

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di sekolah dipandang sebagai alat untuk mendidik yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2005: 29-30, pasal 37 ayat 1) disebutkan bahwa: “Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah di antaranya wajib memuat Pendidikan Jasmani dan Olahraga”. Ruang lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar terdiri atas berbagai macam permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan diri, aktifitas atletik, aktifitas ritmik, aktifitas air, dan pendidikan luar kelas.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 40) bahwa: “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Proses pendidikan jasmani tidak terlepas dari adanya pelaksanaan pembelajaran yakni terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai suatu perubahan perilaku, pengetahuan, serta perubahan secara keterampilan.

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Agar terciptanya kualitas pembelajaran yang baik perlu adanya media pembelajaran yang menarik yang bisa digunakan ketika proses pembelajaran di sekolah.

Dengan bantuan media pembelajaran maka guru dapat menerapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat optimal. Namun pada kenyataannya di sekolah banyak guru yang kurang inovatif dalam hal penggunaan media pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran kurang begitu berhasil. Ketersediaan media dan alat dalam

pembelajaran juga menjadi bagian yang tak terpisahkan guna mendukung terciptanya kondisi pembelajaran yang maksimal.

Hal ini juga sering terjadi pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Kasus seperti ini biasanya dipengaruhi oleh kurangnya kreatifitas guru dalam menemukan dan menggunakan hal-hal baru yang berkaitan dengan media pembelajaran. Selain itu banyak pula sekolah yang mempunyai sarana prasarana yang kurang memadai, seperti media dan alat pembelajaran yang tidak lengkap terutama sekolah di perkampungan. Seperti yang dikemukakan oleh Prihatin (2011, hlm. 57) dalam bukunya mengungkapkan bahwa: “Sarana prasarana pendidikan adalah semua kelengkapan dasar yang secara tidak langsung menunjang pelaksanaan proses pendidikan di sekolah”. Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mengejar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya.

Pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya terdapat berbagai macam materi yang diajarkan, salah satu diantaranya adalah pembelajaran gerak dasar lempar tangkap yang dikemas dalam permainan. Menoleh tentang sumber belajar atau materi ajar yang beragam yang dapat diajarkan kepada siswa, salah satu diantaranya adalah materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu aktivitas pembelajaran invasi. Permainan invasi menurut Bahagia (2010, hlm. 8) menjelaskan bahwa:

Menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, atau merebutnya, untuk membuat atau mencegah terjadinya gol.

Setiap permainan mempunyai ciri-ciri permainan atau memainkan objek utama bertujuan untuk membuat atau mencegah terjadinya skor atau *point*. Untuk itu permainan invasi bisa digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam

pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Guru dapat menerapkan pembelajaran permainan invasi guna meningkatkan pola gerak dasar lempar tangkap.

Dalam permainan invasi objek yang digunakan bisa bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan ataupun ketersediaan alat. Objek yang digunakan dalam permainan invasi biasanya adalah bola, baik yang terbuat dari karet ataupun bola yang terbuat dari kertas sudah dimodifikasi. Alternatif objek yang bisa digunakan dalam permainan invasi adalah *frisbee*. permainan yang termasuk kedalam permainan invasi adalah permainan *frisbee*. Menurut Bahagia (2010, hlm. 140):

Permainan *frisbee* adalah permainan lempar tangkap alat semacam piring (pipih) yang dibuat sedemikian rupa hingga dapat melayang menerobos udara ini dengan luncuran seimbang yang memperhitungkan prinsip *aero* dinamis dari alat itu. Pada hakekatnya permainan *frisbee* ini adalah masuk dalam kelompok permainan *passing intercepting*. Karena permainan ini bertujuan untuk membuahkan skor di daerah lawan dengan jalan dioperoperkan lewat keterampilan lemparan *frisbee* itu untuk diarahkan dan ditangkap oleh pemain satu regu, sedangkan pemain regu lawan berusaha untuk menghambat upaya untuk membuat skor.

Untuk dapat melemparkan *frisbee* dengan baik, berupa layangan dan luncuran serta jangkauan terbangnya jauh diperlukan analisis gerak yang baik. *frisbee games* memerlukan keterampilan dasar melempar dan menangkap serta kerjasama diantara para pemain dalam mencetak skor dilapangan.

Pada saat kondisi bermain, aktivitas lempar tangkap dalam *frisbee games* ini sangat menyenangkan, karena gerakan *aerodinamis* dari *frisbee* terlihat menarik bagi siswa. Apabila siswa sudah mulai merasa tertarik maka siswa dapat bergerak aktif dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Kenedi dalam Tesisnya (2016, hlm. 224) menyatakan bahwa: “Efektivitas produk model permainan *frisbee* dapat diterima siswa untuk peningkatan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif”. Dengan mengimplementasikan *frisbee games* dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah diharapkan proses pembelajaran yang berjalan akan efektif dan optimal. *Frisbee games* mempunyai konsep

melempar dan menangkap dengan teman sekelompoknya untuk mencetak angka sebanyak mungkin, hal ini bisa dijadikan solusi bagi guru pendidikan jasmani untuk mengembangkan sekaligus memberikan pengalaman baru berupa penggunaa media pembelajaran yang inovatif terutama di sekolah dasar untuk meningkatkan pola gerak dasar lempar tangkap pada siswa melalui permainan yang menarik dan menyenangkan.

Menurut hasil pengamatan dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri Kartika Sejahtera 01 pada pembelajaran pendidikan jasmani, materi yang diajarkan adalah pembelajaran permainan *frisbee*. Pada pelaksanaannya banyak menemui hambatan, misalnya dalam proses pembelajaran lempar tangkap siswa masih menemui kesulitan ketika melakukan lemparan dan tangkapan penyebabnya ialah siswa masih merasa takut, sehingga proses pembelajaran berjalan kurang efektif. Selain itu belum terbentuknya kordinasi tubuh yang baik pada saat melakukan pola gerak dasar melempar dan menangkap menjadi penyebab tidak berjalannya proses pembelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran dianggap kurang menarik oleh siswa.

Adapun *frisbee games* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih tergolong baru bagi para siswa, hal ini menyebabkan siswa merasa asing ketika mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga berdampak pada tugas gerak yang dilakukan seperti melempar menangkap terkesan asal-asalan. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2015, hlm. 133) menerangkan bahwa: “Melepar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh keruang tertentu”. Dalam buku yang sama Mahendra (2015, hlm. 133) menuturkan: “Menangkap adalah proses yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dan menambahkan kontrol terhadap objek tersebut dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan”.

Dari permasalahan yang terjadi pada pembelajaran kebanyakan siswa mengeluh untuk tidak mau melakukan lempar tangkap *frisbee*, dikarenakan hasil dari lemparan tidak tepat sasaran, selain itu *frisbee* masih sulit dikendalikan pada saat melakukan lemparan disebabkan oleh kurangnya

pemahaman mereka cara melempar serta menangkap *frisbee*. Tidak adanya variasi dalam melaksanakan lempar tangkap pun menjadi permasalahan ketika saat pembelajaran berlangsung sehingga jalanya pembelajaran cenderung membosankan dan siswa tidak antusias ketika mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak efektif kurang maksimal yang diajarkan oleh guru di sekolah.

Sekolah dasar yang terletak di perumahan Inkopad Desa Sasak Panjang Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor, kendati wilayah pemukiman berada di daerah perumahan namun siswa SDN Kartika Sejahtera 01 belum banyak mengenal permainan-permainan baru, jadi permainan yang sering dimainkan pada waktu senggang di sekolah maupun pada waktu di luar jam sekolah adalah permainan-permainan tradisional dan permainan kecil yang tidak menggunakan aturan yang baku atau sekedar mendapatkan kesenangan bersama teman-teman sebayanya. Maka dari itu, berdasarkan observasi di lapangan maka penulis ingin melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat keterampilan gerak dasar lempar tangkap dengan menggunakan *frisbee games*. Sejauh ini, keterampilan lempar tangkap pada siswa Sekolah Dasar Negeri Kartika Sejahtera 01 Kabupaten Bogor masih sangat rendah.

Proses pembelajaran di kelas yang efektif merupakan keinginan para guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang guru ajarkan, materi yang dibuat oleh guru merupakan materi yang sudah disesuaikan dengan melihat kondisi keterampilan siswa dan menyesuaikan dengan karakter siswa di sekolah sehingga dalam penerapan materi yang diajarkan kepada siswa akan dapat tercapai dengan baik. Keterampilan siswa pada setiap sekolah sangat berbeda-beda, maka dari itu pelaksanaan proses pembelajaran bisa dilakukan dengan memulai dari materi yang mudah sampai ke materi yang sulit.

Berdasarkan hasil uraian dan penjelasan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SD Negeri Kartika Sejahtera 01 Kabupaten Bogor dengan judul, “Upaya Meningkatkan Pola Gerak Dasar Lempar Tangkap melalui *Frisbee Games*”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka untuk memfokuskan permasalahan umum pada penelitian harus dibuat dalam bentuk rumusan masalah secara khusus agar tercapai tujuan penelitian. Penelitian ini adalah untuk meningkatkan pola gerak dasar lempar tangkap pada siswa dalam pembelajaran permainan *frisbee*. Selanjutnya penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah penerapan *frisbee games* dapat meningkatkan pola gerak dasar lempar tangkap di SD Negeri Kartika Sejahtera 01 Kabupaten Bogor?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pola gerak dasar lempar tangkap pada siswa sekolah dasar dalam pembelajaran *frisbee games*.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran *frisbee games* dapat mengembangkan pola gerak dasar lempar tangkap pada siswa di SDN Kartika Sejahtera 01 Kabupaten Bogor.

D. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penerapan *frisbee games* dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat penerapan *frisbee games* untuk mengembangkan keterampilan lempar tangkap yang rendah pada pembelajaran permainan *frisbee*.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi yang akan mengembangkan dan meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai wahana untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran, juga dapat

memberikan bekal bagi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan proses belajar mengajar, terutama dalam mengembangkan pola gerak dasar lempar tangkap yang dikemas dalam penerapan permainan *frisbee games*.

- b. Sebagai masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran *frisbee games* khususnya lempar tangkap.

E. Sturuktur Organisasi Skripsi

Bab I. Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II. Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Tindakan

- A. Kajian Pustaka
 1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran
 2. *Frisbee Games*
 - a. Hakikat *Frisbee Games*
 - b. Karakteristik *Frisbee Games*
 - c. Melempar dan Menangkap pada Pembelajaran Invasi Menggunakan *Frisbee Games*
 - d. Strategi Pembelajaran *Frisbee Games*
 3. Pembelajaran *Frisbee Games*
 - a. Fasilitas dan Perlengkapan *Frisbee Games*
 - b. Bentuk Permainan *Frisbee Games*
 4. Hakikat Pola Gerak Dasar
 5. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas
- B. Kerangka Berfikir
- C. Hipotesis Tindakan

Bab III. Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian

- B. Waktu dan Tempat Penelitian
- C. Variabel dan Definisi Oprasional Penelitian
- D. Populasi Dan Sempel
- E. Prosedur Penelitian
- F. Instrumen Penelitian
- G. Teknik Analisis Data

Bab IV. Analisis Data dan Hasil Penelitian

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Data
 - 2. Hasil Analisis Data
 - 3. Refleksi danKesimpulan
- B. Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V. Kesimpulan dan Saran

- A. Kesimpulan
- B. Saran

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran

Riwayat Hidup Peneliti