

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu faktor majunya suatu bangsa bahkan faktor pendidikan merupakan faktor yang sangat penting terhadap kemajuan suatu bangsa, jika sistem pendidikan suatu bangsa baik maka akan mudah untuk mewujudkan cita cita bangsa, karena pendidikan merupakan kemajuan seluruh aspek dimulai dari budaya, moral, sikap, kedisiplinan dan lain lain yang menunjang untuk kesejahteraan bangsa. Tanpa adanya pendidikan dalam suatu bangsa maka dijamin Negara akan kacau tidak akan bisa membedakan antara yang baik dan benar, serta tidak pernah tahu sikap yang baik terhadap sesama warga Negara ataupun Negara yang lain. Hal ini agar di terima oleh warga setempat karena hasil dari suatu pendidikan. Dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 disebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, artinya seluruh warga Negara Indonesia tanpa terkecuali berhak mendapatkan layanan pendidikan apapun itu situasi dan kondisi yang ada di berbagai tempat di Negara Indonesia. Selanjutnya di jelaskan pula dalam Undang-Undang sistem pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari pernyataan mengenai suatu pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh proses pendidikan dalam suatu pembelajaran tidak boleh dilakukan secara asal asalan tetapi harus mempunyai rasa sadar terhadap lingkungan pendidikan serta membuat suatu rencana sebelum melakukan aktivitas pembelajaran hal ini untuk mendukung cita cita bangsa yaitu menjadikan seluruh warga Negara Indonesia mempunyai spiritual yang baik, akhlak yang mulia serta

mempunyai suatu keterampilan yang akan dijadikan nilai pada masa yang akan datang.

Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar adalah pondasi awal anak untuk bisa melakukan pengalaman belajar yang aktif melalui aktivitas gerak. Pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang sangat penting dikarenakan anak tidak hanya mengambil makna dari aspek psikomotor saja, akan tetapi anak bisa mengambil aspek aspek yang lainnya seperti aspek kognitif dan aspek afektif. Dijelaskan oleh Mahendra (2015, hlm. 3) mengemukakan 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”.

Di dalam Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 UU dituliskan, bahwa:

bahan kajian pendidikan jasmani, dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Selain tujuan utama tersebut dimungkinkan adanya tujuan pengiring, tetapi porsinya tidak dominan.

Pendidikan jasmani dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar disebutkan bahwa ruang lingkup materi materi pembelajaran meliputi gerak dasar atletik, permainan bola besar seperti sepak bola, bola basket, bola voli, futsal, dan bola kecil seperti permainan bulu tangkis, tenis meja, permainan kasti, permainan baseball, softball, dan golf, dan adapula bela diri seperti pencak silat, karate dan lain lainnya.

Permainan dalam standar kompetensi salah satunya adalah permainan bola kecil. Permainan kecil adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan.

Salah satu cabang olahraga yang termasuk permainan bola kecil adalah permainan kasti. Permainan kasti dapat di gunakan dalam bentuk pembelajaran pendidikan jasmani, dimana bisa di terapkan di lembaga pendidikan khususnya yaitu di sekolah dasar. Agar siswa belajar memainkan permainan kasti, maka permainan di sekolah dasar menggunakan softball like games. Di dalam softball like games siswa memainkan permainan kasti seperti biasa pada umumnya hanya saja ada beberapa pendekatan pendekatan agar tujuan pembelajaran kasti yang aslinya dapat terlaksana dengan baik yang sesuai dengan karakteristik anak anak SD. Konsep modifikasi olahraga pada dasarnya berpedoman pada Developmentally Appropriate Practice (DAP) yang mengacu pada pembelajaran individual (individualize instructional approach). Pembelajaran berpusat pada anak didik dan berusaha disesuaikan dengan kondisi fisik dan psikis anak. Modifikasi dapat dilakukan pada alat, ukuran lapangan, aturan permainan, dan sebagainya (Hamid, 2012 hlm 3). Jadi dalam pembelajaran softball like games perlu adanya yang dimodifikasi permainannya seperti ukuran lapangan dan aturan permainan sehingga pada saat permainan bola kasti aslinya siswa mampu memahaminya, hal tersebut menjadi tugas seorang guru penjas dalam merancang strategi agar siswa mampu paham dan mampu melaksanakan permainan yang aslinya.

Berdasarkan beberapa uraian di atas mengenai pendidikan jasmani maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani menggunakan aktivitas keseluruhan dalam pembelajarannya, yang mempunyai banyak manfaat bagi anak didiknya yaitu anak tidak hanya mendapatkan pengalaman belajar secara fisik, akan tetapi secara emosional dan secara mentalpun anak mendapatkannya. Akan tetapi Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sering kali siswa mendapatkan pembelajaran yang kurang menyenangkan dalam arti diberikannya materi pembelajaran kepada siswa seolah olah semua siswa itu mampu melaksanakan tugas yang diberikan oleh seorang guru pendidikan jasmani. Namun dengan fakta

yang ada di lapangan bahwa siswa tidak bahagia ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani karena pembelajarannya kurang efektif dan bersifat kaku, selain itu pula antusiasme atau minat belajar siswa menjadi berkurang dan pemahaman siswa terhadap materi kurang dipahami. Oleh sebab itu maka dibutuhkan suasana pembelajaran penjas yang bisa memberikan kenyamanan kepada siswa sehingga mudah bagi seorang guru penjas untuk menyampaikan informasi kepada siswa tersebut seperti dibutuhkan pembelajaran yang menghibur yang sesuai dengan karakter siswanya dengan cara lebih diperbanyak kepada permainan karena dengan kata bermain pemikiran siswa sudah merasa senang meskipun pembelajaran belum dimulai.

Dari hasil pengamatan yang saya lakukan di salah satu sekolah dasar di kota Bandung saat pembelajaran permainan kasti terlihat guru memberikan materi permainan kasti secara langsung sehingga menyebabkan banyak anak-anak yang mengeluhkan pembelajaran tersebut dikarenakan ketidakpahaman anak dalam menerima informasi, sehingga permainan kasti tidak berjalan dengan lancar seperti sehingga keterampilan anak bermain kurang terlihat selain itu pula masalah yang terjadi adalah anak pusing sesudah memukul harus bagaimana, apa tugas group yang bertahan dan ada sebagian siswa yang takut ketika memukul bola, bola terkena badan siswa yang berdampak kepada siswa membuat anak tidak mau mengikuti pembelajaran permainan kasti lagi. Selain itu juga tidak ada pendekatan khusus dari seorang yang mengarahkan anak kepada pemahaman ke permainan kasti aslinya yang mengakibatkan antusiasme atau minat belajar menjadi berkurang dari anak dan dibutuhkan ketegasan dari seorang guru penjas dalam memberikan peringatan kepada siswa yang tidak ingin ikut andil dalam tugas kelompoknya karena mempengaruhi kepada siswa yang lainnya.

Penelitian terdahulu terkait dengan upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain yang dilakukan oleh Gilang Jaya Saputra yang berjudul penerapan Model Movement Problem Based Learning dalam Permainan Kasti Like Games menurut Suparlan (dalam Saputra 2012, hlm 27). Mengemukakan bahwa “Yang akan diteliti yaitu aktifitas permainan bola kasti yang meliputi cara melambungkan bola, cara memukul bola, dan berlari

Tubagus Idharul Jihad, 2019

PENERAPAN MODEL MOVEMENT PROBLEM BASED LEARNING SOFTBALL LIKE GAMES DALAM PERMAINAN KASTI

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

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, bahwa kekurangan pada penelitian ini adalah peniln di atas menunjukan untuk menilai gerak dasar anak ketika bermain bola kasti bukan keterampilan bermain karena keterampilan bermain itu cangkupannya luas.

Untuk mengatasi permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menerapkan salah satu model *Movement Problem Based Learning Softball Like Games* yang artinya siswa dituntut untuk berusaha memecahkan masalah gerak dengan melalui permainan yang menyerupai permainan kasti hal ini bertujuan agar anak dapat memahami pembelajaran sebelum bermain bola kasti aslinya. Menurut Fatimah (2012, hlm. 251) mengemukakan bahwa “Problem based learning (PBL) sebagai salah satu model pembelajaran memiliki ciri khas yaitu selalu dimulai dan berpusat pada masalah”. Dengan memberikan suatu permasalahan kepada siswa melalui pemberian tugas gerak diharapkan siswa mampu menjadi lebih dewasa dalam menanggapi suatu permasalahan dengan memberikan motivasi antar sesama, serta bermusyawarah sebelum melakukan tujuan bersama.

Dari penjelasan di atas bahwa seluruh siswa harus terlibat langsung dalam suatu masalah untuk memecahkan masalah secara bersama dengan praktik yang memberikan stimulus untuk belajar. Dengan permasalahan yang sering terjadi di sekolah dasar dalam pembelajaran penjas seperti kurangnya pendekatan khusus kepada anak atau strategi khusus dari seorang guru dalam pembelajaran penjas, justru hal tersebut adalah masalah bersama yang harus dituntaskan oleh guru dan muridnya dengan pendekatan suatu permainan kasti dengan diterapkannya model *Movement Problem Based Learning* dalam permainan kasti ini.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan peneliti banyak sekali permasalahan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran permainan kasti,diantaranya:

- 1.1.1 siswa ketakutan ketika menerima bola
- 1.1.2 siswa tidak memahami cara bermain kasti.
- 1.1.3 tidak adanya pendekatan khusus dari seorang guru sebelum melaksanakan permainan bola kasti

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Problem Based learning softball like games dalam permainan kasti (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SD El Fitra Kota Bandung).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas peneliti merumuskan masalah penelitiannya yaitu Apakah penerapan model *Movement Problem Based Learning softball like games* dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa melalui pembelajaran *softball like games*

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai pengalaman dalam penulisan karya tulis tentang penerapan penggunaan model *Movement Problem Based Learning softball like games*

1.4.2 Guru

Sebagai saran serta masukan kepada guru sebelum memberikan pelajaran kepada siswa guru mengetahui model model pembelajaran pendidikan jasmani agar tujuan dari setiap pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana dengan baik

1.4.3 Siswa

Menjadikan siswa menjadi lebih dewasa dalam menghadapi suatu permasalahan yang dihadapi dan juga memberikam siswa suatu manfaat kehidupan bahwa suatu masalah tidak bisa diselesaikan dengan sendiri melainkan dengan interaksi yang memunculkan rasa tanggung jawab dan kerja sama siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merupakan sistematika penulisan skripsi yang disajikan untuk memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya,

serta keterkaitan antara sub bab dengan bab yang lainnya dalam membentuk kerangka utuh skripsi. Struktur organisasi skripsi terdiri atas lima bab utama beserta lampirannya yang diuraikan sebagai berikut:

1.5.1 Bab I : Pendahuluan

Bab pertama yang menyajikan latar belakang sebagai dasar dilakukannya penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan masalah penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 Bab II : Kajian Pustaka

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang memberikan penjelasan serta teori teori yang mendukung mengenai topik yang diangkat dalam penelitian.

1.5.3 Bab III : Metode Penelitian

Bab ketiga ini menguraikan tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.5.4 Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Bab keempat ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.

1.5.5 Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab kelima ini menguraikan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.