

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut hasil pengamatan di lapangan untuk materi *roll* depan ada permasalahan terjadi untuk siswa SD Negeri Cicalengka 07 Kabupaten Bandung dalam melaksanakan pembelajaran guling depan. Salah satunya yaitu sangat jelas bahwa banyak siswa menunjukkan ketidakaktifan, kurangnya kemauan mengikuti pendidikan guling depan. siswa kurang tertarik dengan pembelajaran guling depan dan banyak duduk saat melakukan kegiatan. Penyebabnya adalah kurangnya minat karena fokus pembelajaran yang lebih besar pada penguasaan gerakan dan penerapan pedoman yang tepat untuk guling depan.

Saat melihat proses pembelajaran penjas dengan materi guling depan, dapat dilihat bahwa siswa cenderung tidak suka. Selain itu, ada beberapa siswa juga menghadapi kesulitan dalam melakukan gerakan guling depan yang disebabkan oleh rasa malu, ketakutan, persepsi bahwa gerakan tersebut terlalu sulit dan kesulitan dalam menjaga keseimbangan tubuh. Keefektifan pembelajaran akan sangat meningkat jika sekolah mempunyai sarana dan prasarana yang memadai. Akan tetapi pada kenyataannya, hanya ada satu matras yang digunakan untuk mendukung latihan *roll* depan dan itu berupa kasur dengan keadaan matras yang sudah tipis.

Senam lantai guling depan tidak menempatkan permainan sebagai prioritas utama, sehingga terlihat kurang menarik terutama untuk peserta didik kesulitan dalam mengikuti. Sementara itu motivasi untuk melakukan gerakan guling depan tidak ada. Padahal kebenaran terdapat berbagai manfaat dengan melakukan guling depan, seperti meningkatkan kesegaran jasmani, menjaga kesehatan tubuh, dapat membangun keberanian serta motivasi siswa untuk terus belajar.

Kenyataannya selama proses pembelajaran pendidikan jasmani, terjadi keterbatasan dalam penyampaian materi oleh guru sehingga pembelajaran tidak mencapai hasil maksimal dan tidak mencapai tujuan pembelajaran.

Karena metode diterapkan dengan pendidik masih berfokus untuk siswa, jadi banyak siswa yang tidak melakukan aktivitas gerakanya. Faktor internal yang menyebabkan hal tersebut yaitu keterbatasan guru dalam menggunakan pendekatan konvensional, seperti demonstrasi dan ceramah yang menyebabkan kejenuhan siswa. Selain itu, kondisi fisik guru juga mempengaruhi kemampuannya untuk memberi duplikat ke siswa pada gerakan mengguling kedepan.

Jalan keluarnya, sebagai guru pendidikan jasmani perlu mengatasi kekurangan dalam mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hakikatnya peran yang terlibat dalam proses pembelajaran, motivasi siswa cenderung memiliki tingkat yang lebih tinggi (Nur dkk., 2021). Maka dari itu pembelajaran dengan diberi rintangan dan diberi tes yang berguna untuk motivasi siswa (Liu & Hau, 2020). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berkeinginan menyediakan masukan untuk mengatasi masalah pada siswa/i kelas IV SDN Cicalengka 07.

Pembelajaran guling depan melalui berbagai variasi bermain merupakan suatu alternatif yang dianggap ideal. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh kalangan anak bahkan dikatakan anak-anak menghabiskan sebagian besar kegiatan untuk bermain. Menurut (Usman, 2015) Secara umum, manusia menikmati bermain. Kegembiraan pada bermain ini, karakteristik asli setiap individu yang bermain dapat dengan mudah terlihat, karena tanpa disadari, mereka secara alami berbicara, berperilaku, dan bertindak pada rutinitas mereka. Oleh karenanya, bermain bisa menjadi sarana guna menggerakkan kemampuan kegiatan, yang meliputi afektif, psikomotor dan kognitif. Dengan menerapkan pembelajaran olahraga bermain dapat meningkatkan keterampilan gerak anak dan perkembangan yang cenderung lebih menarik dan membuat siswa antusias serta kreatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa (Victor G Simanjuntak, 2019). Selain itu dengan menerapkan pembelajaran olahraga bermain dapat memicu hasrat siswa untuk melakukan kegiatan fisik secara terstruktur dan bermakna, sambil memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa (Letourneau Susan M. AND Sobel, 2020).

Pendekatan pembelajaran olahraga bermain diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan keterampilan belajarnya dan mencapai tujuan pembelajaran (Ruslan & Huda, 2019). Dengan menerapkan pembelajaran olahraga bermain akan membuat siswa bergerak dengan senang dan memotivasi siswa untuk terus belajar (Jones dkk., 2014). Supaya siswa merasa termotivasi untuk melakukan gerakan guling depan selama proses belajar (Melianty dkk., 2022).

Setelah mengetahui manfaat dari bermain, maka penelitian ini mendorong untuk memunculkan strategi baru dalam pembelajaran dan diharapkan guru dapat menciptakan ide tentang bagaimana merancang aktivitas bermain yang dapat meningkatkan beragam aspek perkembangan anak. Pendekatan olahraga bermain merupakan pembelajaran olahraga disampaikan melalui berbagai variasi permainan. Jadi, masalah dengan pembelajaran guling depan dapat diselesaikan dengan menggunakan pendekatan bermain.

Berdasarkan hal tersebut maka, pembelajaran olahraga bermain bisa diterapkan untuk pelajaran senam lantai dengan jenis olahraga dimana bentuk gerakannya dipilih dan disusun secara sistematis berdasarkan ketentuan sesuai kebutuhan. Senam adalah kumpulan gerakan yang melibatkan gerakan fisik dengan langkah yang sudah diatur (Setiawan dkk., 2020). Serangkaian gerakan yang melibatkan fisik dengan langkah yang sudah tersusun dikenal sebagai senam untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa (Martanti & Winarni, 2020) Namun sebagai seorang guru harus memperhatikan keselamatan, dan keberanian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran karena senam lantai merupakan suatu tantangan (Parlina dkk., 2021) gerakan yang kurang tepat dapat mengakibatkan cedera. Oleh karena itu sebagai guru olahraga harus memastikan bahwa pembelajaran senam lantai dilaksanakan dengan benar dan kreatif untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Senam lantai di definisikan sebagai olahraga pada matras dengan alatnya (Subair, 2023). Gerakan senam dilantai yaitu guling depan yang diawali dengan sikap awal jongkok atau berdiri di depan matras selanjutnya menggulingkan badan ke bagian depan dari punggung, panggul bagian belakang dan diakhiri dengan berdiri atau jongkok (Ruslano & Huda, 2019).

Guling depan adalah gerakan senam yang melibatkan berbagai teknik yang dilakukan secara terstruktur (Zulbahri, Sepriadi, et al., 2022). Guling depan dilakukan dengan posisi badan membulat, dengan kepala ditundukkan sampai dagu menempel di dada sambil kaki dilipat dan lutut melekat di dada (Mabrur dkk., 2021). didasari pengertian, guling depan adalah gerakan berputar ke depan dengan awalan berdiri atau jongkok di depan matras dengan kaki selebar bahu, kemudian lakukan dorongan ke depan hingga posisi jongkok atau duduk dengan awalan tengguk menempel pada matras. Menurut (Susetya Pambudi dkk., 2023), pembelajaran guling depan akan terasa monoton karena tidak menempatkan permainan di dalam pembelajaran sehingga terlihat kurang menarik, terutama untuk siswa yang kurang mampu melakukan gerakan guling depan. Padahal sebenarnya terdapat banyak manfaat yang di dapat salah satunya menambah kebugaran.

Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan jasmani adalah komponen penting. Ini adalah program pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik yang direncanakan untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, keterampilan berpikir kritis, dan pola hidup sehat. Semua ini bertujuan untuk mengembangkan keseimbangan fisik dan mental (Pangrazi. Robert P, 2019). (Yuwono dkk., 2020), memberikan penjelasan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang membangun tiga aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pendidikan jasmani juga dipenelitian ini melalu aktivitas siswa tentang keterampilan guling depan. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mencapai tujuan ini dengan menumbuhkan rasa percaya diri dan nilai positif terhadap kemampuan seseorang. Oleh karena itu, pendidikan jasmani harus diberikan di setiap jenjang pendidikan dan perlu diperkuat (Setya Mustafa & Dwiwogo, 2020). Pendidikan jasmani sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui bermain, olahraga, dan kegiatan jasmani yang direncanakan (Mustafa, 2022). Proses memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau pemahaman baru melalui pengalaman dikenal sebagai pembelajaran (Lestari dkk., 2023).

Metode pembelajaran yang baik juga penting untuk hasil pembelajaran yang baik (Metzler, 2017). Menurutnya, guru pendidikan jasmani harus mengetahui dan menggunakan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengatasi berbagai kemampuan siswa. Model pembelajaran adalah cara guru berinteraksi dengan siswa selama pembelajaran (Hamid, 2019). Terlepas dari permasalahan diatas, pembelajaran senam tetap dijadikan mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum sekolah dasar (Damanik dkk., 2023). Penjadwalan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah hanya dilakukan sekali dalam seminggu (Grao-Cruces dkk., 2020). Keterbatasan waktu mengharuskan perancangan pembelajaran mencapai dari pada tujuan pembelajaran itu sendiri (Handayani dkk., 2023).

Sebab itu pendidik perlu menciptakan komunikasi belajar. Komunikasi pembelajaran mengarah pada suatu bentuk keterlibatan antar kedua belah pihak antar keterikatan dari tujuan. Komunikasi pembelajaran menjadi efektif ketika pihak yang terlibat dengan sadar memiliki niat untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menuju kedewasaan. Dalam proses ini, peran guru dan komunikasi dalam pembelajaran sangat penting karena keduanya secara sadar berusaha mengubah perilaku, afektif, serta tindakan siswa agar lebih sempurna, remaja, memiliki moral yang baik. Keterlibatan aktif pada komunikasi belajar dengan melibatkan guru, dan siswa, yang perlu bersikap mau dalam segala aspek, termasuk sikap, mental, dan tindakan (Tambunan & Usiono, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh seorang guru untuk memungkinkan siswanya belajar untuk mencapai tujuan. Salah satu pendekatan yang akan digunakan pada saat pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran olahraga bermain. Metode bermain adalah jenis kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan membuat mereka senang (Ifrianti S, 2015) Oleh karena itu, olahraga saat bermain sangat penting untuk meningkatkan kemampuan peserta didik (Moeslicatoen, 2004: 28-29)

1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian

1.2.1 Perumusan Masalah

Selanjutnya berdasarkan pemaparan latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1.2.1.1 Bagaimana perencanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka ?

1.2.1.2 Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka ?

1.2.1.3 Bagaimana aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka ?

1.2.1.4 Bagaimana hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka ?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan langkah berikutnya adalah menemukan solusi alternatif dalam penelitian yang dilaksanakan. Metode pembelajaran guling depan dengan menggunakan pendekatan olahraga bermain adalah salah satu solusinya. Ini dapat dicapai dengan melakukan hal-hal berikut:

1.2.2.1 Pertama, guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran guling depan dan menyiapkan berbagai variasi permainan. Guru kemudian mengkondisikan siswa selama pelajaran dan memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi, tujuan, inti pelajaran, dan hasil belajar yang diharapkan dari gerakan guling depan.

- 1.2.2.2 Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru membimbing siswa serta mengaplikasikan pendekatan pembelajaran olahraga bermain dengan berbagai variasi permainan yang mengarah kepada gerakan guling depan.
- 1.2.2.3 Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mengikuti petunjuk guru untuk memastikan kelancaran proses belajar-mengajar dengan tujuan mengamati aktivitas siswa.
- 1.2.2.4 Tahap evaluasi, guru menilai siswa dengan melaksanakan tes di akhir pembelajaran, di mana setiap siswa dianjurkan untuk melakukan gerakan guling depan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui perencanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka.
- 1.3.2 Untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka.
- 1.3.3 Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka.
- 1.3.4 Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan olahraga bermain dalam meningkatkan keterampilan siswa di SDN 7 Cicalengka.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan diketahui peningkatan hasil pembelajaran keterampilan guling depan dengan pendekatan olahraga bermain kelas IV SD Negeri Cicalengka, Kabupaten Bandung, maka penelitian ini bermanfaat:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Pendekatan pembelajaran bermain memberikan sumbangan pada khasanah perkembangan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru : dapat memberi kemudahan dan masukan bagi guru penjas sebagai alternatif pembelajaran yang tidak terpaku

1.4.2.2 Bagi siswa : dapat meningkatkan keterampilan, hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran guling depan.

1.4.2.3 Bagi sekolah : dapat meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar

1.4.2.4 Bagi lembaga UPI : Untuk menambah referensi sumber bahan perkuliahan yang akan menjadi bahan kajian mahasiswa dalam melakukan suatu penelitian.

1.4.2.5 Bagi peneliti selanjutnya : dapat mengetahui perbedaan dari suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan olahraga bermain dengan tidak menggunakan pendekatan olahraga bermain.

1.4.3 Manfaat Sosial

1.4.3.1 Bagi peneliti lain : dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan olahraga bermain.

1.4.3.2 Bagi masyarakat : sebagai upaya peningkatan pengetahuan terhadap pembelajaran guling depan.

1.5 Struktur Organisasi

Skripsi yang berjudul “Pendekatan Pembelajaran Olahraga Bermain Dapat Meningkatkan Keterampilan Guling Depan Siswa” ini berisi V Bab. Bab I berisi tentang Pendahuluan, Bab II berisi tentang Kajian Teori dan Bab III berisi tentang metode penelitian, Bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan, dan Bab V berisi

tentang kesimpulan yang disertai dengan daftar pustaka serta lampiran. Adapun uraian masing-masing bab sebagai berikut:

Bab I berisi tentang Pendahuluan, terdiri dari latar belakang yang mendasari penelitian ini dilakukan. Bab ini mencakup masalah-masalah yang akan diteliti serta alasan masalah tersebut diteliti dan metode untuk memecahkan masalah tersebut yang didukung oleh pendapat dari berbagai sumber. Kemudian munculah rumusan masalah dan tujuan penelitian dari latar belakang tersebut. Selain itu, bab ini juga terdapat manfaat-manfaat, baik itu untuk siswa, guru maupun sekolah.

Bab II berisi tentang kajian teori, bab ini peneliti memaparkan secara rinci terkait kajian teori sebagai dasar teori yang akan dijadikan sebagai dasar dan landasan dalam masalah penelitian. Bab ini juga membahas tentang teori yang mendukung mengenai “Pendekatan Pembelajaran Olahraga Bermain Dapat Meningkatkan Keterampilan Guling Depan Siswa”.

Bab III berisi tentang metode penelitian, bab ini peneliti mengemukakan tentang cara yang digunakan dalam penelitian. Bab ini berisi tentang metode dan desain, subyek, instrument, prosedur penelitian, teknik pengolahan data dan analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil temuan dan pembahasan, bab ini menjelaskan tentang data hasil yang sudah didapatkan saat penelitian serta pembahasan yang diutarakan dari penjelasan yang bersumber dari rumusan masalah. Selain itu membahas tentang pengolahan analisis data serta pemaparan data kualitatif.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran, bab ini memaparkan penafsiran serta pemaknaan peneliti yang tertuju pada perolehan analisis temuan penelitian dari hasil penelitian