

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh para ahli bahwa Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan dan mencakup seluruh aspek pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor sesuai dengan karakteristik mata pelajaran pendidikan jasmani. Juliantine (2015, hlm 3).

Pada pembahasan diatas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Salah satu materi pendidikan jasmani yang ada dalam kurikulum 2013 saat ini, kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu

tangkis, bela diri serta aktivitas lainnya. Dalam kesempatan penelitian ini, penulis mendapat berkesempatan mendalami permainan kasti. Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil.

Permainan kasti merupakan olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Permainan ini dimainkan di lapangan berbentuk empat persegi panjang yang dibatasi oleh garis batas dengan lebar 5 cm atau menggunakan tali tambang. Sebagai alat permainan menggunakan bola kasti dan kayu pemukul. Kemendikbud (2013, hlm 61).

Selain itu dalam permainan kasti memiliki unsur keterampilan teknik dasar permainan yaitu melambungkan bola, menangkap bola, melempar bola, berlari, taktik dan strategi, dan peraturan permainan. Tanpa penguasaan teknik tersebut peserta didik tidak mungkin dapat bermain kasti dengan baik pula. Sekarang coba peserta didik baca berbagai teknik dasar permainan kasti dengan cermat, kemudian bermainlah bersama-sama teman-temanmu untuk mempraktikkan berbagai jenis keterampilan yang ada dalam buku ini, kemudian diskusikan cara bermain yang baik. Yakinkanlah peserta didik “peserta didik bisa menjadi apapun yang kamu inginkan, dengan catatan peserta didik serius dan sepenuh hati melakukannya” Permainan kasti akan berhasil dengan baik apabila ada kerja sama antar anggota tim. Kemendikbud (2013, hlm 61).

Dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya berkaitan dengan keaktifan siswa belajar, manajemen kelas, *wasting time* dan lain-lain. berkenaan dengan hal itu JWAB itu sendiri merupakan bagian dari pelaksanaan pembelajaran yang memiliki arti jumlah waktu aktif belajar siswa. Waktu aktif siswa itu sendiri seperti penggunaan waktu ketika KBM (kegiatan belajar mengajar) pendidikan jasmani dilaksanakan. Misalkan berapa lama waktu siswa seperti menjaga bola, berlari menuju base kasti dan lain lain. Oleh karena itu kegiatan waktu aktif belajar ini dapat menjadi acuan keefektifan proses belajar saat pendidikan jasmani, tentu saja semakin banyak waktu siswa aktif belajar atau bergerak semakin baik pula hasil belajar atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah melakukan evaluasi pembelajaran kasti, peneliti menemukan minimnya waktu belajar siswa ketika kegiatan pembelajaran. Keaktifan yang minim tersebut bagi peneliti memiliki pengaruh yang kurang baik pada

**Nuni Siti Jaitun, 2019**  
**IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PERMAINAN KASTI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkembangan jasmani siswa. Setelah dilakukan evaluasi observasi, peneliti menemukan bahwa siswa siswi tersebut belum memahami pola permainan, strategi permainan sehingga membuat permainan kaku atau berjalan secara individu, tidak ada kerjasama yang baik antar teman karena tidak mengerti pola permainan kasti. Pada intinya penulis melihat bahwa setiap siswa kurang memahami peran dirinya dalam kelompok, baik ketika menjadi tim pemukul maupun menjadi tim jaga. sehingga berdampak pada penggunaan waktu belajar menjadi kurang dan minim sekali siswa belajar, sebaliknya waktu habis karena siswa banyak diam dan pasif.

Melihat dari observasi pembelajaran sebelumnya siswa lebih banyak melakukan latihan atau *drill* dalam keterampilan permainan kasti seperti memukul, lempar dan tangkap. Namun ketika siswa bermain sesuai dengan kelompok terjadi kekurangan yang signifikan pada waktu belajar hal ini terlihat ketika siswa secara individu melempar bola untuk mengenakan pemain yang berlari. Disana tidak terlihat adanya pola permainan yang baik pada tim penjaga. Siswa lain hanya melihat tanpa adanya dukungan.

Dari pemaparan masalah tersebut guru pendidikan jasmani seyogianya memiliki kemampuan dalam memodifikasi pembelajaran yang sifatnya dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Salah satunya solusinya adalah penerapan pendekatan taktis. Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Dalam kosep guru sering kali diterapkannya berupa *game elaborasi drill game elaborasi*.

Keuntungan lainnya pada pendekatan taktis, siswa dituntut untuk bermain dengan konsep-konsep yang yang diberikan oleh guru dan memahami tentang permainan itu. *Drill* yaitu pengulangan, guru harus lebih teliti melihat permainan siswanya dan apabila terjadi kesalahan dalam tugas gerak maka guru menghentikan pembelajaran dan memberikan contoh gerakan yang benar kemudian siswa melakukan tugas gerak. Kemudian *game* kembali atau bermain, setelah melakukan pengulangan atau drill siswa kembali melakukan permainan dengan perubahan tugas gerak yang telah dilakukan pada tugas drill. Pembelajaran melalui model pembelajaran pendekatan taktis membiasakan siswa untuk melatih kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada pendekatan taktis ini, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut juga “bentuk-bentuk permainan” misalkan bermain “ucing lempar bola”. Penekanannya pada pengembangan pengetahuan taktikal yang memfasilitasi aplikasi keterampilan dalam permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya saat dibutuhkan. Pada intinya adalah siswa dapat mengembangkan keterampilan dan taktis bermain secara berkesinambungan.

Pendekatan taktis mengutamakan pada pemanfaatan “masalah-masalah taktikal” sebagai perantara dan tujuan pembelajaran. Guru harus mampu menunjukkan masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk mengenali posisi bermain di lapangan secara benar, pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Kesadaran akan taktik, menggunakan dasar kemampuan untuk menekankan masalah-masalah taktik yang muncul selama permainan. Hal itu sekaligus dapat memilih respons tersebut, mungkin terletak pada keterampilan gerak.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, contoh kecil seperti mematikan lawan dengan mengenakan bola pada pemain pemukul yang berada pada ruang bebas atau sedang berlari. Siswa seharusnya dapat membuka ruang tembak dengan mengatur posisinya kemana arah lari pemain pemukul tersebut sebelum menerima operan dari tim jaga. Masalah seperti ini menarik peneliti untuk dibawa, dianalisis dan diteliti dalam penelitian skripsi ini. Dengan dugaan sementara bahwa dalam sistem pembelajaran pendekatan taktis memiliki tahapan yang baik agar siswa dapat memiliki pemahaman keterampilan yang baik diantaranya seperti apresiasi bermain, kesadaran taktikal, pembuatan keputusan yang akurat, eksekusi keterampilan, hingga Penampilan yang semua tahapan ini masuk dalam konsep *game drill game*.

Melalui pembelajaran pendekatan taktis, peran tradisional guru dan siswa berubah. Siswa menjadi lebih bertanggungjawab, lebih termotivasi, dan merasa puas. Membuat perangkat pola menjadi siswa-siswa yang berhasil senantiasa,

mereka menjadi praktisi terbaik atas profesi-profesi yang diembannya. Belajar menjadi relevan dan otentik. Jurnal *pendidikan jasmani UPI*, (chapter 8).

Hasil penelitian terdahulu membahas pendekatan taktis dilakukan oleh Defri Mulyana dengan judul *Pengaruh Pendekatan Taktis Dan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Keterampilan Sepakbola* (Eksperimen Pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Tasikmalaya yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola) hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa 1. Motivasi belajar siswa pada kelompok taktis memberikan pengaruh lebih besar dibandingkan dengan kelompok tradisional 2. Pendekatan tradisional lebih besar pengaruhnya terhadap keterampilan teknik dasar sepakbola dibandingkan pendekatan taktis 3. Pendekatan taktis lebih besar pengaruhnya terhadap keterampilan bermain sepakbola dibandingkan pendekatan tradisional. Mulyana (2018, hlm 1).

Berdasarkan penelitian diatas dapat penulis simpulkan bahwa pendekatan taktis pada intinya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat dari hasil tes atau kinerja peserta didik yang semakin meningkat, Namun melihat hasil penelitian diatas penulis belum menemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ada di lapangan saat ini. Sehingga peneliti akan menggunakan pendekatan taktis pada permainan kasti ditingkat sekolah dasar (SD) dengan fokus utama penelitian adalah meningkatkan JWAB atau jumlah waktu aktif belajar siswa yang masih rendah.

Sehubungan dengan hal di atas, yang diawali dengan temuan permasalahan dan peluang penerapan yang bisa peneliti terapkan pada pembelajaran permainan kasti, hingga temuan analisis sederhana peneliti yang dihubungkan dengan teori para ahli dengan pendekatan taktis, maka peneliti mengangkat permasalahan ini dalam penelitian dengan tujuan penelitian yakni mengetahui pengaruh implementasi pendekatan taktis dalam permainan kasti untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa.”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, peneliti ini harus dirumuskan terlebih dahulu, sebab jika masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas akan mengaburkan batas-batas sehingga dapat menyulitkan peneliti.

Nuni Siti Jaitun, 2019

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PERMAINAN KASTI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA

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

Oleh karena itu penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut Apakah implementasi pendekatan taktis dalam permainan kasti dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu hasil yang ingin dicapai atau ditemukan oleh peneliti sendiri. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini diantaranya:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh implementasi pendekatan taktis dalam permainan kasti dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

### **D. Manfaat Penelittian**

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain :

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat menerapkan pembelajaran permainan kasti yang sudah di modifikasi, siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan waktu yang tepat dan tidak banyak waktu yang terbuang. Tujuan pembelajaran tercapai, dan waktu aktivitas pembelajaran permainan kasti dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

#### 2) Menfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak tentang pengaruh Jumlah Waktu Aktif Belajar dalam penerapan pendekatan taktis dalam permainan kasti.

#### 3) Manfaat Kebijakan

Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui modifikasi permainan kasti.

#### 4) Manfaat Isu serta Aksi Sosial

Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari modifikasi permainan terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa.

Nuni Siti Jaitun, 2019

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIS DALAM PERMAINAN KASTI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA

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

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka Penelitian, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai siklus penelitian, tindakan penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi oprasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data dari dua siklus dan tindakan yang diterapkan hingga untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penerapan.