

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kemampuan bermain siswa sangat dibutuhkan dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sebagai subjek didik dalam pembelajaran harus diberikan penjelasan tentang permainan yang akan diajarkan, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pembelajaran pada siswa-siswi harus lebih menekankan pada kegiatan bermain dalam penyampaian kegiatan, seorang anak mempunyai minat kegiatan bermain yang makin luas. Masa ini juga disebut masa bermain. Permainan merupakan sarana seorang guru dalam menerapkan pembelajaran yang bertujuan, dinamis dan meningkatkan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi. Jika dihubungkan dengan kreatifitas guru maka salah satunya adalah bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan serta tidak hanya menguasai teori saja melainkan mampu untuk mengaplikasikan lapangan.

Pembelajaran ini sangat penting dalam penyampaian atau penyajian materi pelajaran yang dapat mendukung serta memotivasi siswa dalam menerima materi. Kriteria keberhasilan proses belajar mengajar ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku dan peningkatan pengetahuan pada diri individu yang belajar. Untuk mencapai kriteria ini, adalah tugas dan peran guru dalam memilih

dan menggunakan metode yang kreatif dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

kemampuan bermain siswa terutama bagi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Penerapan pembelajaran modeling untuk meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti, begitu halnya dengan permainan yang membutuhkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas bermain.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sewaktu melakukan obserasi awal di SMP Negeri 1 Tapa bahwa dalam belajar mengajar penjas masih banyak siswa yang kurang mampu bermain bola kasti. Hal ini dikarenakan guru memilih metode kurang menarik dan kurang tepat sehingga siswa tidak termotivasi untuk bermain.

Sebagaimana peneliti ketahui untuk membuat siswa mampu dalam bermain bola kasti, guru harus mencari metode yang tepat yang membuat siswa mampu bermain bola kasti. Yaitu dengan melalui metode modeling siswa mampu bermain bola kasti.

Oleh karena itu dengan berbagai pertimbangan dan keterkaitannya dengan kajian yang hendak diteliti, maka penulis memilih metode modeling sebagai solisinya, dan berkaitan dengan itu pula maka penulis mengangkat masalah ini kedalam suatu penelitian dan merumuskan judul sebagai berikut: “Meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti melalui metode modeling siswa kelas VII5 Smp Negeri I Tapa”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

berdasarkan uraian pada latar belakang diatas tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan bermain siswa masih kurang.
2. Belum diterapkan metode modeling pada permainan bola kasti

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan, dapat diajukan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan melalui metode modeling dapat meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti siswa kelas VII5 Smp Negeri I Tapa”?

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan yang telah diajukan sebelumnya dapat dipecahkan melalui metode modeling sebagai berikut :

- a) Guru memberikan penjelasan tentang permainan bola kasti.
- b) Guru memberikan contoh praktek kepada siswa .
- c) Siswa melakukan praktek permainan bola kasti sesuai petunjuk guru.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian perlu adanya penerapan yang baik mengenai tujuan penelitian ini agar bisa dicapai dengan baik dan terlaksana.

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk Meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti melalui metode modeling siswa kelas VII5 Smp Negeri I Tapa.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

- a) Bagi peserta didik, peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik tentang pendidikan jasmani.
- b) Bagi guru, dapat merencanakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien, dapat mengetahui permasalahan yang muncul dalam pembelajaran, sebagai acuan guna menyusun program dalam meningkatkan kemampuan siswa.
- c) Bagi sekolah, mendapat informasi tentang kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti, dan sebagai rekomendasi untuk digunakan di sekolah tersebut, dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.
- d) Bagi peneliti, Mendapatkan fakta bahwa dengan melalui metode modeling dapat meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a) Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan kemampuan bermain siswa pada permainan bola kasti di Smp Negeri I Tapa.
- b) Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti-peneliti lainnya