

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Melempar adalah gerakan memindahkan satu benda ke tempat lain yang menjadi sasaran menggunakan dua atau satu tangan dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu sehingga benda tersebut dapat berpindah tempat. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Melempar termasuk salah satu bagian dari gerak dasar manipulatif, karena gerak dasar melempar ini merupakan upaya mengerahkan daya yang diarahkan pada suatu objek. Ada banyak pola dalam cara melakukan lemparan seperti dari atas kepala, dada, dan dari bawah lengan, baik menggunakan dua tangan ataupun dengan satu tangan. Gerak dasar melempar ini sangatlah penting dikuasai oleh siswa, karena keberadaannya hampir dimiliki oleh sebagian cabang olahraga. Apabila penguasaan gerak dasar melempar siswa sudah baik, maka kegiatan pembelajaran penjas dapat berlangsung dengan baik, karena semakin baik gerak dasar yang dikuasai oleh siswa, maka semakin terampil pula siswa dalam melaksanakan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Pembentukan gerak dasar melempar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan suatu bentuk gerakan dengan anggota badannya agar lebih terampil dengan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tingkat usia dan kemampuannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas lemparan adalah bentuk/gerakan melempar. Dalam melakukan lemparan terdapat beberapa pergerakan yang mempengaruhi kualitas lemparan yaitu, tahapan yang berkenaan dengan persiapan, terdiri dari semua pergerakan yang menjauh dari proyeksi garis yang diharapkan. Tahap pelaksanaan terdiri dari semua pergerakan saat melakukan lemparan ke arah yang dituju. Tahap gerak lanjut (*follow through*) terdiri dari semua pergerakan yang diikuti dengan pelepasan gerakan untuk kembali pada sikap semula. Selain bentuk/gerakan melempar, koordinasi gerak antara ayunan lengan, jari tangan, tolok, dan kaki sangat mempengaruhi kualitas lemparan. Pada

umumnya siswa sekolah dasar penempatan posisi kaki dan tolok masih belum benar dan cenderung seperti berdiri biasa. Gerakan hanya terbatas pada ayunan lengan dan sedikit gerakan badan.

Pengembangan kemampuan gerak dasar melempar dapat dilakukan dengan dengan berbagai cara, baik secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk latihan yang dilakukan dengan cara langsung yaitu siswa dapat diberikan pengulangan gerakan melempar atau sering juga disebut *drill* secara berpasangan dengan temannya ataupun secara berkelompok dengan menggunakan bola tenis, bola kasti, bola plastik ataupun bola yang lain. Sedangkan bentuk latihan secara tidak langsung yaitu dapat dilakukan dengan cara guru memberikan beberapa permainan yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar siswa.

Bermain merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Memang siapapun yang bermain kebanyakan mempunyai rasa senang, dan siapapun senang bermain. Rasa senang yang ada pada anak didik ini merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif, menarik, sekaligus dapat meningkatkan keterampilan penjas siswa. Namun rasa senang itu akan makin terpenuhi bila yang bermain atau semua yang bermain akan melakukan permainan dengan sungguh-sungguh. Dalam hal ini Hendrayana (2003:2) mengatakan:

Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela tanpa paksaan, dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan ciri itu, bermain menuntut ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainannya.

Permainan seperti yang dikemukakan oleh Katzenbogner dan Medler dalam Hendrayana (2003:4) “tidak saja berisikan unsur bermain yang mengandung kesenangan, tetapi juga memiliki unsur keseriusan, disiplin, dan kompetisi.” Penerapannya dalam pendidikan jasmani tetap harus mengandung unsur keseriusan dan disiplin serta kompetisi, tanpa kehilangan unsur bermainnya. Permainan juga dapat memberikan suasana pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan materi-materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk

mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pembelajaran permainan akan berjalan jika peraturannya mudah untuk dimengerti, alatnya mudah untuk digunakan, dan siswa merasa senang dengan melakukan permainan yang membuat mereka aktif bergerak.

Permainan bola batas dan *end zone games* merupakan salahsatu permainan yang sangat cocok untuk meningkatkan gerak dasar melempar siswa, dimana dalam permainan bola batas siswa berupaya melempar kaki siswa yang berada di dalam lapangan sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan skor yang tinggi. Tanpa disadari pergerakan melempar yang dilakukan selama permainan berlangsung dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar siswa. Namun tidak hanya gerak dasar melempar saja yang dapat berkembang, tetapi juga kecepatan, kelincahan, dan lain-lainnya dapat meningkat. Begitu juga dengan permainan *end zone games* keterampilan gerak dasar melempar siswapun dapat berkembang karena dalam permainan ini siswa harus melakukan *passing-passing* kepada rekan satu timnya untuk mencetak skor, yang tanpa disadari juga dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar siswa.

Terdapat beberapa keuntungan dalam menerapkan permainan ini yaitu, siswa dapat menjadi aktif bergerak seperti yang menjadi tujuan penjas sampai saat ini. Selain itu juga keterampilan gerak dasar melempar siswa dapat meningkat secara tidak langsung. Karena secara tidak langsung siswa melakukan beberapa pengulangan gerakan melempar dalam permainan tersebut. Namun ada sedikit kerugian ketika menerapkan permainan tersebut yaitu, tidak semua bentuk keterampilan melempar dapat terlatih untuk sebagian cabang olahraga, misalnya dalam olahraga bolabasket terdapat beberapa betuk lemparan yang lebih spesifik, sehingga sebelum melakukan permainan bolabasket dapat melakukan beberapa bentuk latihan yang harus dilakukan secara berulang-ulang.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam situasi bermain. Tidak menutup kemungkinan keterampilan gerak dasar yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Pendekatan bermain akan memberikan mobilitas yang tinggi pada siswa dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran pendidikan jasmani. Jadi melalui pendekatan bermain, keterampilan gerak dasar yang buruk atau rendah dapat diperbaiki, sehingga dengan meningkatnya keterampilan gerak dasar penerimaan pembelajaran pun akan mudah diserap sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai. Penerapan pendekatan bermain diharapkan dapat memenuhi konsep pendekatan cara belajar siswa aktif maupun pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga nantinya memberikan peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk melakukan atau mengulang-ulang tugas gerak sebanyak-banyaknya. Dengan demikian diharapkan kemampuan gerak siswa dapat meningkat dan tujuan-tujuan pembelajaran pun dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian guna memperoleh hasil tentang “Penerapan Pendekatan Bermain dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar.(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SD YWKA Kecamatan Andir Kota Bandung)”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) memberikan ruang gerak yang luas bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran untuk dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani bukanlah hal yang mudah sebab ada masalah-masalah dihadapi yang sering muncul di lapangan, diantaranya :

1. Kurangnya pemahaman guru penjas terhadap penerapan pendekatan pembelajaran.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam gerak dasar melempar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar melempar siswa?

#### **D. Pemecahan Masalah**

Rendahnya kemampuan siswa terhadap hasil belajar gerak dasar melempar akan dipecahkan melalui pendekatan bermain.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan yang penulis rumuskan adalah untuk mengetahui “apakah penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar melempar pada siswa ?”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

##### **a. Manfaat Akademik**

Membantu para pendidik atau guru untuk menghasilkan pengetahuan yang tepat dan relevan bagi kelasnya untuk memperbaiki pembelajaran jangka pendek, sehingga peningkatan pembelajaran di kelas sangat signifikan.

##### **b. Manfaat Praktis**

Sebagai bahan pertimbangan bagi para calon guru olahraga khususnya mahasiswa FPOK dalam mengembangkan program kegiatan belajar mengajar di sekolah yang menjadi tanggung jawab.

#### **G. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini ruang lingkupnya terarah pada tujuan, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Masalah penelitian ini tentang penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan gerak dasar melempar.
2. Tempat penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar YWKA Kota Bandung.
3. Sampel yang diambil untuk penelitian yaitu kelas siswa V SD YWKA Kota Bandung

