

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Satu-satunya wahana pendidikan yang selalu memberikan wahana belajar menyenangkan dan unik adalah pendidikan jasmani, alasannya karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani pancaran kegembiraan dari siswa selalu menebar dalam suasana belajar. Dikarenakan hal ini maka pendidikan jasmani memiliki peran yang unik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan juga menghibur. Keunikan nuansa pembelajaran dalam pendidikan jasmani adalah bermain sambil belajar dan bergerak. Intinya dalam pendidikan jasmani siswa diupayakan untuk bisa bugar, aktif maupun kreatif sehingga dapat mengupayakan hasil belajar pada mata pelajaran yang lain secara maksimal.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak menawarkan berbagai materi pembelajaran yang terkesan menghibur dan menyenangkan. Di antara materi pembelajaran dimaksud yaitu permainan. Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya sekedar memberikan wahana hiburan melainkan pengenalan tentang hidup bugar, sehat, kuat, tangkas maupun cerdas. Beberapa permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang banyak diminati oleh siswa antara lain adalah *rounders*.

Rounders merupakan salah satu cabang olahraga yang tidak hanya dipertandingkan dalam setiap *event* melainkan diikutsertakan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani karena di dalamnya terdapat unsur pengembangan kognitif, afektif dan lebih khususnya psikomotor. Dalam pengembangan psikomotor lebih tertuju pada pengembangan kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik yang dimaksudkan lebih banyak tertuju pada dasar gerak non lokomotor dan manipulatif.

Di SDN No 35 Kota Selatan Kota Gorontalo permainan tersebut sering diajarkan pada siswa berdasarkan tuntunan kurikulum, walaupun banyak siswa yang meminati permainan tersebut tetapi masih ditemukan sebagian besar siswa yang kurang terampil dalam bermain. Khususnya kurang terampilnya siswa dalam bermain *rounders* lebih banyak ditemukan pada keterampilan bermain *rounders*

yakni pada kategori (C) cukup dengan rentang nilai 60-69 dengan jumlah siswa 1 orang atau 5% dengan rata-rata nilai 61,25 dari siswa keseluruhan dan pada kategori (K) kurang dengan rentang nilai 45-59 dengan jumlah siswa 19 orang atau 95% dengan rata-rata nilai 53,61 dari siswa keseluruhan, sedangkan daya serap klasikal dari hasil belajar keseluruhan siswa kelas V SDN No. 35 Kota Selatan yang menjadi subjek penelitian berada pada 51,55 dan berada pada kategori “kurang”. Untuk itu dalam mensiasati agar pelaksanaan permainan rounders bisa untuk lebih ditingkatkan maka perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang dapat lebih menginspirasi siswa bahkan memotifasi siswa untuk lebih agresif dalam permainan ini. Salah satu metode dimaksud adalah metode pemodelan yaitu metode pembelajaran pemodelan atau demonstrasi.

Metode pemodelan lebih banyak meunjukkan pelaksanaannya yaitu dengan memberikan contoh baik dalam bentuk gambar chard ataupun guru itu sedniri yang memberikan contoh terhadap siswa sebagai motivator, dengan kata lain guru sebagai model atau cermin bagi siswanya. Berdasarkan hal ini penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tindak kaji yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dari pada permainan ronders tersebut. Hasil belajar dimaksudkan yaitu pada komponen gerak dasar siswa. Adapun judul dari pada penelitian tersebut yaitu: Penerapan Metode Pemodelan Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Rounders Khususnya Pada Teknik Memukul Bola Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Kota Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni : kurangnya penguasaan hasil belajar rounders khususnya pada teknik memukul bola serta penggunaan metode pembelajaran yang masih kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah metode pemodelan dapat meningkatkan hasil belajar rounders khususnya pada teknik memukul bola siswa Siswa Kelas V SDN No 35 Kota Selatan Kota Gorontalo?

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan gerak dasar siswa kelas V di sekolah dasar dapat dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai, antara lain salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode pemodelan. Dengan menggunakan metode pemodelan dimaksud maka masalah-masalah yang berhubungan dengan hasil belajar rounders khususnya rounders khususnya pada teknik memukul bola siswa kelas V SDN No 35 Kota Selatan Kota Gorontalo dapat di pecahkan. Adapun hasil belajar rounders khususnya pada teknik memukul bola dimaksud meliputi: (a) Peganglah tongkat pada bagian bawah dengan satu tangan, dan tangan yang lain digunakan sebagai isyarat pada pelempar untuk meminta tinggi-rendahnya bola (b) Pasanglah kuda-kuda kaki, satu kaki di depan dan kaki yang lain di belakang (c) Pandangan ke arah datangnya bola, dan (d) Ayunkan tongkat dari arah belakang menyongsong datangnya bola.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar nilai peningkatan hasil belajar rounders khususnya pada teknik memukul bola pada siswa dengan menggunakan metode pemodelan pada kelas V SDN No 35 Kota Selatan Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Dengan menerapkan metode pemodelan pada siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran rounders khususnya pada teknik memukul bola. Siswa akan lebih mudah memahami baik dari gerakan yang sifatnya sederhana hingga gerak yang sifatnya kompleks.

b. Manfaat Praktis

Berdasarkan uraian dari manfaat teoritis di atas maka manfaat praktis dalam penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat bagi seluruh komponen di antaranya sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk menjawab setiap kelemahan/kekurangan dari metode pembelajaran yang selama ini diterapkan sebelumnya.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan dan mendesain metode dalam pembelajaran sehingga dapat di cerna dan di fahami dengan baik oleh siswa, serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membina dan mendidik siswa secara profesional.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini di harapkan dapat memberi dampak positif terhadap siswa sehingganya melalui metode pemodelan dapat meningkatkan hasil belajar rounders khususnya pada teknik memukul bola.

4. Bagi Peneliti

Melalui penelitian tindakan kelas ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan bahwa penerapan metode pemodelan dalam program pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berkesan sebagai wahana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan.