

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan berperan penting untuk menunjang kehidupan manusia. Setiap orang berhak menerima pendidikan agar mendapatkan kualitas hidup yang lebih baik. Salah satu aspek pendidikan yang dapat menunjang kehidupan manusia adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang (Margono, 2012). Pendidikan jasmani dapat diterapkan pada semua golongan dan usia, termasuk pada anak usia dini. Penerapan pembelajaran pendidikan jasmani pada anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam mempersiapkan mereka menuju jenjang sekolah dasar (Sandey, 2018), oleh karena itu pembelajaran pendidikan jasmani harus dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar. Pembelajaran pendidikan jasmani yang diterapkan di sekolah dasar sangat beragam, salah satunya adalah permainan *softball* yang termasuk ke dalam kelompok permainan bola kecil. Seperti permainan olahraga secara tim atau regu, permainan softball mempertemukan dua tim yang saling beradu kemampuan untuk dapat saling mengalahkan, yaitu dengan memberikan kesempatan kepada kedua tim untuk menyerang dan bertahan. Untuk dapat mengalahkan tim lawan harus memiliki kemampuan menyerang yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan bertahan, atau dengan kata lain kemampuan mencetak angka dalam menyerang harus lebih banyak dari kemampuan menahan lawan mencetak angka dalam bertahan. Seperti permainan olahraga pada umumnya, tim yang dapat mencetak atau memperoleh angka lebih banyak akan keluar sebagai pemenang. Oleh karena itu, dibutuhkan keterampilan khusus untuk dapat memainkan permainan *softball* (Soetahir dan Marhaendro 2005).

Keterampilan bermain *softball* yang perlu diasah diantaranya adalah keterampilan lempar, tangkap, memukul, bertahan, menyerang, dan lari. Keterampilan tersebut pada dasarnya akan lebih baik apabila terus dilatih dan tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melatih keterampilan bermain *softball*. Guru harus dapat menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran permainan *softball* karena permainan *softball* merupakan permainan yang cukup kompleks dan sulit dipelajari. Berdasarkan pengamatan yang peneliti amati, masih banyak siswa yang relatif tidak bisa melakukan keterampilan bermain *softball* dan tidak paham akan peraturan permainannya, sehingga siswa lebih banyak diam dan tertarik untuk berdiskusi dengan temannya daripada bergerak aktif dan ikut serta dalam pembelajaran. Kelemahan guru dalam memberikan konsep dan strategi pembelajaran yang kurang tepat akan berdampak pada keterampilan bermain siswa dalam permainan *softball*, selain itu kurangnya sarana dan prasana yang mendukung membuat guru relatif tidak menerapkan pembelajaran permainan *softball* di sekolah. Maka dari itu, kemungkinan pembelajaran terlalu sulit untuk diikuti siswa dan guru hanya terpaku pada pelaksanaan permainan *softball* yang sebenarnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bermain *softball* adalah dengan menggunakan strategi *lead up games*. Strategi *lead up games* dipilih karena dapat membuat siswa lebih memahami pembelajaran melalui modifikasi permainan yang mengarah kepada permainan sebenarnya (Dyer, Adair, White, Dyer, & White, 2013).

Memodifikasi permainan *softball* diantaranya dapat dilakukan dengan cara memodifikasi peraturan permainan, perlengkapan yang digunakan, ukuran lapang, atau jumlah pemainnya. Guru dapat mengubah atau menyesuaikan teknik dan peralatan sesuai dengan kemampuan anak Thompson (dalam Sridadi 2009), dengan demikian *lead up games* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan keterampilan yang mereka miliki dalam suatu pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan pembelajaran melalui *lead up games* dilakukan secara bertahap mulai dari gerakan yang mudah sampai ke gerakan yang sulit, sehingga dapat memudahkan siswa sekolah dasar untuk belajar dan mengembangkan keterampilannya dalam bermain *softball*.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan *lead up games* softball untuk meningkatkan keterampilan bermain. Untuk membantu penelitian ini, peneliti merujuk bahan-bahan penelitian yang ada relevansinya dengan penelitian yang akan diteliti. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sangat diperlukan guna mendukung kajian teoritik yang dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah: Penelitian yang dilakukan oleh Andari Dewi Purnama pada tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Melalui Penerapan Modifikasi Alat Dalam Permainan Bola Kecil”. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN *LEAD – UP GAMES SOFTBALL* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sebelum peneliti menentukan rumusan masalah, terlebih dahulu penulis mengidentifikasi berbagai masalah pembelajaran penjas disekolah sebagai berikut:

- 1.2.1 Dalam pembelajaran permainan *softball* siswa masih kurang menguasai keterampilan bermain.
- 1.2.2 Pengetahuan siswa tentang peraturan permainan *softball* yang masih kurang.
- 1.2.3 Antusiasme siswa dalam pembelajaran masih terlihat rendah.
- 1.2.4 Guru terlalu monoton dengan bentuk pengajarannya.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang penulis kemukakan, maka peneliti menerapkan suatu strategi pembelajaran melalui *lead up games* sehingga peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Apakah Terdapat Peningkatan Keterampilan Bermain Siswa Melalui Penerapan *Lead-Up Games Softball* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bermain ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain siswa kelas V di SDN Cikadu melalui penerapan *lead-up games* .

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Dilihat dari segi teori

Penelitian ini dari segi teori mengembangkan tentang penyampaian strategi pembelajaran dalam penjas khususnya *lead - up games*, manfaatnya mengembangkan teori tentang penyampaian materi pembelajaran dalam penjas, khususnya dalam penelitian ini peneliti ingin melihat hasil dari penerapan *lead up games* terkait dengan keterampilan bermain *softball*.

1.4.2 Dilihat dari segi kebijakan

Sebagai informasi terhadap guru untuk membuat kreatifitas sehingga sekolah mempunyai kebijakan mengirimkan guru untuk mengikuti seminar dan dapat menjadikan bahan evaluasi untuk dinas dalam rangka untuk menyediakan sarana dan prasarana dan menjembatani untuk menyelenggarakan seminar sehingga guru dapat mengikutinya.

1.4.3 Dilihat dari segi praktik

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

1.4.3.1. Bagi Sekolah

Sekolah mempunyai informasi bahwa strategi penyampaian materi itu beragam sehingga gurunya di upayakan, dengan adanya informasi berbagai macam untuk mengikuti seminar, dengan adanya informasi tentang berbagai macam strategi pembelajaran sehingga dinas di harapkan menyediakan wadah untuk guru mengikuti seminar.

1.4.3.2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya 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 *softball*.

1.4.3.3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman bermain dalam pembelajaran *softball*.

1.4.4 Dilihat dari segi isu serta aksi sosial

Memberikan informasi kepada masyarakat dan 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* di sekolah dasar bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunan. Adapun urutan tersebut dari masing-masing BAB yang akan penulis paparkan:

BAB I tentang pendahuluan akan dipaparkan mengenai: latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II tentang kajian pustaka akan dipaparkan mengenai teori-teori: hakikat pendidikan jasmani, pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani, sebagai penguat skripsi tentang judul yang di angkat sebagai penelitian.

BAB III tentang metode penelitian akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, instrumen penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV tentang temuan dan pembahasan akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

BAB V tentang simpulan implikasi dan rekomendasi akan dipaparkan mengenai hasil analisis temuan dari penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.