

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“Pendidikan pada hakikatnya adalah pengalaman belajar yang berlangsung di dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah yang bisa mempengaruhi pertumbuhan individu.” (Rasyidin dkk. 2012, hlm. 27). Hal ini sesuai dengan definisi yang dikemukakan oleh Mudyahardjo (dalam Rasyidin dkk. 2012, hlm. 29) bahwa ‘pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 disebutkan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara” (Rasyidin dkk. 2012, hlm. 26).

Masih menurut Rasyidin dkk. (2012, hlm. 26), mengutip Poerbakawatja menyatakan bahwa:

Pengertian pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit. Secara luas pendidikan meliputi semua perbuatan dan usulan dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya serta keterampilannya kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkannya agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmaniah maupun rohaniah. Dalam

arti sempit pendidikan sama halnya dengan pengajaran, walaupun demikian didalam proses pendidikan akan tercakup pula pengajaran sebagai salah satu bentuk kegiatan pendidikan.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwa pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas manusia secara sadar dan terencana melalui proses dan suasana pembelajaran yang sengaja diciptakan untuk membantu menumbuh-kembangkan potensi anak agar menjadi mandiri. Dalam konteks yang lebih filosofis, Giriwijoyo dkk. (2010, hlm. 80) memandang bahwa: “anak (usia Sekolah Dasar) adalah kenyataan masa kini dan harapan masa depan, oleh karena itu perlu dibina pertumbuhan dan perkembangannya, agar menjadi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Juliantine, T. *et al.* (2012, hlm. 6) “Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, social, moral, dan estetika”.

Pada hakikatnya “pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa” (Samsudin, 2008, hlm. 2).

Di pihak lain, Giriwijoyo dkk. (2010, hlm. 86) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Jasmani adalah bagian dari kurikulum standar lembaga pendidikan sekolah dasar dan menengah. Artinya posisi pendidikan jasmani sama dengan bidang-bidang studi yang lain dalam kurikulum. Akan tetapi satu hal yang amat perlu dipahami adalah bahwa hanya pendidikan jasmani dan olahraga

yang dapat menyentuh secara massif dan simultan ketiga aspek sehatnya WHO, jadi betapa penting peran pendidikan jasmani dan olahraga dalam pembinaan anak.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil beregu juga merupakan cabang olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia jauh sebelum zaman penjajahan. Bahkan pada zaman belanda juga sudah dikenal masyarakat. Pada waktu itu permainan bola kasti sering dipertandingkan dalam kejuaraan antar sekolah, sehingga permainan ini sangat dikenal dan diajarkan di sekolah-sekolah menengah dan bahkan di masyarakat. Pada acara nasional permainan ini pernah dipertandingkan, tetapi belakangan ini mulai kurang dikenal dan terpinggirkan. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul bola, melempar bola, dan menangkap bola serta kemampuan berlari.

Dengan demikian, dalam pembelajaran bola kasti bukan hanya sekedar mengembangkan keterampilan bermain bola kasti semata, tetapi melalui intervensi dan rekayasa guru dalam pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran aktivitas permainan bola kasti harus mampu mendorong dan mengembangkan seluruh potensi-potensi kognitif dan afektif yang dimiliki siswa untuk ditumbuh kembangkan secara optimal.

Hal lain dalam pembelajaran bola kasti adalah sarana dan prasarana seperti lapangan permainan. Pemain dapat bermain apabila sarana dan prasarananya sesuai dengan aturan yang telah ditentukan sehingga prinsip-prinsip dasar bola kasti dapat diaplikasikan dengan baik. Namun, tidak dipungkiri penguasaan prinsip-prinsip dasar dan kelengkapan sarana dan prasarana permainan bola kasti belum menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar siswa mengenai keterampilan menyerang dan bertahan dalam permainan bola kasti masih dipengaruhi oleh masalah yang berasal dari dalam diri siswa dan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru.

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran yang digunakan guru turut menentukan terhadap keberhasilan pembelajaran aktivitas permainan bola kasti. Semakin tepat model pembelajaran yang digunakan, akan memberikan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan membuahkan hasil yang baik. Begitu juga dengan masalah yang dihadapi siswa dalam permainan bola kasti akan terpecahkan apabila model pembelajaran yang digunakan guru diaplikasikan dengan efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran permainan bola kasti di sekolah dasar saat ini yaitu melakukan permainan bola kasti yang sesungguhnya, terutama pada kelas 4, 5, dan 6. Padahal pada anak sekolah dasar tidak dituntut untuk dapat melakukan permainan kasti yang sesungguhnya, akibatnya masih banyak siswa yang tidak berani atau tidak percaya diri untuk memukul atau menangkap bola kasti dikarenakan takut terhadap bola kasti yang keras dan pemukul yang kecil sulit untuk memukul. Saat siswa melakukan permainan bola kasti dalam pembelajaran penjas disekolah, guru hanya membiarkan siswa yang tidak berani memukul bola tidak melakukan permainan kasti, tidak diupayakan untuk berani memukul bola. Berbeda kondisinya jika pembelajaran penjas dalam permainan bola kasti yang dimodifikasi baik peralatannya maupun peraturannya, supaya siswa dapat berani memukul bola kasti sehingga permainan bola kasti menjadi lebih menyenangkan.

Selain memodifikasi peralatan maupun peraturannya, penerapan model *movement problem based learning* dalam permainan bola kasti juga akan lebih menyenangkan, dan menambah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dimana dalam model ini siswa dilatih untuk memecahkan masalah dalam permainan bola kasti, diantaranya kemampuan siswa dalam memukul dan menangkap bola kasti dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola kasti disekolah.

Menurut Crum (2003) dalam Abduljabar (2010, hlm. 176) menyatakan tentang tugas-tugas gerak pada pendekatan pembelajaran berbasis masalah gerak, yaitu “tugas-tugas gerak disini bukan berupa tugas gerak baku atau standar dari cabang-cabang olahraga formal, melainkan dapat berupa gerak modifikasi, yang menyajikan tantangan baru kepada anak untuk dipecahkan.”

Secara umum, metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah gerak (*Movement Problem Based Learning*). Guru pendidikan jasmani merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan cara menyajikan berbagai ragam masalah tugas belajar gerak, yang kemudian harus dipecahkan siswa. Guru perlu menyusun tugas belajar gerak secara jelas, dan kemudian menstrukturisasi-nya dalam keragaman kedalam cara-cara mempermudah tugas belajar gerak dan cara-cara mempersukar tugas belajar gerak, disertai dengan aturan-aturan pelaksanaan yang jelas. Abduljabar (2012, hlm. 128).

Jadi *movement problem based learning* adalah salah satu jenis pendekatan pembelajaran dimana siswa diajarkan untuk bergerak dan memecahkan masalah-masalah gerak, sehingga dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah gerak yang dialaminya.

Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran aktivitas permainan bola kasti berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu, disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* disesuaikan dengan konsep aktivitas permainan bola kasti pada siswa SD yakni siswa mencari dan menemukan dasar masalah belajar pada permainan bola kasti kemudian diarahkan untuk berpikir dan memecahkan berdasarkan pengalamannya sendiri.

Bertolak dari uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam permainan bola kasti di SD Cisit 2 Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan

bagi guru dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola kasti di sekolah.

A. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini disusun dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: “bagaimanakah penerapan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran permainan bola kasti di kelas IV SDN Cisitu 2 Bandung?”

B. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pembatasan dan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* dalam pembelajaran aktivitas permainan bola kasti di kelas IV SDN Cisitu 2 Bandung.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman dalam penulisan karya tulis tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar dalam permainan bolakasti.

2. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam melakukan permainan bola kasti

3. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru yakni menjadi masukan tentang model pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang lebih tepat.

Gilang Jaya Saputra, 2017

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING DALAM PERMAINAN KASTI LIKE GAMES
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah sebagai masukan tentang keberhasilan pembelajaran permainan bola kasti menggunakan model pembelajaran *movement problem based learning* sehingga hal tersebut dapat dijadikan bahan pembinaan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat.

D. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

a. Bagian awal, meliputi :

Halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan dan daftar lampiran.

b. Bagian isi, meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORITIS

Membahas kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian, dalam bab ini mengemukakan konsep atau teori yang relevan dengan judul penelitian serta diuraikan mengenai kerangka penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas metode penelitian, dalam bab ini mengemukakan mengenai metode penelitian yang dilakukan oleh penulis yang meliputi: definisi

operasional, metode penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Membahas hasil Penelitian dan pembahasan, dalam bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variable yang diamati, analisis data serta pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.