, modifikasi pembelajaran juga lebih menekankan pada kegembiraan dan kesenangan untuk siswa dalam situasi pembelajaran

Adapun modifikasi yang dapat di terapkan dalam permainan kasti ini adalah dengan mengganti alat bantu permainan kasti yaitu bola. 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 keterampilan memukul 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 gerakan memukul siswa dalam pembelajaran permainan kasti, dengan judul penelitiannya adalah “Penerapan Modifikasi Bola Dan Lapangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Kasti (Penelitian Tindakan di Kelas VII SMPN 1 Jatiluhur Purwakarta)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas VII SMPN 1 Jatiluhur purwakarta yaitu:

Apakah dengan adanya penerapan modifikasi bola dan lapangan dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di kelas VII SMPN 1 Jatiluhur Purwakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan modifikasi bola dan lapangan dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti di kelas VII SMPN 1 Jatiluhur Purwakarta.

D. Manfaat Penelittian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 4 kategori diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Memberikan pemahaman mengenai pembelajaran memukul
 - b. Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
 - c. Menyalurkan kelebihan atau bakat 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 modifikasi baru dalam permainan kasti.
 - b. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang efektif.
- 3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi kemampuan belajar siswa.
 - b. Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

E. Pembatasan Penelitian

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 bola. Sedangkan yang menjadi *variabel terikat* adalah keterampilan memukul.
2. Populasi dan sampel penelitian ini adalah kelas VII-C SMP Jatiluhur Purwakarta
3. Modifikasi bola yang digunakan yakni karet atau kertas padat
4. Penelitian ini menguji keterampilan memukul bola pada pembelajaran permainan kasti di kelas VII-C SMP Jatiluhur Purwakarta.
5. Hakekat Bermain menurut para ahli adalah suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

6. Hasil belajar menurut Nana Sudjana dalam Rahmawati (2012) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
7. Hasil belajar permainan kasti dalam penelitian ini mencakup sesuai dengan penilaian instrument yaitu hasil belajar melempar, hasil belajar memukul dan hingga hasil belajar menangkap.

F. 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. Belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
5. Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar.