

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyak kegiatan pada fase setelah sekolah dasar yang sering mereka lakukan dari aktivitas fisik maupun motorik. Pada masa usia dini anak-anak sering kali kebiasaan bermain masih menjadi aktivitas utama. Mulai dari bermain permainan tradisional maupun permainan modern serta permainan perseorangan ataupun beregu. Semua aktivitas tersebut dapat meningkatkan kebugaran jasmani anak-anak. Pada intinya pendidikan (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003) adalah upaya sadan dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan bakatnya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan.

Menurut Rosdiani (2013: 23), Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan kegiatan jasmani terencana yang sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromaskular, persepsi, kognitif dan emosional dalam kerangka system pendidikan nasional. Maka dari itu pendidikan jasmani penting sebagai sarana siswa aktif untuk bergerak untuk diterapkan dalam instansi pendidikan di jenjang manapun. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah sebagai obyek pembelajaran, dapat memberikan kesempatan yang luas pada siswa untuk meningkatkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak tubuh, dan social. Dalam pembelajaran PJOK terdapat permainan bola besar dan permainan bola kecil yang sering diajarkan oleh guru pendidikan jasmani tingkat dasar seperti anak belajar di dalam kelas. Permainan bola besar biasanya terdiri dari pertandingan sepak bola, voli, basket, dan lainnya, sedangkan dalam permainan bola kecil terdapat bulu tangkis, kasti, *softball*. Olahraga yang mudah dipraktikkan tanpa adanya peraturan yang sulit di pahami bagi siswa menjadikannya permainan yang sangat digemari. Kasti merupakan permainan bola kecil yang terdiri dari 2 regu setiap regunya terdapat 12 pemain. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu tersebut adalah regu penjaga dan regu pemukul. Teknik dasar dalam permainan kasti

adalah teknik melempar, teknik memukul, teknik menangkap, dan teknik berlari.

Pendidikan jasmani juga merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, pengembangan aktivitas motorik, pengetahuan dan pola hidup sehat dan aktif, kerjasama yang baik, dan kecerdasan mental ( Kanca, 2017: 2 ). Tujuan pembelajaran PJOK dicapai dengan metode, model dan prosedur yang sesuai dengan sekolah. Namun permasalahannya adalah struktur yang digunakan dalam materi PJOK itu tidak sesuai dengan keadaan siswa pada sekolah sehingga menghambat keberhasilan belajar. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

Pengajar merupakan kunci keberhasilan semua kegiatan pembelajaran PJOK di sekolah ialah kreativitas dan kemampuan inovasi seorang guru mutlak diperlukan untuk memenuhi keberhasilan belajar (Saputro, 2016: 2). Dengan demikian pembelajaran PJOK dapat memberikan hasil yang maksimal bagi siswa. Permasalahan tersebut akan diidentifikasi dengan mengkaji model pembelajaran PJOK di instansi pendidikan dengan mengatur perangkat pembelajaran PJOK dengan sedemikian rupa. Dalam hal ini penulis menerima materi bermain kasti dengan menggunakan alat pemukul dan bola kasti yang di modifikasi atau biasa disebut Kasbol ( kasti bola lunak ).

SDN Kasiman II Jalan Yudhistira Raya 1, Tawongan, Kasiman Kecamatan Kasiman Kabupaten Bojonegoro beroperasi mulai tahun 1910 sekolah ini memiliki sarana prasarana cukup baik. Dari hasil analisis peneliti di SDN Kasiman II, di ketehui bahwa pembelajaran PJOK secara keseluruhan telah berjalan. Namun proses pembelajaran tersebut tidak dapat dilakukan secara maksimal karena bertentangan dengan permasalahan alat dan peraturan yang digunakan dalam permainan, sehingga perlu dilakukan perubahan alat yang ada dalam permainan kasti untuk meningkatkan hasil belajar.

Dari 27 siswa tersebut, hanya 7 siswa atau 25,92% yang nilainya di atas KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ), dan 20 siswa atau 74,07% yang nilainya masih di bawah KKM, dengan KKM 70. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti buruknya sarana dan prasarana serta perencanaan yang kurang memadai, serta factor pengemasan. Masalah-masalah belajar tersebut tentunya memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi atau penguasaan hasil belajar siswa.

Pemukul yang digunakan untuk memukul bola dalam permainan kasti belum dimanfaatkan secara maksimal oleh siswa sekolah dasar. Selain itu, salah satu aturan permainannya adalah melempar bola ke tubuhh untuk mematikan lawan, menakut-nakuti siswa karena pukulan keras ke tubuh akan melukai, dan juga membuat pembelajaran kasti kurang antusias.

Diantara permasalahan yang dihadapi guru PJOK dalam penyampaian materi permainan Kasti tersebut diatas, peneliti tertarik dengan Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) siswa kelas IV SDN Kasiman II Kecamatan Kasiman Kabupaten Bojonegoro yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Melalui Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas IV SDN Kasiman II”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Apakah ada peningkatan hasil belajar bola kasti melalui permainan kasbol pada siswa kelas IV SDN Kasiman II?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti perlu meneruskan batasan masalah dalam penelitiannya agar tidak terjadi salah tafsir. Batasan masalahnya antara lain :

- 1.3.1 Peneliti menitikberatkan penelitiannya pada permainan bola kecil yaitu permainan kasti.
- 1.3.2 Model pembelajaran yang ditingkatkan merupakan usaha untuk meningkatkan hasil belajar kasti melalui permainan baseball untuk kelas IV di SDN Kasiman II.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan pembelajaran kasti siswa kelas IV SDN Kasiman II melalui permainan kasbol.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan kegunaan tersebut, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

### **1.5.1 Bagi Guru PJOK**

Manfaat penelitian ini bagi pendidik atau guru PJOK, (1) sebagai masukan untuk menerapkan pembelajaran sesuai usia siswa dan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran bisa tercapai, (2) sebagai acuan baru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, (3) menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dalam belajar.

### **1.5.2 Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini untuk siswa, (1) meningkatkan keterampilan belajar siswa khususnya dalam permainan kasti, (2) menciptakan suasana baru untuk siswa belajar dengan maksimal, (3) memberikan pembelajaran gerak pada anak, sehingga siswa makin tahu semakin banyak jenis serta bentuk permainan yang akan dimainkan anak maka semakin banyak juga pembelajaran geraknya, (4) memelihara serta meningkatkan kebugaran jasmani.

### **1.5.3 Bagi Lembaga**

Penelitian ini bermanfaat bagi lembaga pendidikan antara lain: (1) menjadikan SDN Kasiman II semakin maju dalam pembelajaran permainan bola kasti, (2) sebagai masukan / stimulus bagi pengembangan program belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas keterampilan dan proses belajar siswa, (3) bagi sekolah dapat dijadikan acuan model pembelajaran PJOK untuk meningkatkan atletik untuk meningkatkan prestasi di tingkat sekolah dasar (SD).

### **1.5.4 Bagi Pembaca**

Manfaat penelitian ini bagi pendidik atau guru PJOK, (1) penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk penelitian selanjutnya, (2) sebagai wawasan yang bermanfaat bagi pembaca di bidang pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani.

## **1.6 Definisi Istilah**

### **1.6.1 Hasil Belajar**

Secara umum, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai evaluasi diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, didemonstrasikan, dan diukur dalam hal kemampuan atau hasil yang dialami siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Nemeth & Long, 2012). Ketika siswa memperoleh pengetahuan tentang konsep, perubahan perilaku yang dihasilkan berupa penguasaan konsep. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa dari segi kognitif, emosional, maupun psikomotorik sebagai akibat dari hal tersebut (Susanto, 2013 : 5).

### **1.6.2 Permainan Bola Kasti**

Permainan kasti dimainkan secara beregu, yang dimainkan oleh dua tim, setiap tim terdiri dari 12 orang, dan setiap tim terdiri enam pemain cadangan. Tim ini terdiri dari tim pemukul, yaitu tim yang memiliki peluang untuk memukul, dan salah satunya disebut regu penjaga, yaitu tim yang mempunyai giliran menjaga agar bola tidak mengenai tim pemukul di lapangan permainan. (Riyanto, 2013 : 56).

### **1.6.3 Permainan Kasbol**

Kasbol adalah olahraga yang menggunakan media bola kecil seperti kasti, dimana kasbol dimainkan secara beregu, dan merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, kelincahan dan kesenangan. Permainan kasbol sendiri pada dasarnya dimainkan oleh 2 tim, dimana salah satunya menjadi tim pemukul dan tim lainnya menjadi tim penjaga hanya saja terdapat perbedaan sarana dan prasarana serta peraturan permainan dengan permainan kasti yang sesungguhnya. Dalam olahraga ini diperlukan kerjasama dan kekompakan pemain dalam satu tim (Nurhasnah, 2019).