

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ruhimat, dkk (2015) belajar adalah kegiatan yang disengaja yang dilakukan oleh perseorangan agar menjadi perubahan pada diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak bisa melakukan sesuatu, mejadi melakukan hal, atau yang tidak berkreasi menjadi kreatif. Proses belajar pada sekolah tidak bisa dilakukan secara individu namun menggunakan keterlibatan orang lain mengajarkan seperti halnya pendidik atau guru. Belajar dalam makna yang luas ialah suatu kegiatan yang kemungkinan menimbulkannya atau terjadinya suatu sikap yang bukan diakibatkan oleh peningkatan dan suatu hal yang bersifat sebentar sebagai terbentuknya hasil respon utama pada peserta didik (Pane and Darwis Dasopang , 2017).

Hasil belajar siswa yang belum optimal menjadi isu yang menarik untuk dikaji. Belum optimal hasil belajar dapat menimbulkan dampak jangka pendek yang akan berpengaruh terhadap kualitas lulusan (Mushtad & Khan, 2012) dan efektivitas (Douglass, Thomson & Zhao, 2012) serta dampak jangka panjang akan menurunnya kualitas sumber daya manusia. Pentingnya nilai sumber daya manusia yang dianggap sebagai sumberdaya yang paling diakui dan diidentifikasi dari sebuah organisasi (Ingrid & Augustin, 2014).

Hasil belajar merupakan bagian penting dalam reformasi pendidikan (Gudeva, Dimova, Daskalovska, & Trajkova, 2012), kualitas pendidikan

menjadi prioritas (Jones, 2016), dan kualitas yang lebih baik berdasarkan hasil belajar kini menjadi tantangan yang signifikan yang dihadapi banyak negara dalam mengadopsi pendekatan hasil belajar (Gibbs, Kennedy, & Vickers, 2012). Universitas di kairo telah membangun, memperbaharui misi, tujuan pembelajaran dan hasil belajar untuk mencapai keberhasilan (Ezeldin, 2013), prosedur ini akan berdampak pada perubahan positif secara langsung yang terukur dalam hasil belajar, pada konteks pendidikan perubahan ini biasanya dijelaskan secara kualitatif dan subjektif dan guru atau sudut pandang sekolah (Veresova, 2014).

Salah satu tujuan pendidikan adalah memberikan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam rangka memilih dan menentukan metode, model mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi siswa. Berdasarkan tujuan yang telah digariskan maka dengan mudah pulah dapat ditetapkan metode yang serasi dan dengan demikian akan terciptanya kegiatan-kegiatan belajar yang seimbang dan sesuai bagi siswa. Penentuan metode belajar yang tepat, berarti akan menjamin pencapaian hasil belajar siswa Hamalik, (2006: 80).

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan anak dalam memahami materi ajar pengetahuan (kognitif), kemudian sikap (afektif) dan keterampilan gerak (psikomotor). Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani,

kecerdasan, dan pembentukan watak serta nilai sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya domain afektif. Tujuan pendidikan jasmani di atas akan memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mempelajari dan menguasainya. Karena Pendidikan Jasmani diadakan untuk memberikan kesempatan mempelajari berbagai kegiatan yang membina aspek mental, sosial, emosional, dan fisik sekaligus mengembangkan potensi siswa. Pendidikan Jasmani yang hanya diberikan selama tiga jam pelajaran atau satu kali pertemuan setiap minggunya, diperkirakan belum mampu menyalurkan keterampilan, bakat, minat, dan kemampuan siswa terhadap cabang olahraga yang disukainya. Seperti permainan bola kasti yang hanya dilaksanakan sekitar tiga kali pertemuan tiap semester, dirasa sangat kurang untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa dalam suatu cabang olahraga.

Menurut Rizki dan Aguss (2020) menyampaikan bahwa dampak tersebut sangat terasa jelas dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), pelajaran pendidikan jasmani ialah bagian integral dari sistem pendidikan, pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai mata pelajaran yang ditanamkan dalam bentuk teoritis (kognitif) dan praktek (psikomotorik).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diberikan di Sekolah Dasar memiliki banyak tujuan diantaranya adalah peserta

mamiliki keterampilan memecahkan masalah yang meliputi keterampilan memahami masalah, merancang model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Tujuan tersebut dijabarkan dalam bentuk standar kompetensi-kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik, sehingga peserta didik wajib mencapai ketuntasan dalam mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah di tentukan.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan tradisional yang paling digemari oleh anak-anak. Dalam permainan kasti ini dapat mengembangkan gerak dasar siswa. Permainan kasti lebih besar pengaruhnya terhadap komponen fisik kecepatan lari, dibanding dengan komponen fisik keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi mata dan tangan Riyanto (2017).

Permainan bola kasti adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari Belanda, permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan dinyatakan menang apabila salah satu regu mengumpulkan poin lebih banyak. Permainan kasti juga memiliki beberapa teknik dasar, yaitu cara memegang bola, memukul bola, melempar bola serta menangkap bola. Perlengkapan permainan kasti yang diperlukan sangat sederhana salah satunya yaitu berupa alat pemukul dan bola tennis yang mudah untuk dilempar dan mudah untuk ditangkap. Permainan kasti termasuk jenis permainan yang menyenangkan. Tujuan permainan kasti adalah mencetak poin sebanyak-banyak nya sehingga salah satu regu dapat memenangkan

pertandingan. Untuk dapat memainkan permainan kasti dengan baik, siswa perlu melakukan keterampilan gerakan dengan baik. Pada permainan kasti, gerakan yang efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan gerak yang baik.

Menurut Syarifuddin dan Muhadi (1992: 136) dibagi menjadi dua yaitu permainan kecil menggunakan alat dan permainan kecil dengan alat, permainan kecil tanpa alat ; gobak sodor, menjala ikan, hitam-hijau, katak dan burung bangau. Sedangkan permainan kecil dengan alat ; permainan kasti, permainan bola bakar, permainan rounders, dan permainan kippers.

Di SD GMT Oesapa Kelas IV, pembelajaran penjas yang di berikan guru belum maksimal karena peralatan dan perlengkapan penjas yang adapun sangat tidak memadai, ini membuat pembelajaran penjas hanya berlangsung menonton. Keadaan seperti ini membuat siswa kurang senang dan cepat bosan oleh karena itu siswa sangat kecil dalam mengikuti pendidikan jasmani materi permainan kasti. Selain faktor alat yang kurang memadai karakteristik siswa SD GMT Oesapa yang manja dan semanya sendiri juga menjadi kendala tersendiri bagi guru. Seorang guru harus mampu menciptakan sesuatu yang bisa menarik perhatian siswa agar tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Boy-boyan adalah salah satu permainan tradisional sangat menarik saat dimainkan oleh permainan beregu menggunakan bola kasti bertujuan untuk menghancurkan menara yang bertumpukkan. Menurut Hayati (2017) dalam Farina dan Yulsyofriend (2020) boy-boyan adalah menyatakan bahwa

permainan tradisional boy-boyan untuk memberikan manfaat atau ilmu kepada anak seperti meningkatkan interaksi kelompok, terlatih bekerja sama dan melatih rasa tanggung jawab dalam keputusan. Permainan boy-boyan dalam mengembangkan motorik anak yaitu anak bisa melatih otot biar kuat, menggerakkan seluruh tubuh anak dan melatih anak untuk kesabaran menunggu giliran masing-masing.

Boi merupakan permainan tradisional yang berasal dari Provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Alat yang digunakan adalah batu atau kaleng, bola kasti atau bola plastik. Menurut Suyitno (2018), model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.

Permainan boi sendiri adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta proses rasa kebersamaan dan solidaritas antara teman. Agar dapat bermain boi dengan baik kita dituntut memiliki beberapa gerakan yaitu melempar dan menangkap bola serta kemampuan memahami konsep bermain.

Keadaan siswa SD GMT Oesapa pada dasarnya senang terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga, terutama pada permainan bola kasti, namun suatu hal yang membuat belum tercapainya hasil belajar yang standar dalam mata pelajaran PJOK sehingga gerak-gerak dasar dalam

permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi, seperti dalam melakukan melempar bola, dan menangkap bola kemampuan siswa masih kurang. Kondisi demikian berdampak terhadap nilai yang dicapai siswa belum maksimal.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan di SD GMIT Oesapa anak-anak saat melakukan pembelajaran penjasorkes pada khususnya materi permainan kasti melalui pendekatan bermain boi, anak-anak kelihatan bingung atau belum mengerti tentang aturan permainan dan tata cara bermain permainan kasti. Berbeda dengan apa yang diamati oleh penulis dan dilakukan oleh penulis berbeda dengan yang terjadi selama masa perkuliahan dan masa PPL maka dari itu penulis termotivasi untuk melakukan penelitian.

Dari hasil observasi, terdapat nilai rata-rata dari 20 siswa yang mencapai nilai 75 ke atas hanya 2 siswa dengan presentase 31,5% sedangkan 18 siswa lainnya belum tuntas atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 dengan presentase 68,5%. Hasil dari observasi awal di SD GMIT Oesapa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan suatu langkah tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK terutama pada permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi. Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan Penelitian Tindak Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran PJOK permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi. Dalam penelitian ini materi yang dipilih adalah permainan bola kasti melalui pendekatan bermain

boi sesuai yang penulis ajarkan secara keseluruhan judul yang peneliti pilih adalah, **“Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kasti Melalui Pendekatan Bermain Boi”** bagi siswa kelas IV SD GMIT Oesapa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kasti Melalui Pendekatan Bermain Boi. Pada Siswa Kelas IV SD GMIT Oesapa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa SD GMIT Oesapa dalam kenyataan yang masih kesulitan dalam gerak-gerak dasar dalam permainan kasti seperti melempar, dan menangkap bola, kemampuan siswa masih kurang, ada yang kurang berminat dengan permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi karena mereka lebih suka dengan permainan lainnya salah satunya permainan sepak bola terutama siswa putra.
2. Keberanian siswa SD GMIT Oesapa untuk melakukan permainan bola kasti masih kurang terutama siswa putri, mereka takut untuk, menangkap bola, apalagi melempar bola pun masih kesusahan dengan jarak yang jauh dan tidak tepat sasaran sehingga yang menerima bola tidak bisa menangkap bola tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas dan untuk menghindari perluasan masalah, serta dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Maka penelitian ini memfokuskan pada masalah Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kasti Melalui Pendekatan Bermain Boi pada Siswa SD GMT Oesapa Kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah pendekatan bermain boi dapat meningkatkan hasil belajar permainan kasti pada siswa SD GMT Oesapa Kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan gerak-gerak dasar dalam permainan bola kasti melalui pendekatan bermain boi seperti dalam melakukan dengan tepat, menangkap dan melempar bola kemampuan siswa, agar siswa minat mengikuti pembelajaran penjas materi permainan bola kasti SD GMT Oesapa Siswa Kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

- a. Dapat bermanfaat bagi Universitas Kristen Artha Wacana Kupang. Khususnya Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sebagai bahan kajian yang ada kaitanya dengan mata kuliah yang sesuai.
- b. Dapat bermanfaat bagi penulis selama kuliah di Universitas Kristen Artha Wacana Kupang pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Sebagai bahan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran penjas orkes Di SD GMT Oesapa.
- b. Bagi guru meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam menerapkan teknik dalam suatu permainan, guru menjadi terbiasa kreatif dalam menyajikan materi, guru dapat meningkatkan dan motivasi bagi siswa.
- c. Bagi siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, serta siswa akan selalu ingin mencoba model-model permainan yang akan disajikan guru. Model permainan akan mendorong siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan gerakan, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.