

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang mensinergikan kemampuan gerak tubuh, gerak dapat diwujudkan dalam suasana belajar secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada dasarnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik atau jasmani serta perkembangan gerak dan perkembangan pengetahuan, serta perkembangan watak sehingga dapat menumbuhkan sikap sportifitas peserta didik.

Peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif . Bermain bagi siswa merupakan bagian integral dalam kehidupan sehari- hari. Bagi siswa sekolah dasar bermain adalah merupakan suatu kebutuhan. Karna melalui bermain perkembangan gerak dasar mereka akan terlatih.

Dalam (BSNP: 2006) menjelaskan Tujuan pelaksanaan Penjaskes di Sekolah Dasar adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

Gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang apabila dikuasai oleh siswa sekolah dasar, akan menjadi landasan yang kukuh untuk dapat mengembangkan gerak-gerak yang lebih kompleks. Gerak dasar itu sendiri dibagi menjadi tiga, yaitu lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, melompat dan meloncat. Gerak non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan pelaku tidak berpindah tempat. Bentuk gerak non lokomotor diantaranya: menghindar, meregangkan otot, memutar dan berputar, mengayunkan kaki, bergantung, menarik dan mendorong. Gerak manipulatif adalah keterampilan motorik yang memerlukan koordinasi mata dengan anggota tubuh yang lain untuk mensiasati tempat atau objek untuk bergerak. Dengan demikian bahwa bentuk gerak manipulatif diantaranya menggelindingkan bola, melempar, menangkap.

Permainan kippers adalah merupakan salah satu bentuk olahraga meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, karena kippers memiliki beberapa kegiatan gerak dasar seperti lari, lempar, tangkap dan menghindar. Kippers merupakan bentuk permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu memukul, melempar, dan menangkap. Perbedaannya hanya pada permainan kasti ada regu penjaga yang bertugas sebagai pelempar atau pemberi bola kepada si pemukul. Namun pada permainan kippers si pemukul sendiri yang melambungkan bola dan kemudian memukulnya.

Nama permainan Kippers berasal dari bahasa Belanda, yaitu Kippers. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas 12 orang. Regu pemukul harus mengumpulkan angka atau nilai sebanyak mungkin. Sementara itu regu penjaga harus berusaha supaya lawan tidak memperoleh angka/nilai. Seorang pemain dapat memperoleh angka/nilai jika dapat memukul dengan baik. Selanjutnya, lari menuju tiang hinggap dan kembali ke daerah regu pemukul (Dadan Heryana: 2010).

Khususnya keterampilan dasar memukul yang merupakan gerak dasar dalam permainan kippers menjadi perhatian bagi kemampuan siswa kelas IV SDN 1 Hutuo. Terkadang yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam memukul bola dilihat dari beberapa faktor, diantaranya: (1) siswa terlihat kurang memperhatikan pelajaran penjas, (2) terbatasnya sarana dan prasarana penjas, (3) guru kesulitan dalam menemukan model pembelajaran bermain yang sesuai dengan karakter siswa.

Metodologi mengajar dalam dunia pendidikan perlu dimiliki oleh pendidik, karena keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) bergantung pada metode pembelajaran. Metode pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan kemampuan siswa untuk membuat suatu keputusan yang tepat untuk melaksanakan tugas yang direncanakan oleh guru dengan cara yang tepat dan sesuai dengan tuntutan tugas. Dengan kata lain, kepada siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk memilih jenis keterampilan spesifik namun sesuai dengan kebutuhannya.

(Nursidik Kurniawan: 2009) memberikan pendapat bahwa, Agar tujuan pembelajaran penjas dapat dicapai maka, ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya.

Karakteristik pertama adalah di usia anak SD sangat senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama kurang dari hitungan jam. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

Karakteristik yang ketiga dari anak usia SD adalah anak senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk beraktifitas dalam belajar.

Berdasarkan deskripsi di atas maka peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Memukul Pada Permainan Kippers Melalui Metode Pembelajaran *Discovery*”

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka timbul masalah-masalah diantaranya; (1) Gaya belajar siswa berbeda-beda dalam pembelajaran permainan kippers, (2) Terbatasnya sarana dan prasarana penjas, (3) *Discovery* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan gerak dasar memukul siswa pada permainan kippers.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah yang dimaksud yaitu peneliti akan mencari tahu apakah metode pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan gerak dasar memukul pada permainan kippers. Dengan demikian untuk meningkatkan gerak dasar tersebut salah satunya yakni melalui metode pembelajaran *discovery* (penemuan). Metode ini bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah gerak dasar pada permainan kippers. Gerak dasar yang dimaksud adalah (1) memukul dengan cara menyamping (2) memukul dengan cara mendatar (3) memukul dengan cara melambung.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah metode pembelajaran *discovery* (penemuan) dapat meningkatkan gerak dasar memukul siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Hutuo Kabupaten Gorontalo dalam permainan kippers?

1.5. Pemecahan Masalah

Strategi pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

1. Guru membimbing siswa dalam melakukan gerakan pemanasan.
2. Guru menjelaskan dan memberikan contoh tentang gerak dasar memukul dalam permainan kippers.
3. Pada akhir pelajaran Guru mengoreksi gerak dasar memukul siswa dalam permainan kippers.

1.6. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dasar memukul permainan kippers melalui metode *discovery* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri I Hutuo Kabupaten Gorontalo.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dengan diterapkannya model pembelajaran *discovery* dalam pembelajaran kippers khususnya pada gerak dasar memukul, siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran
 - b. Memberikan wawasan ilmu pengetahuan pada guru sekolah dasar dalam pembelajaran penjasorkes serta meningkatkan kreatifitas dalam hal meningkatkan kemampuan gerak dasar memukul pada permainan kippers.

- c. mendapatkan fakta bahwa dengan model pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan gerak dasar memukul siswa pada permainan kippers.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- b. Dapat digunakan sebagai media alternatif bagi guru di sekolah lain dalam mengajarkan materi permainan bola kecil khususnya pada permainan kippers.