

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan telah menjadi kecenderungan dan kebutuhan pembelajaran saat ini dan terlebih lagi untuk waktu yang akan datang. Melalui Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa-siswi menjadi lebih berkualitas dan optimal. Dalam pelaksanaannya, Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan memerlukan kehadiran beragam variasi metode. Permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang bernuansa Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sebagai salah satu metode yang dapat menciptakan Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, metode permainan memiliki banyak ragam variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami.

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan permainan tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan kasti. Sebenarnya dalam kegiatan mengajar guru sering menggunakan permainan, tetapi pada umumnya masih menerapkannya sebagai teknik pengajaran bermain.

Tujuan atau hasil belajar yang ingin diperoleh dalam pembelajaran kasti yaitu kemampuan melempar bola. Untuk mengetahui proses dan hasil pembelajaran mengenai hasil belajar dalam permainan kasti, maka penulis melakukan observasi awal dengan cara melakukan permainan yang sederhana untuk melihat hasil belajar siswa dalam melakukan dua indikator yang menjadi focus dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data awal yang dilakukan terhadap siswa yang berjumlah 20 orang siswa, yang dapat melempar bola dengan baik sekitar 9 orang siswa (45%),. Selebihnya yaitu sekitar 11 siswa (55%) dinyatakan tidak tuntas atau mendapat nilai dibawah standar KKM. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam melempar bola.

Dari data awal yang diuraikan diatas maka proses dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 8 Telaga Biru dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam kemampuan melempar bola masih sangat rendah. Atas dasar tersebut dalam permainan kasti merupakan suatu masalah yang terjadi di SDN 8 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo yang harus dicari pemecahannya demi tercapainya hasil belajar siswa yang lebih baik. Melihat kondisi tersebut peneliti akhirnya berinovasi untuk memilih metode yang tepat dan dapat menyenangkan siswa dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran dan juga meningkatkan keterampilan dalam permainan kasti sehingga kriteria ketuntasan minimal dapat tercapai. Usaha tersebut untuk mempercepat perluasan kesempatan belajar dan pemanfaatan segala sumber belajar yang terdapat di lingkungannya. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam belajar adalah penggunaan metode pembelajaran.

Bermain dan belajar dapat digolongkan menjadi dua hal yang saling berkaitan. Bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan. (Soemitro,1992:2). Sementara menurut Sukintaka (1997:2) bermain dapat dirumuskan sebagai aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Untuk bermain baik anak-anak maupun dewasa pasti mereka membutuhkan teman bermain, sebab pada dasarnya mereka bermain berawal dari naluri Bergeraknya dan terdorong baik untuk memenuhi kebutuhan isyarat-isyarat dari dorongan. Dimana anak-anak bermain tanpa memikirkan akan tujuan dari permainan mereka. Menurut Sukintaka (1997:1) menyatakan bahwa bermain lebih tua dari kebudayaan, sebab kebudayaan itu didasari oleh pemikiran dan segala peristiwa antara manusia.

Berdasarkan analisis dan kajian masalah yang diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Melempar Bola Pada Permainan Kasti Melalui Metode Bermain Kelas IV SDN 8 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo”**

1.2. IDENTIFIKASI MASALAH

Adapun identifikasi masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Rendahnya hasil belajar siswa dalam melakukan teknik melempar bola pada permainan kasti.
- b. Kurangnya variasi metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3. RUMUSAN MASALAH

”Apakah melalui metode bermain hasil belajar siswa dalam melempar bola pada permainan kasti dapat ditingkatkan”?

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Untuk meningkatkan hasil belajar melempar bola pada permainan kasti siswa kelas IV SDN 8 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dikemukakan maka manfaat penelitian adalah :

a. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peningkatan hasil belajar atau memperbaiki kualitas pembelajaran. Serta merupakan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa :

Memberikan sumbangsi yang baik untuk mengembangkan kemampuannya dalam melempar bola pada permainan kasti

2) Bagi Guru :

Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dan kesehatan dalam memperbaiki dan mengembangkan kemampuan siswa, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran dapat diatasi oleh guru

3) Bagi Sekolah :

Sebagai rekomendasi peningkatan kualitas hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran penjasorkes.

4) Bagi Peneliti :

Sebagai wahana meningkatkan motivasi mengajar guru dan minat belajar siswa

5) Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman berharga tentang penetapan metode belajar untuk peningkatan mutu pembelajaran penjasorkes, khususnya meningkatkan hasil belajar melempar bola pada permainan kasti di SDN 8 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo.