

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah salah satu cabang olahraga yang paling kompleks, karena banyak nomor yang dipertandingkan dalam cabang ini. Selain dari itu gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga permainan kasti merupakan gerak dasar bagi cabang lainnya, karena hampir semua cabang olahraga memerlukan kekuatan, kecepatan, kelenturan dan daya tahan. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan sejarah mengemukakan bahwa permainan dari semua cabang olahraga.

Cabang olahraga permainan mengandung nilai-nilai edukatif yang memegang peranan penting dalam mengembangkan permainan kippers serta dapat mengembangkan sikap percaya diri, disiplin, kerjasama, sportif dan berani. Sehingga untuk menunjang tujuan pembelajaran, sesuai dengan tujuan kurikulum tingkat satuan pembelajaran permainan adalah salah satu cabang olahraga yang wajib diajarkan di SD.

Cabang olahraga permainan merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam program pendidikan jasmani yang dilaksanakan disekolah-sekolah. Dalam kurikulum pendidikan jasmani dijelaskan bahwa melalui proses belajar mengajar olahraga permainan diharapkan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan juga untuk mendidik watak kedisiplinan dan kesehatan. Dalam proses pembelajaran permainan khususnya memukul bola kecil memerlukan strategi pembelajaran yang baik dan tepat sasaran.

Strategi maupun metode pembelajaran ditingkatkan untuk memahami siswa dalam materi pembelajaran. Suatu proses pembelajaran membutuhkan alat pendukung yang optimal karena tanpa didukung oleh alat bantu atau sarana prasarana lain tidaklah mungkin pembelajaran tersebut tercapai secara optimal khususnya pada bola bakar. Pada permainan kippers sebaiknya menggunakan modifikasialat yang memadai seperti tiang penyangga bola dengan tinggi 1 meter, pemukul dan bola. Media pendukung proses pembelajaran yang kurang memadai akan menghasilkan proses pembelajaran kurang memuaskan, bahkan pembelajaran tidak mencapai ketuntasan, hal ini yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 2Kupang Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

Sistem dan model pembelajaran menggunakan alat bantu pun yang kurang optimal dapat menyebabkan siswa sulit memahami konsep-konsep pelajaran yang wajib dipahami. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab banyak siswa yang tidak dapat melakukan pukulan dengan benar. Sehingga agar tidak terjadi hal demikian, maka perlu dikembangkan suatu model pendidikan yang secara optimal dapat meningkatkan minat, aktivitas dan kreativitas siswa. Adapun salah satu upaya peningkatan kemampuan siswa terhadap materi ataupun praktek yaitu melalui media alat bantu pembelajaran.

Selain faktor tersebut, ada faktor internal dan faktor eksternal seperti : pelatih, guru, waktu latihan dan penggunaan alat belajar. Olahraga permainan pada nomor kippers termasuk yang sulit dilakukan, terutama di kalangan siswa yang belum memiliki kemampuan yang baik dalam teknik memukul bola kecil pada bola kippers. Kebanyakan siswa pada saat melakukan pukulan hanya sekedar memukul, tidak memperhatikan teknik gaya yang dipelajari, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan cara yang dapat membantu memperbaiki teknik

memukul yang baik dan benar sesuai dengan tujuan kurikulum pembelajaran penjas kes. Pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung pada mata pelajaran penjas kes pokok bahasan memukul bola dalam permainan kippers masih terdapat kekurangan tentang pemahaman teknik gerak dasar memukul.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) pada siswa V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung dengan judul: “Efektifitas Penggunaan Alat Bantu Dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Memukul Dalam Permainan Kippres Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada pembelajaran pokok bahasan permainan kippers, maka permasalahan yang sering muncul adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa melakukan gerakan tangan pada saat memukul.
2. Rendahnya kemampuan siswa mempertahankan posisi badan pada saat memukul bola pada permainan kippres.
3. Rendahnya kemampuan siswa mempertahankan posisi tubuh pada akhir pukulan bola kippers.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan alat bantu pemukul berupa piring plastik dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar memukul siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkat?
2. Apakah dengan alat bantu berupa bola yang terbuat dari kertas dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar memukul siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkat?

#### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup obyek penelitian adalah peningkatan keterampilan gerak dasar memukul dalam permainan kippers dengan alat bantu pemukul berupa piring plastik dan bola yang terbuat dari kertas.
2. Ruang lingkup subyek penelitian adalah siswa V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung yang berjumlah 30 siswa, dengan 17 siswa putra dan 13 siswa putri.
3. Ruang lingkup tempat penelitian adalah di SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keterampilan gerak dasar memukul dalam permainan kippers pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota Bandar Lampung dengan menggunakan satu kelompok.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil pembelajaran keterampilan gerak dasar memukul dalam permainan kippers pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kupang Kota

Bandar Lampung setelah diberikan tindakan dengan alat bantu pemukul berupa piring plastik dan bola yang terbuat dari kertas.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi Siswa

Sebagai bahan pengetahuan siswa kelas V pada pembelajaran gerak dasar memukul bola pada permainan kippers.

### 2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Sebagai pengetahuan guru untuk pedoman mengajar selanjutnya.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan pemikiran di sekolah dalam usaha peningkatan gerak dasar memukul dalam permainan kippers.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan informasi kepada pembaca bahwa meningkatkan keterampilan gerak dasar memukul dalam permainan kippers dapat dilakukan dengan berbagai upaya, salah satunya dengan penggunaan alat bantu pemukul berupa piring plastik dan bola yang terbuat dari kertas.

