

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan yang dilakukan di air sering digemari oleh anak – anak baik itu berenang atau hanya sekedar bermain air semata dan masyarakat sebagian besar sangat bergantung kepada air di setiap kegiatan yang mereka lakukan, air banyak dimanfaatkan oleh masyarakat untuk minum, mandi, atau kegiatan lainnya, maka dari itu air dianggap sangat berharga dalam kelangsungan hidup masyarakat sehari hari. Hal ini di perjelas oleh Nugraha, dkk. (2013, hlm. 8) mengenai air. Ia mengatakan bahwa, ‘Air adalah benda yang mengagumkan, yang dapat dijadikan media untuk beraktivitas’. Tetapi dalam penulisan ini kita tidak hanya semata membahas mengenai air saja, penelitian ini penulis ingin lebih menjelaskan mengenai aktivitas aquatik. Dari kata aktivitas saja merupakan suatu kegiatan yang berupa fisik sedangkan aquatik dapat diumpamakan sebagai medianya yaitu air, maka dari kata aktivitas aquatik dapat diartikan sebagai kegiatan yang berupa fisik dengan menggunakan suatu media yang berupa air. Hal ini diperjelas oleh Kamtomo (dalam Nugraha dkk, 2013, hlm. 8), yang menjelaskan mengenai aktivitas aquatik. menurutnya aktivitas aquatik merupakan “suatu pembelajaran aktivitas fisik/olahraga yang dilakukan di air, dengan cara menggerakkan anggota badan, mengapung di air, dan seluruh anggota badan bergerak dengan bebas” . Dilanjut oleh, Nugraha, dkk (2013, hlm. 9) pun menyatakan bahwa: “aktivitas aquatik merupakan proses bergerak dari satu titik ke titik yang lain, yang dilakukan sambil terapung di air (keterampilan lokomotor sekaligus keterampilan manipulatif).”

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas aquatik adalah aktifitas fisik dengan adanya perpindahan gerak yang dilakukan di air, perpindahan ini mengarah pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa

dalam aktivitas aquatik, dimana siswa harus mampu menguasai gerakan demi gerakan agar kemampuan siswa dapat terus meningkat sehingga sampai pada tujuan yang di inginkan. Tujuan yang dimaksud dalam aktivitas aquatik ini adalah dimana siswa harus menguasai seluruh gaya yang terdapat dalam aktivitas aquatik yaitu gaya bebas, gaya punggung, gaya dada, dan gaya kupu.

Sebelum menjelaskan lebih mengenai keterampilan gerak dasar yang ada dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik, peneliti akan terlebih dahulu menjelaskan mengenai keterampilan gerak dasar secara umum, keterampilan gerak dasar sangatlah penting untuk dipelajari oleh anak usia dini dalam hal ini yang di maksud adalah siswa sekolah dasar SD. Bagi siswa SD mempelajari keterampilan gerak dasar merupakan suatu kebutuhan karena dengan bergerak diharapkan dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa SD, makin banyak siswa bergerak, diharapkan makin banyak pula hal yang ditemui dan dijelajahi siswa selama mereka belajar bergerak, dan makin banyak pula kualitas pertumbuhan yang mereka capai.

Pentingnya gerak dasar bagi siswa SD semakin dipertegas dengan adanya pedoman dalam kurikulum khususnya pada rumusan kompetensi dasar, yakni berbagai keterampilan gerak dasar yang wajib atau harus dilaksanakan siswa sekolah dasar salah satunya adalah mempelajari keterampilan gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Sedangkan seperti yang telah sama-sama diketahui kompetensi dasar merupakan patokan tertulis dalam kurikulum yang berisi sejumlah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mata pembelajaran tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Jadi, dengan mempelajari keterampilan gerak dasar tersebut siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan gerak dasar dalam pembelajaran penjas, dan secara khusus pada mata pelajaran aktivitas aquatik. Oleh karena itu, siswa dianjurkan untuk mempelajari keterampilan gerak dasar terlebih dahulu sebelum ke tahapan-tahapan lebih lanjut yang tentunya akan lebih sulit.

Keterampilan gerak dasar yang ada dalam aktivitas aquatik yang akan diambil, yaitu keterampilan gerak dasar meluncur. karena meluncur merupakan

keterampilan dasar yang harus siswa kuasai agar seluruh gaya yang terdapat dalam aktivitas aquatik khususnya berenang dapat mereka pelajari dengan baik. adapun mengenai meluncur itu sendiri diambil hal ini diperjelas oleh pendapat seorang ahli, menurut Haller (2013, hlm 8), ia menyatakan bahwa, “semua gaya berenang didasarkan pada prinsip meluncur diatas permukaan air.” pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa setiap gaya dalam aktivitas aquatik khususnya berenang misalnya gaya punggung, gaya dada, gaya bebas, dan gaya kupu, pada prinsipnya semua gaya tersebut akan melakukan proses meluncur terlebih dahulu sebelum langsung kepada gerakan atau gaya yang seutuhnya dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik. Dengan demikian siswa harus mempelajari keterampilan gerak dasar meluncur terlebih dahulu sebelum mempelajari seluruh gaya yang ada dalam aktivitas aquatik khususnya berenang.

Namun, sebagai pemula atau seorang yang merasa tidak mampu untuk berenang, bisa diartikan bahwa seorang siswa sekolah dasar yang baru mempelajari atau belajar berenang, mungkin saja siswa akan berfikiran bahwa pembelajaran aktivitas aquatik sangatlah sulit bahkan mungkin mereka akan merasa tidak mampu menguasai keterampilan dasar dari berbagai macam gerakan berenang yang ada pada pembelajaran aktivitas aquatik. Hal tersebut semakin ditambah oleh kebutuhan gerak yang mereka inginkan tidak bisa terpenuhi secara maksimal karena keterbatasan waktu dan kesempatan, karena proses pembelajaran aktivitas aquatik di sekolah tidak diberikan dalam waktu yang panjang. Pada akhirnya, hal ini menyebabkan keterampilan gerak dasar dalam pembelajaran aktivitas aquatik siswa menjadi kurang maksimal.

Salah satu contoh kurang optimalnya pembelajaran aktifitas aquatik dapat ditemukan di SDIT Nur Al Rahman Cimahi. Di sekolah tersebut tujuan yang ingin dicapai (penguasaan siswa terhadap kemampuan dalam aktifitas aquatik) masih belum tercapai, terdapat kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajarannya yaitu sebagai berikut: (a) waktu dalam pembelajaran aquatik di sekolah kurang. (b) pembelajaran kurang merangsang minat belajar siswa, ini di sebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan (c) Dalam proses belajar mengajar guru selalu memberika pendekatan pembelajaran dengan teknik

dan siswa cenderung cepat lelah serta bosan dalam mengikuti proses pembelajaran penjas, setiap kali pembelajaran berlangsung siswa selalu menanyakan ‘kapan beres belajar dan kapan waktunya bermain’.

Kenyataan ini tentu berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik di SDIT Nur Al Rahman Cimahi. Ketidak tertarikan siswa terhadap proses pembelajaran menyebabkan keterampilan gerak dasar meluncur siswa menjadi kurang optimal. Dengan demikian, muncul dugaan bahwa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran penjas yaitu kurang bervariasi dalam pendekatan pembelajarannya dan hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi cepat bosan, serta ditambah pula waktu pembelajaran dalam aktivitas aquatik sangat minim.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mendorong siswa agar antusias dan ingin mengikuti pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar meluncur siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik, karena dengan bermain anak akan lebih antusias dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik meskipun waktu pembelajaran tetap seperti biasanya, sehingga diharapkan keterampilan gerak dasar meluncur pada siswa dapat meningkat.

Bermain merupakan hal yang tidak jauh dari kegiatan sehari – hari bagi anak dalam hal ini adalah siswa, dengan bermain mereka diharapkan dapat merasa senang dan sekaligus belajar dari proses bermain yang mereka lakukan baik itu disadari secara langsung maupun tidak langsung. Pengetahuan dan keterampilan yang mereka dapatpun diharapkan bisa mereka peroleh tanpa adanya paksaan dalam proses pembelajaran yang mereka laksanakan. Hal ini termasuk upaya mempelajari gerak tubuhnya sendiri dan berbagai kemungkinan geraknya yang baru.

Terlebih Rachel Carson (dalam Paturusi, 2012, hlm. 10) mengungkapkan bahwa:

‘dunia anak –anak adalah dunia yang segar, baru dan senantiasa indah, dipenuhi keajaiban dan keceriaan. Oleh karena itu, adalah kemalangan bagi kebanyakan kita jika dunia yang cemerlang itu terenggut muram dan bahkan hilang sebelum kita dewasa. Jika saja aku boleh memohon, akan kuminta tuhan mengabadikan keajaiban dunia anak – anak itu disepanjang hidupku.’

Kekhawatiran yang diungkapkan Carson tersebut boleh jadi akan terjadi apalagi jika mengamati kenyataan pada saat ini, kenyataan bahwa kegiatan bermain anak mulai terbatas dengan adanya kecanggihan teknologi yang mulai mendunia. Yang menyebabkan proses gerak dalam permainan anak terganti oleh permainan yang hanya dilakukan dengan tangan saja, hal ini ditakutkan terhadap kebugaran jasmani anak berkurang seiring kecanggihan teknologi yang merajalela.

Selain Carson, terdapat tiga pakar lagi yang juga peduli mengenai permainan bagi pendidikan, yakni Bigo, Kohnstam, dan Palland (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 5-6). ketiga pakar ini berpendapat bahwa: “permainan mempunyai makna pendidikan salah satunya yaitu dalam permainan anak akan dibawa pada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan”. Pendapat tersebut ditambahkan oleh Montessori yang di kutip oleh Bigo, Kohnstam, dan Palland (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 5-6) menyebutkan bahwa “permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu”.

Dari ungkapan serta pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa dengan bermain maka mereka diharapkan akan merasa senang, gembira dan akan menimbulkan kebahagiaan dan hal tersebut dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran penjas khususnya dalam aktivitas pembelajaran aquatik. Keceriaan yang di dapat oleh mereka secara tidak langsung dapat pula menambah pengetahuan dan keterampilan gerak yang ada dalam diri mereka. Keterampilan

gerak bagi anak bukan berarti pencapaian prestasi yang tinggi akan tetapi kemampuan anak untuk menguasai keterampilan gerak dengan baik, bahkan akan terus meningkat jika anak/siswa menyukai keterampilan gerak aquatik khususnya dalam berenang. Siswa diharapkan tidak merasa terbebani dalam proses pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

Penulis ingin lebih mengkhususkan permainan yang akan diambil dalam proses penelitian ini, dan permainan yang diambil adalah permainan 'Jet Air'. Bermain model jet air ini dipilih karena permainan ini mengarah kepada gerak dasar meluncur, dan permainan jet air diharapkan mampu menimbulkan rasa senang serta menghilangkan rasa jenuh pada siswa, tidak akan seperti proses pembelajaran tradisional yang guru berikan sebelumnya. Dan dalam pendekatan bermain model jet air ini diharapkan menimbulkan adanya peningkatan terhadap keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*penerapan pendekatan bermain model Jet air terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur dalam pembelajaran aktivitas aquatik (PTK di SDIT Nur Al Rahman Cimahi).*"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan, maka diketahui permasalahan yang dihadapi siswa-siswi SDIT Nur Al Rahman Kota Cimahi pada pembelajaran Penjasorkes, bahwa faktor penyebab rendahnya keterampilan gerak pada pembelajaran Penjas adalah:

- a. Waktu dalam pembelajaran aquatik di sekolah kurang,
- b. Pembelajaran kurang merangsang minat belajar siswa, ini di sebabkan oleh pendekatan tradisional yang terlalu dominan,
- c. Dalam proses belajar mengajar guru selalu memberika pendekatan pembelajaran dengan teknik dan siswa cenderung cepat lelah serta bosan dalam mengikuti proses pembelajaran penjas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, mengacu pada judul penelitian yaitu “penerapan pendekatan bermain model “jet air” terhadap penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur dalam pembelajaran aktivitas aquatik”, penulis merumuskan masalah umum penelitian sebagai berikut: “Apakah pendekatan bermain dengan model jet air akan berpengaruh terhadap hasil dari penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur siswa dalam aktivitas aquatik?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk mengetahui apakah pendekatan bermain model jet air dapat berpengaruh terhadap hasil penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur siswa dalam aktivitas pembelajaran aquatik pada kelas V di SDIT Nur Al Rahman Kota Cimahi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan dan pembelajaran Penjasorkes baik secara *teoritis* maupun secara *praktis*.

1. Secara Teoritis

Apabila terbukti bahwa implementasi pendekatan bermain model jet air dapat meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran Penjasorkes khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, maka :

- a) Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman yang mendalam tentang implementasi pendekatan bermain pada pembelajaran Penjas khususnya bagi pembelajaran aktivitas aquatik, sehingga dapat memperkaya ilmu khususnya disiplin ilmu pendidikan pada mata pelajaran Penjas di Sekolah Dasar;
- b) Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dalam berpikir ilmiah;
- c) Kepada peneliti khususnya dan berbagai pihak yang komponen untuk selanjutnya untuk menindaklanjuti penelitian ini berdasarkan temuan-temuan

sebagai hasil penerapan pendekatan bermain model “jet air” dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

2. Secara Praktik

Apabila terbukti bahwa pendekatan bermain model “jet air” mampu meningkatkan kualitas penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran Penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah.

a) Guru

Yakni membantu mengatasi permasalahan dan pembelajaran Penjasorkes. Memberikan wawasan, keterampilan, dan pemahaman metodologis pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

b) Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar Penjasorkes yang lebih bermakna. Berangkat dari sini diharapkan siswa tidak hanya merasa capek secara fisik, tetapi mereka belajar skill, afektif dan juga kognitif. Di samping itu, dengan menerapkan pendekatan bermain model “jet air” dalam pembelajaran aktivitas aquatik, diharapkan dapat memberikan rasa percaya diri terhadap penguasaan keterampilan gerak meluncur dalam proses pembelajaran.

c) Sekolah

Sebagai masukan dalam meningkatkan intensitas, efektifitas dan supervisi kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Penjasorkes khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, prestasi belajar Penjasorkes dan kualitas sekolah yang dikelola.

F. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Masalah pokok penelitian berkenaan dengan peningkatan hasil belajar penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik pada siswa kelas V SDIT Nur Al Rahman Cimahi dengan penerapan pendekatan bermain.
2. Hasil belajar penguasaan keterampilan gerak dasar akan dilihat dari materi meluncur dalam pembelajaran aktivitas aquatik .
3. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.
4. Penelitian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk pokok bahasan meluncur dalam aktivitas Aquatik di kelas VA di SDIT Nur Al Rahman Kota Cimahi.
5. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SDIT Nur Al Rahman Kota Cimahi dan objek penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah 24 orang siswa terdiri dari 10 siswa putra dan 14 siswa putri.