

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peran untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang dilaksanakan sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di antaranya adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar olahraga.

Tingkat keterampilan diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong penguasaan keterampilan (Ma'mun & Saputra, 2000: 58). Pada intinya bahwa suatu keterampilan itu baru dapat dikuasai apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, satu di antaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai.

Keterampilan gerak kasar secara khusus dikontrol oleh otot-otot besar atau kelompok otot. Keterampilan ini tidak terlalu menekankan ketepatan (*precision*)

dalam pelaksanaannya. Berlari, melompat, melempar, dan kebanyakan keterampilan dalam olahraga dimasukkan sebagai keterampilan gerak kasar. Seperti contoh keterampilan dasar bermain *rounders* dapat dikuasai dengan mudah dan gampang jika cara mengajar dan pelajaran yang diajarkan bisa sampai ke siswa itu. Keterampilan melempar, menangkap, dan memukul bola kecil pada permainan *rounders* merupakan dasar pada permainan ini. Siswa dituntut untuk bisa menguasai keterampilan saat permainan *rounders* ini.

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada siswa, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000: 24). Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dalam permainan *rounders* guru sebagai pendidik mengarahkan dan mengajarkan bagaimana bermain *rounders* dengan baik dan benar.

Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidaklah efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah

proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Perlunya motivasi yang tinggi guna untuk menciptakan suasana yang kondusif dan nyaman agar pembelajarannya tidak cenderung membosankan. Siswa dipancing untuk melakukan aktivitas gerak dengan membuat kreatifitas dan inovasi saat pembelajaran berlangsung. Variasi pembelajaran dengan metode bermain sebelum melakukan pembelajaran akan jauh lebih efektif materi yang diajarkan akan dapat dikuasai (Nurseto, 2011: 5).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SD kelas V yaitu: Kompetensi dasar: 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional\*. Kompetensi inti: 4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional\*. Dengan demikian, permainan dan olahraga juga harus diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan salah satu materi pada permainan dan olahraga adalah permainan bola kecil di antaranya permainan kasti, *rounders*, *softball*, *kipers* dan bola bakar. Alokasi waktu pembelajaran *rounders* untuk kelas V hanya 8x35 menit dalam satu semester, artinya dalam satu semester pembelajaran *rounders* hanya 4 kali pertemuan dalam satu semester.

Permainan *rounders* merupakan permainan beregu menggunakan bola kecil yang dipukul menggunakan tongkat pemukul. Menurut Supardi & Suroyo (2010: 66-69), “kemampuan dasar yang diperlukan dalam bermain *rounders*

meliputi: melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola. Permainan ini menjadi semakin menarik apabila pemain menguasai kemampuan melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola dengan baik”. Dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, permainan *rounders* menjadi materi yang tidak hanya memberikan pengalaman gerak manipulatif, akan tetapi juga melatih kerjasama dan sikap sportivitas. Permainan *rounders* seperti halnya Kasti, Bola Bakar, dan *Keepers* adalah termasuk permainan bola kecil yang sangat menarik untuk dimainkan bagi anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin tanggal 4 Desember 2017 pukul 7.30-09.00 WIB di Sekolah Dasar Negeri Minomartani 2 Sleman salah satu materi pembelajaran PJOK adalah permainan bola kecil. Pada saat pembelajaran olahraga, khususnya *rounders*, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, karena olahraga *rounders* dianggap oleh siswa kurang menyenangkan dibandingkan olahraga lain, misalnya sepakbola. Guru tidak menjelaskan dan mencontohkan gerakan yang benar, misalnya memukul, melempar, dan menangkap. Pembelajaran dilakukan dengan *game* dan guru hanya mengawasi. Selama ini pembelajaran permainan bola kecil dilaksanakan di halaman sekolah akan tetapi dengan ukuran lapangan yang disesuaikan dengan halaman. Letak gedung sekolah yang mengelilingi halaman membuat pembelajaran permainan *rounders* harus menggunakan bola plastik, karena dengan bola tersebut tidak akan memecahkan kaca jendela. Guru PJOK belum mempunyai data tentang tingkat keterampilan dasar melempar, menangkap, dan memukul bola kecil dalam permainan *rounders*. Tentunya perlu diadakan tes tentang tingkat keterampilan

dasar tersebut. Dalam proses pembelajaran membutuhkan alat pendukung yang optimal karena tanpa didukung oleh alat bantu atau sarana prasarana lain, tidaklah mungkin pembelajaran tersebut tercapai secara optimal khususnya pada bola *rounders*.

Di SD Negeri Minomartani 2 Sleman sarana prasarana belum memadai untuk diadakan pembelajaran permainan bola kecil. Misalnya hanya ada beberapa bola tenis dan 1 pemukul bola kecil tidak ada bola khusus bola *rounders*, ada 4 bola besar, dan bola plastik untuk materi pembelajaran yang lain. SD Negeri Minomartani 2 Sleman belum diketahui dan belum adanya data penelitian tentang keterampilan tersebut, siswa kelas V SD Negeri Minomartani 2 Sleman saat melakukan aktivitas kurang maksimal karena terkendala anak yang kurang aktif bergerak saat berolahraga. Masalah lain yaitu masih ada beberapa siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman yang masih kurang menguasai keterampilan bermain *rounders* meliputi memukul, melempar, menangkap bola.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas V SD Negeri Minomartani 2 Sleman, salah satu indikator sederhana untuk melihat keterampilan dasar siswa dalam permainan *rounders* adalah dengan melihat keterampilan melempar, menangkap, dan memukul bola *rounders*. Sejauh ini, tingkat keterampilan melempar, menangkap, dan memukul bola pada permainan *rounders* di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.

Dari pertimbangan uraian di atas, serta belum adanya penelitian dilakukan di SD Negeri Minomartani 2 Sleman, maka diperlukan penelitian. Sesuai dengan

kondisi tersebut, peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dari uraian tersebut di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sarana dan Prasarana penjas di SD Negeri Minomartani 2 Sleman masih kurang baik.
2. Perlunya peningkatan keterampilan dasar melempar, menangkap, dan memukul bola kecil dalam permainan *rounders*.
3. Belum ada penelitian tentang tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu meluas maka perlu dibatasi supaya lebih fokus dalam melakukan penelitian. Bahwa permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini hanya sebatas pada tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman?
2. Seberapa tinggi tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa putra kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman?

3. Seberapa tinggi tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa putri kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.
2. Tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa putra kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.
3. Tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa putri kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Diketahui tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman, diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan, yaitu:

1. Teoretis
  - a. Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi salah satu bahan kajian ilmiah bagi guru yang akan mendalami tentang masalah kemampuan motorik.
  - b. Menambah wawasan kepada dunia pendidikan anak pada khususnya tentang tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa, terutama siswa kelas V.
2. Praktis
  - a. Dapat mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan motorik siswa sehingga diharapkan akan lebih meningkatkan tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa.

- b. Sehingga sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.
- c. Dapat menunjukkan bukti secara ilmiah tentang tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.
- d. Dapat mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V di SD Negeri Minomartani 2 Sleman.