

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta life skill. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

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

menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Menurut Kurikulum KTSP (thn. 2006, hlm. 208) Tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan secara lebih terinci diuraikan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam Kurikulum KTSP tidak hanya mencakup ranah psikomotorik saja melainkan ranah kognitif dan afektif. Salah satu dari tujuan kemampuan psikomotor yang berkembang pada peserta didik adalah kemampuan dalam keterampilan gerak. Sedangkan pada aspek kognitif yaitu kemampuan berfikir dan menumbuhkan karakter moral yang terinternalisasi melalui nilai-nilai dalam pendidikan jasmani dan kesehatan.

Menurut Kurikulum KTSP (thn. 2006, hlm. 208) Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan

- manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya;
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya;
  3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya;
  4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya;
  5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya;
  6. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung;
  7. Kesehatan, 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.

Berdasarkan uraian di atas menggambarkan bahwa kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki beberapa ruang lingkup. Ruang lingkup yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berolahraga yang meliputi aspek-aspek aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan salah satu ruang lingkup yang terdapat dalam kurikulum yaitu aktivitas permainan. Pendidikan jasmani selalu mengandung unsur bermain, aktivitas fisik, dan olahraga.

Standar Kompetensi yang ingin dicapai di Sekolah Dasar dalam Kurikulum KTSP adalah 1. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai di Sekolah Dasar dalam Kurikulum KTSP adalah 1.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

***PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI***

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

kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. 1.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. 1.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran.

Salah satu aktivitas yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktifitas permainan, dengan permainan siswa akan bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak ada tehnik yang dianggap berat, peraturan yang tidak mengikat dan menyatu dengan alam. Saat anak-anak bermain akan melepaskan emosinya mereka teriak, tertawa, bergerak dan tidak membosankan. Menurut Mahendra (thn. 2009, hlm. 14) "Bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak adalah ahlinya. Segala macam dipelajarinya, dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya." Pernyataan tersebut di pertegas oleh Suparlan, dkk (thn. 2010, hlm. 15) "Guru perlu mencoba memperkenalkan anak dengan berbagai jenis pengalaman bermain dan permainan. Permainan dapat membantu anak memperoleh senang, kepuasan, dan serta rasa ingin menyelesaikan (*sense of accomplishment*) yang dapat berlangsung dari permainan sesuai dengan perkembangan."

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang penting untuk mengembangkan potensi anak. Oleh karena itu peneliti akan mencoba memberikan materi pembelajaran permainan, permainan yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan invasi antara lain: permainan ten ball, end zone ball, three mat ball dll. Adapun media yang digunakan penelitian ini adalah bola berekor bola hasil modifikasi.

Masalah mendasar yang dikeluhkan oleh guru penjas SDN 2 Sindangwangi adalah masih rendahnya kemampuan gerak lempar tangkap dan kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pernyataan

**Dede Wahlan Hermawan, 2017**

**PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI**

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

tersebut diungkapkan peneliti setelah melakukan observasi terhadap 19 siswa pada tanggal 25 February 2017 dengan menggunakan pembelajaran permainan ten ball. Ternyata hanya hanya 8 siswa yang dikatakan tuntas dari seluruh jumlah siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian diarahkan pada "Penggunaan media bola berekor dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan lempar tangkap dan kerjasama siswa SDN 2 Sindangwangi" Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan terhadap siswa Kelas V SDN 2 Sindangwangi Kec Padaherang Kab Pangandaran.

#### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan media bola berekor dalam pembelajaran penjas mampu meningkatkan gerak lempar tangkap dan kerjasama siswa SDN 2 Sindangwangi ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui peningkatan gerak lempar tangkap dan kerjasama siswa melalui penggunaan media bola berekor dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain : Manfaat dari penelitian ini antara lain :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani;
- b. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani;
- c. Mengetahui hasil pembelajaran pendidikan jasmani bagi pesertadidik;

Dede Wahlan Hermawan, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI*

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

- d. Memberikan pengetahuan tentang pentingnya hasil pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, melalui penggunaan media bola berekor dalam pembelajaran penjas, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, khususnya untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran;
- b. Bagi siswa, diharapkan siswa memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani;
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah;
- d. Bagi peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman sehingga akan bermanfaat di masa mendatang.

## **E. Struktur 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**

### **Bab III. Metode Penelitian**

- A. Desain Penelitian
- B. Subjek Penelitian
- C. Populasi Dan Sampel Penelitian
- D. Instrumen Penelitian

Dede Wahlan Hermawan, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI*

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

E. Prosedur Penelitian

F. Analisis Data

#### **Bab IV. Temuan dan Pembahasan**

A. Temuan Penelitian

B. Pembahasan

#### **Bab V. Kesimpulan dan Saran**

A. Kesimpulan

B. Saran

Dede Wahlan Hermawan, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BOLA BEREKOR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS UNTUK MENINGKATKAN  
LEMPAR TANGKAP DAN KERJASAMA SISWA SDN 2 SINDANGWANGI*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)