

Bab 1

Pendahuluan

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Keterbatasan pemahaman dari tujuan pendidikan jasmani saat ini menjadi masalah dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani sangat memiliki peranan yang penting bagi kebugaran tubuh manusia sehingga sasaran pembelajaran sangat di tujukan kepada aktivitas demi tercapainya kebugaran. Seperti yang diungkap Mahendra (2015):

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic 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 seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (hlm. 11)

Dalam kaitan ini diartikan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani membentuk fisik, mental, serta emosional anak menjadi berkembang. Nilai-nilai yang dikandung dalam penjas, untuk mengembangkan manusia utuh menyeluruh.

Telah disadari bahwa pendidikan jasmani merupakan komponen pendidikan secara keseluruhan, namun dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum bisa berjalan dengan efektif seperti apa yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru saja, akan tetapi murid juga harus bisa belajar dengan kreatif mungkin dalam pembelajaran melalui permainan. Oleh sebab itu permainan atau bermain dalam pembelajaran penjas sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dan kebugaran siswa.

Kenyataan di lapangan saat penulis melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di SDN 053 Cisitu kota Bandung ketika pembelajaran penjas siswa seringkali masih ada yang tidak mengikuti pembelajaran dan malah asik main-main dengan mengganggu temannya. Ada pula saat pembelajaran siswa banyak diam dari pada bergerak aktif melakukan permainan dengan beralasan bosan melakukan suatu gerak tertentu saat pembelajaran berlangsung. Akibat dari masalah tersebut keterampilan siswa tidak meningkat dalam pembelajaran

penjas. Sehingga peneliti ingin menemukan solusi untuk mencegah perilaku tersebut dengan menggunakan metode permainan atau bermain menggunakan *lead up games*.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Dalam bermain juga dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dan bisa membuat siswa menjadi bugar. Seperti menurut Sukintaka (1992) yaitu:

Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak mereka berarti berlatih tanpa disadari. Dasar gerak dasar mereka menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler makin jadi lebih baik. (hlm. 12).

Berbagai macam permainan yang di terapkan pada pembelajaran penjas seperti *lead up games* merupakan salah satu permainan yang diterapkan pada pembelajaran penjas di sekolah dasar, tetapi baru akan di berikan apabila mereka telah menguasai berbagai kemampuan dasar. Karena permainan ini merupakan permainan yang di modifikasi yang mengarah kepada olahraga atau permainan yang akan di pelajari.

Seperti dalam contoh belajar pada permainan kasti atau olahraga sepak bola. Dapat di modifikasi dalam peraturannya, perlengkapan yang dipergunakan, ukuran lapangan serta jumlah pemainnya seperti yang dikatan Dyer dkk (2014)” mengatakan bahwa.:

Lead up games to organized sports, one is immediately faced with the necessity for a basis upon wich to judge the value and worth of again in relation to is use as an instrument for the teaching of skills and techniques. Therefore the following criteria have been set up for the selection and evalucation of lea up games. The term “ lead up games ” is here understood to mean a game used to teach a part or parts of a climax activity. The criteria are applicable to any type of organized sport. (hlm. 38)

Terkait apa yang diungkapkan di atas *lead up games* lebih meningkatkan keterampilan yang akan di pelajari dari olahraga atau permainan tersebut. Oleh sebab itu jika di terapkan terhadap sekolah dasar harus di terapkan pada kelas atas. Karena untuk meningkatkan keterampilan yang sudah dikuasai sebelumnya. Seperti contoh akan diterapkan pada permainan kasti. Kenapa kasti

karena dalam permainan kasti ada beberapa keterampilan yang harus sudah dikuasai seperti memukul bola, melempar bola, menangkap bola, dan berlari. Sehingga peneliti menerapkan *lead up games* kepada permainan kasti. Permainan kasti termasuk dalam permainan *fielding games* yang bersifat sedikit lambat dari permainan invasi dan *net games* seperti yang diungkapkan Fissette & Mitchell (2013) *fielding games* adalah:

Striking/fielding and target games have less “flow” and a slower pace compared to invasion and net/wall games, which decreases the level of tactical complexity in them. The slower paced nature of games such as softball and golf provides students with more time to make fewer decisions within game play and gives teachers more opportunity to observe student performance. (hlm, 44)

Terkait apa yang telah dijelaskan di atas permainan kasti lebih sedikit keputusan di dalam game sehingga memberi guru lebih banyak kesempatan untuk mengamati kinerja siswa. Studi eksperimen yang telah dilakukan oleh Gustafianuus Abe (2013) dengan tujuan meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam permainan kasti dengan menggunakan bola modifikasi pada siswa kelas V SD Negeri Banyusari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan melempar dalam bermain kasti melalui penerapan modifikasi bola dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Banyusari. Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya tidak memakai *lead up games* pada permainan kasti. Sehingga peneliti akan meneliti penerapan *Lead Up Games* Kasti di sekolah dasar.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas tentang pemilihan permainan yang tepat pada pembelajaran penjas di sekolah dasar. Pentingnya permainan atau bermain dalam pembelajaran penjas orkes khususnya dalam permainan kasti. Untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa penulis mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan *Lead Up Games* kasti di sekolah dasar”..

1. 2 Rumusan Masalah

Permasalahan saat pembelajaran penjas masih ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran malah asik main-main mengganggu temannya. Ada pula pada saat pembelajaran siswa masih ada yang diam dari pada bergerak aktif melakukan permainan dengan beralasan bosan dengan gerakan permainan atau gerakan

tetentu pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga perlu kiranya masalah tersebut untuk diteliti, dianalisis dan dipecahkan, setelah diketahui dan dipahami latar belakang masalahnya. Maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh dalam penerapan lead up games kasti terhadap keterampilan bermain bola kasti di sekolah dasar.

1. 3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil penerapan lead up games kasti terhadap keterampilan bermain kasti di sekolah dasar.

1. 4 Mafaat Penelitian

1.4 1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi lembaga pendidikan tentang penerapan lead games kasti dalam proses pembelajaran khususnya pendidikan jasmani, untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti dan menemukan terori pengetahuan baru tentang permainan.

1.4 2 Manfaat Kebijakan

Memberikan kebijakan untuk pengembangan pembelajaran penjas bagi siswa dalam pembelajaran penjas yang baik dan efektif dengan untuk diterapkan dan di anjurkan, berkaitan dengan kebijakan sekolah bahwa guru harus menggunakan strategi permainan *lead up games*.

1.4 3 Manfaat Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait, diantaranya :

a. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat yang baik dan berguna bagi proses pembelajaran selanjutnya disekolah, dalam rangka perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran kasti.

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakanya ini, diharapkan guru dapat menerapkan rencana pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien sebagai wacana untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran, dan kreativitas guru penjas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, terutama pada pembelajaran kasti

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman bermain sepakbola dalam pembelajaran kasti.

1.4 4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penerapan strategi pembelajaran penjas di sekolah dasar sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal. Dapat menjadi wahana pengetahuan.mengenai penerapan lead up games kasti di sekolah dasar bagi peneliti selanjutnya yang tertark untuk meneliti.

1. 5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi ini terdiri dari lima bab dan di setiap babnya berisikan sebagai berikut:

1.5 1 BAB Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menggunakan latar belakang masalahberkaitan dengan isu dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat peneltian dan struktur organisasi skripsi

1.5 2 BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan tentang kajian teori-teori pendidikan, pendidikan jasmani di sekolah, sebagai penguat skripsi tentang judul yang di angkat sebagai penelitian.

1.5 3 BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

1.5 4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini memaparkan analisis temuan dan mengemukakan hasil peelitian serta pembahasan dari analisis hasil penelitian.

1.5 5 BAB V PENUTUP

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.

