

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan keseluruhan, di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, sikap, perilaku hidup sehat, keterampilan sosial, dan kecerdasan emosional. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2009) bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (hlm. 3)

Dari uraian di atas yang dimaksud perubahan holistik adalah perubahan yang menyeluruh, jadi holistik tersebut baik dalam fisik, mental dan emosional anak.

Menurut Juliantine, dkk, (2012, hlm. 6) “Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani, yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan anak, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, membentuk potensi-potensi yang ada dan membentuk kepribadian individu yang berintelektual dan kepribadian sosial guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) menurut kurikulum 2013 adalah mempersiapkan insan indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia, serta menumbuhkan seluruh potensi peserta didik. (Permendikbud, 2016, no 22)

Menurut Permendikbud (2016, no 21), materi pembelajaran penjasorkes dalam kurikulum 2013 sudah ditetapkan enam aktivitas pembelajaran, yang meliputi:

1. Aktivitas PGD meliputi: 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 kebugaran 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; gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
6. 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.

Oleh karena itu keenam aktivitas pembelajaran tersebut wajib diikuti dan dilaksanakan dalam kegiatan pendidikan jasmani di sekolah.

Dalam Permendikbud di atas, dinyatakan juga bahwa ke dalam aktivitas pola gerak dasar tadi termasuk juga ada kelompok permainan bola kecil yang meliputi permainan seperti bola kasti, rounders, tenis meja dsb. Mengingat penelitian ini akan mengangkat topik tentang kasti, maka uraian selanjutnya akan terkait dengan kasti.

Hendratno (2016) menyatakan bahwa: “Kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu. Kasti merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, ketangkasan serta

kesenangan. Permainan Bola Kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul serta regu penjaga”.

Permainan bola kasti di Indonesia telah dikenal sejak zaman penjajahan Belanda dulu. Perkataan kasti berasal dari bahasa Belanda yang berarti permainan yang dilakukan di atas lapangan rumput dengan menggunakan bola kecil dan alat pemukul dari kayu. Olahraga ini termasuk jenis permainan dengan menggunakan bola kecil atau disebut dengan Permainan Bola Kecil. Permainan kasti dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari 12 pemain regu yang mendapat giliran memukul disebut regu pemukul dan regu yang mendapat kesempatan menjaga lapangan disebut regu lapangan atau regu jaga (Erawan, 2011, hlm. 10).

Permainan bola kasti biasa dimainkan di lapangan terbuka. Anak-anak usia sekolah dasar sering memainkannya, permainan ini sangat bagus untuk melatih kedisiplinan diri serta memupuk kebersamaan dan juga solidaritas antar teman. Untuk bisa bermain kasti dengan baik dan benar, maka kita dituntut untuk mempunyai beberapa keterampilan seperti memukul, menangkap, dan melempar bola serta kemampuan berlari (Suparlan, dkk, 2010, hlm. 10).

Selain itu, kasti pun mengandung aktivitas gerak seperti berlari, melempar, menangkap dan memukul, yang sangat mendukung pada kebugaran jasmani siswa terdapat pula nilai-nilai positif, seperti nilai kerjasama, menghargai lawan maupun kawan, tanggung jawab baik kepada tim maupun dirinya, menerima kekalahan, sportif, rasa sosial, percaya diri, jujur, taat peraturan dan berjiwa olahragawan sejati.

Dengan begitu banyaknya nilai lebih atau manfaat dari kasti, dapat disimpulkan bahwa kasti merupakan aktivitas fisik atau permainan yang pasti bermanfaat bagi anak. Sayangnya selama ini kelebihan kasti belum berhasil diungkap, sebabnya adalah karena mayoritas guru masih belum melibatkan metode dan pendekatan yang mampu mengangkat kelebihan tadi. Satu hal yang digaris bawahi oleh para ahli adalah bahwa mayoritas guru penjas masih menggunakan pendekatan dan model yang kurang tepat dalam mengajar penjas, yaitu menggunakan pendekatan langsung (*direct teaching*) dan khususnya dalam pembelajaran permainan, termasuk kasti di sekolah dasar, guru olahraga masih mengajarkannya dengan cara teknis atau lebih sering diistilahkan oleh para ahli dengan pendekatan teknis.

Griffin, Oslin dan Mitchel dalam Yudiana (2010, hlm. 2) menjelaskan bahwa: “pendekatan teknis yaitu model keterampilan yang lebih menekankan kepada penguasaan teknik dasar terlebih dahulu sebelum kepada pola-pola bermain”. Menurut para ahli, pendekatan teknis ini memiliki kelemahan di antaranya adalah: (1) Membutuhkan waktu yang tidak sebentar (2) membutuhkan tahapan hirarkis dari mulai yang termudah sampai yang tersulit (3) membutuhkan rasa besar pada anak karena pendekatan teknis banyak mengandung proses *drill* yang dilakukan berulang-ulang.

Dengan permasalahan seperti dikemukakan di atas, peneliti memandang bahwa permainan kasti perlu diajarkan dengan pendekatan yang lebih tepat, yaitu pendekatan taktis. Dengan pendekatan taktis, guru mendorong siswa untuk memecahkan masalah dalam permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa pendekatan ini memiliki kelebihan atau keunggulan yang bermakna bagi anak. Adapun kelebihan pendekatan taktis adalah: (1) mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan (2) meningkatkan minat yang lebih besar untuk belajar bermain, pemahaman siswa terhadap bermain (3) meningkatkan kemampuan untuk bermain (4) meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk memecahkan masalah (Juliantine, dkk, 2012, hlm. 128).

Pada dasarnya proses pembelajaran melalui pendekatan taktis lebih menekankan pada aktivitas permainan atau game dengan memodifikasi permainan sesungguhnya kedalam permainan sederhana agar mendorong siswa untuk memecahkan masalah yang terjadi pada saat bermain. (Subroto, 2001, hlm. 1) menjelaskan bahwa:

“Pendekatan taktis lebih menekankan pada situasi bermain, yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktis dalam permainan. Masalah ini pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan”.

Melalui pendekatan taktis permainan sesungguhnya dimodifikasi ke dalam permainan yang sederhana baik peraturan permainan maupun media sarana dan prasarana yang digunakan. Dijelaskan oleh Griffin dan Butler dalam Yudiana (2010, hlm. 6), “*Tactical game* disederhanakan ke dalam tiga tingkatan pendekatan taktis yang difokuskan kepada tiga komponen dasar, diantaranya (1)

memodifikasi dan mempermudah permainan, (2) mengembangkan kesadaran taktik, (3) mengembangkan keterampilan”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “*Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Kasti Melalui Pendekatan Taktis*”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas V di SDPN Setiabudi Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pendekatan taktis berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas 5 di SDPN Setiabudi Bandung?
2. Bagaimanakah pendekatan taktis berpengaruh dalam meningkatkan kesadaran taktis permainan kasti pada siswa kelas 5 di SDPN Setiabudi Bandung?
3. Bagaimanakah pendekatan taktis berpengaruh kepada peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini mencakup tujuan umum dan khusus. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan umum penelitian adalah “untuk mengetahui upaya meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui pendekatan taktis di SDPN Setiabudi Bandung.

Selanjutnya tujuan khusus, diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan taktis dalam meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas 5 di SDPN Setiabudi Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan taktis dalam meningkatkan kesadaran taktis dalam bermain kasti pada siswa kelas 5 di SDPN Setiabudi Bandung.

3. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan taktis dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

D. Manfaat dan Kegunaan

1. Bagi Guru :

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan guru lebih memahami tentang permainan kasti untuk meningkatkan keterampilan siswa dan tidak lagi menggunakan pendekatan teknis tapi menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran kasti.

2. Bagi Siswa :

Diharapkan siswa agar lebih mudah memahami pembelajaran penjas khususnya dalam permainan kasti.

3. Bagi Peneliti :

Dapat mengetahui bahwa aktivitas permainan kasti dapat meningkatkan keterampilan siswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasan tentang upaya meningkatkan keterampilan bermain kasti melalui pendekatan taktis. Struktur organisasi skripsi tersebut di susun sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta dilapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari kajian pustaka, kerangka berfikir dan hipotesis.

3. BAB III Metode penelitian

Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variable penelitian, instrument penelitian, proses pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah di capai meliputi pengolahan data, serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil temuan penelitian.