

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan social, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapainya pendidikan (Gultom, 2020).

Istilah belajar sebenarnya telah lama dan banyak dikenal oleh masyarakat secara luas. Bahkan pada era sekarang ini hampir semua orang mengenal istilah belajar. Namun apa sebenarnya belajar itu, rasanya masing-masing orang mempunyai anggapan yang berbeda-beda, sehingga perlu adanya suatu pemahaman tentang makna belajar. Sejak manusia ada, pada dasarnya manusia telah melaksanakan aktivitas belajar. Oleh sebab itu, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa aktivitas itu telah ada sejak adanya manusia. Mengapa manusia melaksanakan aktivitas belajar, jawabannya adalah karena belajar itu salah satu kebutuhan manusia. Bahkan ada ahli yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar, maka sebenarnya didalam dirinya terdapat potensi untuk diajar. Pada masa sekarang ini, belajar menjadi sesuatu yang tak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia. Hampir di sepanjang waktunya, manusia banyak melaksanakan proses belajar. Namun apa sebenarnya belajar itu, banyak ahli yang memberikan batasan. Belajar mempunyai sejumlah ciri yang tak dapat dibedakan dengan kegiatankegiatan lain yang bukan belajar.

Oleh karena itu, tidak semua kegiatan yang meskipun mirip belajar dapat disebut dengan belajar. Selain itu banyak factor faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar itu sendiri, faktor tersebut bisa

mempengaruhi hasil dari belajar individu, sehingga setiap individu harus mengetahui apasaja faktor-faktor tersebut agar nantinya hasil dari proses belajar akan jauh lebih maksimal. Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting atau vital. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa.

Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaikbaiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa. Selain istilah belajar ada istilah lain yaitu pembelajaran, pada dasarnya pembelajaran sudah berlangsung pada kehidupan sehari-hari, akan tetapi masih sedikit orang yang memahami apa makna pembelajaran itu, karena pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang tidak bisa disamakan dengan kegiatan lain, jika 4 tidak sesuai dengan ciri-ciri tersebut maka tidak dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran. Bukan hanya belajar yang memiliki faktor-faktor penentu prosesnya, pembelajaran juga memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi proses dari pembelajaran itu sendiri, setiap individu yang terlibat dalam proses pembelajaran harus mengetahui apasaja faktor-faktor tersebut, akan tetapi pada faktanya banyak individu yang belum mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran itu.

Pelatihan dan olahraga sebenarnya hanyalah spekulasi jangka panjang dengan tujuan akhir untuk mengerjakan sifat aset masyarakat, dengan demikian kesehatan dan olahraga yang sebenarnya terus ditingkatkan dan diakhiri dengan toleransi dan kejujuran (Alit, 2019). Akibatnya, pelatihan dan olahraga yang sebenarnya terus ditingkatkan dan diselesaikan dengan ketekunan dan kejujuran. Inti dari pelatihan dan olahraga nyata di sekolah adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan mereka melalui presentasi dan menanamkan perspektif yang menggembirakan, serta kapasitas pengembangan siswa dan tugas proaktif yang berbeda sehingga mereka dapat: 1. Mencapai pengembangan dan peningkatan aktual secara spesifik

tingkat dan berat secara damai. 2. Pengembangan mental dan perilaku misalnya kedisiplinan, keikhlasan, kerjasama dan ketaatan pada pedoman dan pedoman materi. 3. Hargai tugas-tugas proaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mengisi energi Anda yang tersedia dan memiliki kecenderungan hidup yang sehat. 4. Keinginan untuk bergerak terarah dan tercapainya perkembangan yang benar. 5. Tingkatkan kesehatan, kebugaran, dan kemampuan gerakan dasar Anda.

Pendidikan jasmani secara umum dapat diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Menurut Budi, et al dalam didik rilastyo(2021) menjelaskan bahwa Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak dan karya yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Lebih lanjut menurut Abduljabar dalam didik rilastyo (2021)menerangkan bahwa: Pendidikan Jasmani dapat didefinisikan sebagai "pendidikan tentang dan melalui gerak insani ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan (exercise). Hasil yang ingin dicapai individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu.

Dalam dunia pendidikan khususnya bagi guru yang mengajar di pelajaran olahraga harus mempunyai ilmu, kesiapan dan metode yang menarik agar siswa dapat lebih mudah untuk menerima pelajaran dan mudah untuk mengaplikasikan. Persiapan para pendidik (guru) dalam proses belajar mengajar sangatlah penting, karena tidak hanya mempengaruhi kualitas pembelajaran yang diselenggarakan, tetapi juga mempengaruhi perilaku siswa/peserta didik. Persiapan belajar yang baik membantu mengarahkan perilakusiswa baik dalam menyikapi materi pembelajaran maupun dalam suasana belajar berkelanjutan. Kualitas proses belajar mengajar diartikan sebagai kualitas pembelajaran yang

dilakukan oleh guru dan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di kelas. Kualitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kualitas pelatih, yang diwujudkan dengan kesiapannya dalam mengajar (Wote & Sabarua, 2020)

Dengan menggunakan metode, model dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah, maka tujuan pembelajaran pjok akan dapat dicapai. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah sarana yang digunakan dalam materi pjok itu sendiri kurang sesuai dengan kondisi siswa yang ada di sekolah, sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajarannya. Dengan demikian maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan dapat terwujud dengan baik.

Aktivitas bermain merupakan kegiatan spontan dan menyegarkan serta mempunyai dampak baik buat anak, dorongan bermain mengaitkan peran dengan sungguh, baik menggunakan alat maupun non alat, tidak berpikir tentang masalah akhir, tidak adanya tekanan dan tanpa menginginkan balasan ataupun penghargaan (Nopiyanto & Raibowo, dalam fadhilil hadi et al., 2021) Sehingga motorik bagi anak lebih cepat berkembang karena terbiasa bergerak menggunakan otot-otot besar dan anak akan semakin kuat serta semakin bisa mengontrol tubuh dengan sendirinya. Permainan adalah kontes yang berinteraksi antar pemain serta mengikuti ketentuan khusus, bisa dilaksanakan secara kelompok ataupun individu dalam mencapai maksud tertentu. Permainan juga merupakan salah satu wujud kegiatan sosial dalam mengontrol anak pada masanya. Dikarenakan, anak banyak menguras kegiatannya di luar rumah yaitu bermain dengan kawan dibandingkan kegiatan aktif lainnya (Desmita dalam fadhilil Hadi et al., 2021). Permainan kasti ialah salah satu cabang aktivitas bermain yang sangat terkenal di Indonesia lama sebelum zaman penjajahan Jepang, justru pada zaman Belanda masyarakat sudah dapat mengenal permainan kasti. Pada waktu itu permainan kasti ini sering diperlombakan pada pertandingan antar sekolah, sehingga bisa dikenal serta dapat diterapkan pada tiap sekolah dan juga tidak pada masyarakat

(Abe dalam fadhil Hadi et al.,2021). Setiap ayah, ibu atau pengajar menghendaki anak atau muridnya berkembang menjadi orang cerdas, mandiri, inovatif, dan bugar. Buat membuktikan kondisi tersebut, maka penting untuk mengetahui lingkungan bermain anak. Karena masa anak tidaklah sama terhadap anak dewasa. Ruang lingkup gerakanak yaitu bermain, peningkatan penguasaan motorik terkadang terabaikan oleh wali atau guru, sebab tidak mengetahui bahwasanya latihan peningkatan penguasaan motorik anak memang tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan. Gerak motorik merupakan gerakan yang menunjukkan suatu karakter dari tubuh manusia. Dalam bidang ilmu seperti fisiologi, neurofisiologi, psikologi biasanya menggunakan gerak motorik dalam bidangnya. Diantara perkembangan yang perlu ditumbuhkan anak ialah keterampilan motoriknya (Hasanah,dalam fadhil Hadi et al.,2021).

Dengan adanya pertumbuhan fisik yang semakin hari mulai matang, dengan itu maka keterampilan motorik setiap anak dipastikan mulai bisa diatur supaya menjadi lebih baik. Pada tiap aktivitas geraknyadapatsearahlewat minat sertakeperluannya. Beranjak kerapanak melakukan kegiatanfisiknya dengan itu dapat menghasilkannefeyang positifdalam perkembanganserta fisik motoriknya supaya memudahkananak dalam menghadap perencanaan yang terdapat dimasa yang hendaktiba(Febrialismanto,dalam fadhil Hadi et al.,2021).Saatini teknologi sudah sangat berkembang pesat sehingga semua aktivitas bisa dilakukan dengan cepat dan mudah, namun dengan kemajuan teknologi ini juga mempunyai dampak lain terutama dalam berbagai aktivitas bermain pada anak(Raibowo et al dalam fadhil et al., 2021). Sebelum zaman teknologi seperti saat ini, olahraga sangat penting menjadi bagian untuk mengisi waktu anak dalam bermain dengan tujuan memperoleh kesenangan. Berbagai aktivitas ini pun sudah mulai terlupakan, dengan ini membuat anak tidak terbiasa bergerak sehingga bisa menghambat pada pertumbuhan dan perkembangan anak.Terdapat kesenjangan yaitu aktivitas permainan olahraga atau

permainan tradisional yang sudah mulai terlupakan dikarenakan anak-anak telah dimanjakan oleh permainan yang mengutamakan teknologi seperti: bermain handphone, laptop, playstation, atau komputer. Terbatasnya kegiatan olahraga di dalam maupun di luar sekolah membuat anak kurang dalam bergerak sehingga anak akan mudah letih karena terlalu lama duduk dibandingkan bergerak seperti lari, lompat atau mengayuh sepeda. Pendidikan jasmani yang merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani sangat penting untuk anak dalam meningkatkan penguasaan gerak bagi mereka yang masih berkembang, seperti menendang, melempar, menangkap atau melakukan keseimbangan (Prabowo et al., 2020).

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Pendidikan jasmani banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti anak didik timbul sifat bermalasan untuk melakukan aktivitas jasmani. Saat kegiatan belajar mengajar anak didik pura-pura sakit, ijin, dan tidak mengikuti pelajaran dengan berbagai macam alasan. (Andri arif kustiawan, 2019).

Berdasarkan uraian di atas penulis terinspirasi untuk melakukan penelitian terhadap pembelajaran kasbol yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Permainan Kasbol Pada Siswa Kelas iv sampai vi SDN Tengger Bojonegoro Tahun Ajaran 2023/2024”.

Alasan penulisan judul skripsi penelitian ini adalah dengan mengganti tongkat pemukul kasti, siswa mempunyai peluang lebih besar untuk mengenai sasaran, sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti permainan bola kasti. Selain itu, dengan memodifikasi bola

kasti dengan bola lunak, siswa tidak merasakan sakitnya memukul bola yang dilempar, namun siswa lebih aktif bergerak dan mengetahui cara bermain baseball dengan maksimal.

## **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 sampai vi SDN Tengger Bojonegoro

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti masih perlu mendefinisikan masalah dalam penelitiannya untuk menghindari salah tafsir. Batasan soal adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Peneliti memfokuskan penelitiannya pada permainan bola kecil yaitu permainan kasti.
- 1.3.2 Model pembelajaran yang ditingkatkan merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar kasti melalui permainan kasbol SDN Tengger

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang terdapat di atas, tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan belajar bola kasti siswa kelas iv sampai vi SDN Tengger melalui permainan kasbol.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang didapatkan didapatkan sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat teoritis**

Semoga dari Hasil penelitian yang peneliti laksanakan ini dapat menjadikan sebagai tambahan informasi bagi pembaca dan kepada calon pendidik yang hendak meningkatkan ketrampilan lempar tangkap bola kecil pada kelas iv sampai vi melalui permainan bola kasti dan dengan penyampaian yang baik dan jelas.

#### 1.5.2 Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan perbandingan guru dalam melakukan pengajaran dalam usaha peningkatan keterampilan lempar tangkap bola peserta didik.

#### 1.5.3 Manfaat penelitian ini bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat (1) meningkatkan kemampuan belajar siswa khususnya pada permainan melingkar, (2) menciptakan suasana baru bagi siswa untuk belajar secara maksimal, (3) memberikan pembelajaran gerak kepada anak, sehingga siswa dapat dengan lebih mengetahui jenis dan bentuk permainan yang dimainkan anak, mereka juga belajar banyak bergerak, (4) menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani.

#### 1.5.4 Manfaat bagi peneliti

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi tambahan atau sebagai referensi pembaca dalam melakukan dan mengatasi permasalahan dengan metode pembelajaran yang sama.

### **1.6 Definisi Istilah**

#### 1.6.1 Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar dapat diartikan sebagai penilaian diri siswa dan perubahan-perubahan yang dapat diamati, ditunjukkan, dan diukur berdasarkan keterampilan siswa atau hasil yang dialami siswa sebagai akibat dari pengalaman belajar tersebut.

#### 1.6.2 Bola Kasti

Bola kasti adalah sebuah permainan olahraga yang melibatkan dua tim yang saling berhadapan. Setiap tim memiliki pemain yang berusaha memukul bola ke arah lawan dengan menggunakan alat pukul yang disebut "kasti."

#### 1.6.3 Kasbol

Permainan kasbol adalah suatu aktivitas permainan yang melibatkan bola kasti (kasti ball) yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim berusaha untuk mencetak poin dengan melempar bola kasti ke dalam suatu area tertentu yang merupakan wilayah lawan.



Gambar 1.2 Permainan kasbol

UNUGIRI