

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengelola unsur-unsur jasmanai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dengan demikian siswa akan memperoleh sebagian ungkapan yang berkaitan dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta bagaimana ungkapan yang kreatif, inovatif, dan keterampilan dan memiliki kelincahan serta kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengaruh dan pemahaman terhadap gerak manusia.

Pengembangan motorik melalui pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas fisik yang dilakukan secara terarah dan secara sistematis yang bertujuan membina kebugaran jasmani dan penguasaan ketrampilan gerak dasar siswa berbagai macam permainan dan olahraga. Manusia memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Biasanya bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui permainan bermain bagi anak-anak (termasuk murid-murid SD) merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan dan tumbuh kembang anak tersebut. Bahkan sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain. Karena bermain merupakan naluri dan dorongan dari anak.

Bermain merupakan alat pendidik yang ampuh untuk mencapai tujuan pendidikan W.R Smith (soemitro : 1992: 1) mengatakan bahwa bermain adalah

“dorongan langsung dari dalam individu yang bagi anak merupakan pekerjaan sedang bagi orang dewasa dirasakan sebagai kegembiraan.

Berdasarkan hasil tes kebugaran jasmani khususnya aspek kelincahan (*agilitas*) di sekolah dasar kelas V SDN Sukawening dalam permainan bola basket yang dilaksanakan setiap awal semester dan akhir semester. Pengamatan penulis bahwa hampir 80% siswa kurang lincah dalam bergerak khususnya dalam permainan bola basket tersebut. Faktor penyebab kurangnya tingkat kebugaran jasmani tersebut di antaranya. Kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan di sekolah maupun diluar sekolah.

Selain hal tersebut di atas kemampuan guru pun sangat mempengaruhi pencapaian kebugaran jasmani yang optimal bagi semua anak didiknya. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran. Menentukan metode mengajar serta menerapkan strategi belajar sangat menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar.

Sujana dalam Sudarwan, (2000: 20) mengemukakan bahwa “Guru merupakan ujung tombak pendidikan ia secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa. Guru secara langsung berperan penting dalam peran tumbuh anak. Aktivitas yang guru berikan dalam kontek bermain mampu mendorong anak didiknya berkreasi dan tidak jenuh tapi itu juga dibutuhkan keseriusan.

Sukintaka (1992: 91) “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, bersungguh- sungguh, tetapi buatkan semata-mata hanya memperoleh kesenangan bermain”.

Di dalam permainan bola basket anak juga dapat mendapatkan kesenangan karena permainan bola basket adalah cabang olahraga yang mempunyai nilai-nilai pedagogis, fisiologis, intelektual dan sosiologis. Melalui permainan bola basket

siswa dilatih untuk rajin, tekun, ulet, disiplin, tanggung jawab dan lain- lain. Dalam latihan atupun pertandingan tanpa ada disiplin yang baik bagi setiap permainan tidak akan mencapai kemenangan.

Bola basket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh di over (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuan nya adalah memasukan bola ke basket (keranjang) lawan. Permainan dilakukan oleh 2 regu masing-masing terdiri dari 6 pemain setipa regunya berusaha memasukan bola kekeranjang lawan dan menjaga atau mencegah keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin. Lapangan terdiri dari tanah, atau lantai semen atau papan, dibatasi oleh garis berbentuk empat persegi panjang berukuran 28 x 15 meter. Sodikun(1992:8).

peraturan permainan bola basket terciptanya sampai sekarang sudah mengalami perubahan banyak. Setelah dibuat A. Naismith kini FIBA (*Federation International de Basketball Amateur*) telah dikembangkan menjadi 86 pasal perubahan berikutnya meliputi bentuk dan ukuran lapangan, peraturan permainan dan pertandingan, teknik-teknik, alat-alat perlengkapan pertandingan, perwasitan serta sinyalnya, dan lain-lain. Hal tersebut sesuai dengan selera dan perkembangan peradaban manusia.

Dalam pengertian di atas penulis akan mencoba menerapkan kepada siswa kelas V SDN Sukawening kabupaten sumedang. Kenapa saya ingin menerapkan tentang aspek-aspek yang ada di atas? Pada saat penulis melakukan pembelajaran dan pengesanan dalam permainan bola basket dan lari jig-jag hampir 80% siswa

mendapatkan masalah dalam bergerak khususnya aspek kelincahan. Hasil test yang diperoleh dapat dilihat pada table I.I.

**Tabel 1.1**

**Data awal tes lari zig zag sambil membawa bola dengan jarak 10 meter**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin L / P	Waktu	Nilai	Keterangan	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1	Taufik hidayat	L	11.09	50		v
2	Anis apriliani	P	13.21	50		v
3	Ahmad syarifudin	L	10.28	50		v
4	Ernawati	P	10.04	60		v
5	Erinsitiha	P	14.03	50		v
6	Arif	L	09.07	60		v
7	Handini	P	-	-		v
8	Ajeng	P	12.34	50		v
9	Jaka permana	L	10.03	50		v
10	Dede mustofa	L	08.07	70	v	
11	Dian	P	13.27	50		v
12	Dini rosiani	P	14.09	50		v
13	Endang	P	10.08	60		v
14	Galih	L	11.02	50		v
15	Gustian dewi	P	13.17	50		v
16	Hendi	L	08.00	70	v	
17	Kiki kusmayanti	P	12.32	50		v
18	M. ikhsan	L	09.06	60		v
19	Nadelisian	P	12.06	50		v
20	Mita rosmayanti	P	09.01	70	v	
21	Santi fatwa	P	11.12	50		v
22	Sri haryani	P	10.15	60		v
23	Sosfa tresna f	L	10.08	50		v
24	Wulan widianingsih	P	09.00	70	v	
25	Wido retno	P	11.16	50		v
26	Yeti rohaeni	P	13.07	50		v
27	Yuniarti	P	09.04	70	v	
28	Gugun gustian	L	08.08	70	v	
29	Febi julkipri	L	08.01	70	v	
30	tresna	L	10.06	50		v
<b>Jumlah</b>					T = 7 = 23%	
<b>Persentase</b>					TT = 23 = 77%	

**Keterangan :**

$$\begin{aligned} \text{Persentase Tuntas} \\ = \frac{\text{Jumlah Lulus}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Tidak Tuntas} \\ = \frac{\text{Jumlah Tidak Lulus}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \end{aligned}$$

**Nilai :****Putra :**

$$< 7 \text{ Detik} = 90$$

$$7.01 - 7.09 = 80$$

$$8.00 - 8.09 = 70$$

$$9.00 - 9.09 = 60$$

$$> 10 \text{ Detik} = 50$$

**Putri :**

$$< 8 \text{ Detik} = 90$$

$$8.00 - 8.09 = 80$$

$$9.00 - 9.09 = 70$$

$$10.00 - 10.09 = 60$$

$$> 11 \text{ Detik} = 50$$

Batas KKM = 70 %

(Didi, 2008: 56)

Di dalam bermain, anak dilatih untuk bergerak dengan cepat dan tepat. Jadi kita memerlukan pembelajaran yang baik dan optimal khususnya dalam aspek kelincahan. Dalam latihan kita tau anak berkencenderungan cepat bosan kalau kita membawa keseriusan dalam kontek pembelajaran. Dalam pembelajaran kita harus bisa menemukan alternatif yang tepat agar tidak bosan latihan tapi malah sebaliknya, yaitu mengemas permainan tradisional kucing jukut riut di dalam kontek latihan agar anak merasakan kesenangan dan kegembiraan juga di saat pembelajaran demi untuk mendapatkan hasil yang optimal khususnya aspek kelincahan.

Ada macam-macam permainan yang bisa menunjang kesenangan anak tanpa disadari di dalam nya ada kesungguhan. Kita ambil permainan tradisional yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Jenis permainan tradisional ada yang memerlukan alat, ada juga permainan yang tidak memerlukan alat. Ada permainan yang menggunakan energi yang tinggi maupun ada pula permainan yang sedikit memerlukan energi. Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang mempunyai peraturan-peraturan tertentu baik mengenai peraturan permainannya, Alat- alatnya, ukuran yang digunakan maupun waktu untuk melakukannya. Hal ini disesuaikan dengan daerah nya masing-masing selain itu belum ada wadah dan organisasinya, baik bersifat nasional maupun internasional. Permainan tradisional Kucing Jukut riut. Stanley Hall mengemukakan bahwa permainan yang dilakukan oleh manusia (Anak) itu adalah merupakan ulangan dari penghidupan nenek moyang kita, dalam penjaskes. (Syarifudin, Muhadi :1992/1993:134). Lebih lanjut pendapat Huizinga dalam teori Bermain oleh (Sukintaka, 1992: 6) menyatakan bahwa “Karena masalah permainan dalam perluasannya merupakan gejala kebudayaan” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan itu mempunyai makna pendidikan praktis.

Permainan Tradisional Kucing jukut riut permainan ini termasuk permainan tradisional, permainan ini berasal dari daerah Sumedang. Permainan Kucing jukut riut dapat dimainkan oleh semua siswa, hampir sama dengan permainan kucing injak cuma bedanya permainan ini orang yang dikejar bisa duduk menyerupai jukut/rumput agar si kucing tidak bisa menangkapnya.



Sehubungan isu yang di alami anak Kelas V SDN Sukawening di atas maka penulis memandang perlu untuk dilakukan serangkaian penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional pada peningkatan aspek kelincahan (*agilitas*) siswa disekolah dasar secara khusus. Penelitian ini akan mengungkapkan mengenai “Meningkatkan Kelincahan dalam Permainan Bola Basket Melalui Pembelajaran Permainan Tradisional Kucing Jukut Riut”.

### **B. Rumusan Masalah**

Dalam pembelajaran bola basket terutama kelincahan berdasarkan observasi yang dilakukan penulisan lakukan pada siswa kelas V sekolah dasar, pemasalahan-permasalahan yang terjadi diantaranya:

- a. Anak kurang lincah dalam melakukan permainan bola basket.
- b. Siswa Kurang mampu dalam gerak dan lincah dalam permainan bola basket.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini mengenai “Bagaimana praktik latihan pembelajaran bola basket khususnya kelincahan dengan menggunakan permainan tradisional Kucing Jukut Riut?”, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran bola basket khususnya kelincahan dengan menggunakan metode permainan tradisional kucing jukut riut?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan permainan kucing jukur riut sebagai bentuk latihan dalam permainan bola basket?

- c. Bagaimana dampak penerapan permainan tradisional kucing jukut riut terhadap kelincahan dalam permainan bola basket?

### **C. Pemecahan Masalah**

Agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka penulis mencoba berdasarkan cara melalui pembelajaran permainan tradisional, yaitu :

- a. Mengembangkan cara bentuk permainan tradisional kucing jukut riut yang mengarah kepada kelincahan pada permainan bola basket.
- b. Penerapan permainan tradisional kucing jukut riut sebagai latihan kelincahan dalam permainan bola basket.
- c. Dengan menggunakan permainan tradisional kucing jukut riut untuk meningkatkan kelincahan siswa ketika melakukan pembelajaran permainan bola basket.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

- a) Untuk dapat merencanakan pembelajaran permainan tradisional yang mengacu pada peningkatan kelincahan dalam permainan bola basket.
- b) Untuk dapat melaksanakan pembelajaran permainan tradisional yang memacu pada peningkatan kelincahan dalam permainan bola basket.
- c) Untuk dapat mengevaluasi pembelajaran permainan tradisional yang mengacu pada peningkatan kelincahan dalam permainan bola basket.



## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkencimpung dalam bidang pendidikan, baik manfaat secara akademis dan praktis.

### **1. Kepentingan akademis**

#### **a. Bagi pengembangan kurikulum di sekolah dasar**

- 1) Sebagai bahan masukan pada pembelajaran penjasokes pada materi permainan bola basket.

### **2. Kepentingan praktis**

#### **a. Bagi guru penjaskes sekolah dasar**

- 1) Mengembangkan kemampuan guru dalam pembelajaran permainan bola basket.
- 2) Memudahkan guru dalam mengajar pelatihan keceptan dalam permainan bola basket.

#### **b. Bagi siswa sekolah dasar**

- 1) Menjadikan pembelajaran pelatihan bola basket lebih semangat dan menyenangkan.
- 2) Menumbuhkan motivasi siswa dalam pelatihan pembelajaran permainan bola basket.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang salah dalam memahami istilah pokok yang terdapat pada judul skripsi ini, maka perlu kiranya memberikan penjelasan istilah-istilah, yaitu sebagai berikut :

1. **Meningkatkan** : Kata “meningkatkan” kata dasar tingkat yang berarti lapisan dari sesuatu yang bersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkatkan yang diartikan mengusahakan menaikkan tingkat yang lebih baik, artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa.
2. **Kelincahan** : Menurut Lutan, (2007:70) mengatakan bahwa kecepatan adalah “kemampuan untuk menggerakkan badan atas mengubah arah secepat mungkin”.
3. **Permainan Bola Basket** : Suatu permainan yang menggunakan bola dan dimainkan oleh tangan yang terdiri dari 2 team masing-masing team mempunyai 1 jaring, (kamus besar bahasa Indonesia).
4. **Pembelajaran** : Upaya penataan lingkungan belajar secara sengaja guna meningkatkan terjadinya kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, atau keterampilan, atau sifat-sifat efektif yang baik. Sinudilaga (2004: 43).
5. **Permainan Tradisional** : Yang dimaksud permainan tradisional adalah merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu

daerah secara tradisi. Arti tradisi ialah perbuatan itu telah diwariskan dari generasi kegenerasi berikutnya, menurut sukintaka.

6. **Kucing Jukut Riut** : Permainan ini berasal dari kota sumedang, yang biasa dimainkan oleh anak-anak pada umumnya. Permainan ini mempunyai 1 kucing dan sedangkan yang lainnya bertugas sebagai Jukut Riut/Rumput. Djukanda (1994).

