

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Sebagaimana dalam Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 bahwa

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Dari fungsi dan tujuan pendidikan yang lebih luas seperti yang sudah dijelaskan di atas kita tahu bahwa pendidikan itu berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak peserta didik untuk menjadi manusia yang lebih berguna di dalam lingkungannya. Sedangkan tujuan pendidikan di sekolah kita tahu bahwa tujuan itu harus mencakup ke dalam tiga domain yaitu, kognitif, psikomotor dan afektif. Ketiga domain tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sama seperti halnya tujuan dari pembelajaran penjas yang harus mencakup ke dalam tiga domain tersebut. Dimana dalam pembelajaran penjas aspek kognitif yang meliputi pengetahuan siswa, pola berpikir, dan memecahkan suatu masalah. Aspek afektif yang meliputi sikap, nilai, minat dan apresiasi pada siswa. Dan aspek psikomotor yang sangat jelas terlihat di dalam pembelajaran penjas yaitu meliputi gerak juga keterampilan siswa. Berbagai macam gerak dari mulai berjalan, berlari, melempar, melompat merupakan salah satu aktifitas jasmani. Dimana dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih banyak keterampilan yang perlu diajarkan kepada siswa terkait beberapa aktifitas jasmani tersebut.

Keterampilan atau materi yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah dasar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan dan dibuat oleh pemerintah salah satunya yaitu materi senam lantai. Biasanya dalam materi senam lantai khususnya pembelajaran guling depan ini banyak kendala yang

dialami oleh guru maupun siswanya. Seperti halnya pada saat peneliti melakukan observasi pada hari Kamis tanggal 9 Oktober 2014 di kelas IV SDN Babakanhurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, permasalahan yang terjadi dalam aspek kognitif salah satunya yaitu guru kesulitan dalam menjelaskan materi ajarsenam lantai guling depan. Selain itu, guru juga tidak menjelaskan tahapan/cara melakukan guling depan yang baik dan benar, hal itu disebabkan karena guru tersebut kurang menguasai materi guling depan dan kurang mempersiapkan diri ketika akan mengajar atau dengan kata lain, guru tidak membuat rencana pembelajaran/tidak membuat RPP. Sehingga penyampaian guru kepada siswa dalam memberikan materi pembelajaran guling depan, tidak dikemas dengan baik. Maka berpengaruh pada aspek afektif siswa, yaitu siswa akan merasa enggan, takut, dan kurang percaya diri untuk melakukan gerakan guling depan. Selain itu, hal tersebut juga sangat berpengaruh pada aspek psikomotor siswa yang tidak bisa melakukan guling depan. Sehingga gerak siswa dalam melakukan guling depan itu sangat terbatas atau dengan masih banyak siswa yang melakukan guling depan tidak dengan menggunakan cara yang baik dan benar atau tidak menguasai gerak dasar guling depan yang baik. Sebagaimana tercantum dalam data tes awal yang dilakukan peneliti pada hari Kamis tanggal 9 Oktober 2014, sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Data Awal Tes Praktik Gerak Dasar Guling Depan**

No	Nama Siswa	Aspek yang di Nilai									Skor	Nilai	Ket	
		Sikap Awal			Saat Gerakan			Sikap Akhir					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.	Andriano Nur H.		√				√		√		7	77,78	√	
2.	Ahmad Hamdan		√				√		√		7	77,78	√	
3.	Desi Setiawati	√				√		√			4	44,44		√
4.	Desti Mei Resta	√			√			√			3	33,33		√
5.	Ghea Nadira	√			√			√			3	33,33		√
6.	Heri Hidayatulah	√			√			√			3	33,33		√
7.	Iqbal Dwiwana	√				√		√			4	44,44		√
8.	Luky Andaresta	√				√		√			4	44,44		√
9.	Mahreza	√				√		√			4	44,44		√
10.	Muhamad Farhan	√				√		√			4	44,44		√
11.	M. Jafar	√			√			√			3	33,33		√

12.	M. Joniro Sa	√			√			√			3	33,33		√
13.	M. Ridwan	√			√			√			3	33,33		√
14.	M. Rizky	√				√		√			4	44,44		√
15.	M. Salim	√			√			√			3	33,33		√
16.	Vina Nurlaesa		√				√		√		7	77,78	√	
17.	Resi Aulia	√			√			√			3	33,33		√
18.	Asep Entang	√				√		√			4	44,44		√
19.	Fadli Al Ansohri	√			√			√			3	33,33		√
20.	Agustian Fauji	√			√			√			3	33,33		√
21.	Dwi Sania N.	√			√			√			3	33,33		√
Jumlah		18	3	0	11	7	3	18	3	0	82	911,05	3	18
Rata-rata		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	43,38	-	-
Presentase (%)		86	14	0	52	34	14	86	14	0	43	43	14	86

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$

Skor ideal

Dari data diatas dapat dilihat bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Babakanhurip mencapai 75. Sedangkan dari siswa yang berjumlah 21 orang yang mampu atau tuntas dalam melakukan guling depan hanya ada 3 orang atau sekitar 14%, selebihnya yaitu 18 orang atau sekitar 86 % siswa masih belum mampu atau belum tuntas melakukan guling depan. Maka perlu adanya suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan diatas. Dalam hal ini peneliti akan membuat rancangan pembelajaran guling depan dengan menggunakan salah satu cara bermain, agar siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran guling depan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, peneliti akan mencoba memberikan perlakuan kepada siswa dalam pembelajaran guling depan kedalam bentuk sebuah permainan yaitu permainan bola beranting. Sehingga dengan memodifikasi pembelajaran dengan cara bermain, peneliti memprediksikan bahwa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti akan mengangkat judul penelitian yaitu “Permainan Bola Beranting Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Guling Depan Pada Senam Lantai Untuk Siswa Kelas IV SDN Babakanhurip”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip?
2. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip?
4. Bagaimana hasilbelajar gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip?

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan diatas, mengenai pembelajaran gerak dasar guling depan pada senam lantai masih belum bisa mencapai tujuan yang maksimal. Sehingga perlu adanya suatu metode yang digunakan dalam mengajar untuk memudahkan siswa terhadap pembelajaran gerak dasar guling depan tersebut. Adapun metode yang akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran senam lantai guling depan ini yaitu, dengan menggunakan salah satu permainan yang akan membantu anak untuk melatih kelentukan otot toggoknya. Salah satu bentuk permainan yang dapat melatih kelentukan otot toggok yaitu permainan bola beranting. Dalam hal ini, guru harus pandai mengkemas permainan bola beranting untuk pembelajaran guling depan kedalam beberapa tahap atau siklus.

Peneliti akan mencoba membuat tiga kali tahap/siklus, dalam arti setiap satu kali siklus digunakan untuk satu kali pertemuan. Untuk siklus pertama, permainan bola beranting akan dimainkan oleh siswa dengan mengoperkan bola kepada temannya melalui antar kedua kaki dengan jarak yang tidak terlalu jauh antara satu siswa dengan siswa lainnya. Kemudian di ikuti dengan latihan guling depan di atas matras. Untuk siklus kedua, permainan bola beranting akan dimainkan oleh siswa dengan mengoperkan bola kepada temannya melalui antar kedua kaki

dengan jarak yang lebih renggang dari siklus pertama. Kemudian di ikuti dengan latihan guling depan di atas matras. Dan siklus yang terakhir, permainan bola beranting dilakukan langsung di atas matras, maksudnya yaitu siswa mengoperkan bola kepada temannya melalui antar kedua kaki, dan langsung melakukan guling depan diatas matras.

Dari ketiga siklus yang telah dijelaskan secara singkat diatas, melalui permainan bola beranting merupakan salah satu *treatment* dalam upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar guling depan. Sehingga siswa akan merasa senang, tidak ada lagi rasa takut dan lebih mudah dalam melakukan gerak dasar guling depan ini.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian untuk meningkatkan gerak dasar senam lantai guling depan dengan menggunakan permainan bola berantai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan permainan bola beranting untuk siswa kelas IV SDN Babakanhurip.

### **D. Manfaat Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang akan dibahas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

### **1. Siswa Sekolah Dasar**

- a. Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar guling depan pada senam lantai dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Guru Penjas**

- a. Memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pengajaran di kelas maupun di luar kelas, sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.
- b. Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru bisa mengevaluasi kinerjanya.

### **3. Sekolah**

- a. Memberikan motivasi yang positif bagi Sekolah Dasar untuk menemukan cara-cara yang tepat dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.
- b. Sebagai bahan evaluasi dan tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di Sekolah Dasar.
- c. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar.
- d. Memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas kelulusan.

### **4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang**

Hasil-hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang akan memproduksi calon guru yang kreatif.

### **5. Peneliti**

Meningkatkan pemahaman dari ilmu yang telah dipelajari, serta dapat menerapkan teori-teori yang dipelajari, yang telah diperoleh dalam perkuliahan. Serta dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga bagi peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

### **6. Bagi Peneliti Lain**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan perbandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan modifikasi pembelajaran.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan perlombaan dalam pembelajaran sebagai tindakan.
- c. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber lain yang lebih banyak lagi, sehingga temuan-temuan dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar roll depan pada senam lantai lebih lengkap.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

##### **1. BAB I Pendahuluan**

- a. Latar belakang penelitian
- b. Rumusan masalah penelitian
- c. Tujuan penelitian
- d. Manfaat penelitian
- e. Sistematika

##### **2. BAB II Kajian Pustaka**

###### **a. Kajian Pustaka**

- 1) Senam
  - a) Pengertian senam
  - b) Senam kependidikan
  - c) Jenis- senam
  - d) Senam lantai
- 2) Konsep Gerak dan Perkembangan Anak
- 3) Bermain (*Play*)
  - a) Pengertian bermain (*play*) dan permainan (*game*)
  - b) Fungsi bermain dalam pendidikan
  - c) Permainan Bola Beranting dalam Gerak Dasar Guling Depan

###### **b. Penelitian yang Relevan**

###### **c. Hipotesis Tindakan**

##### **3. BAB III Metodologi Penelitian**

- a. Lokasi dan Waktu

- b. Subjek Penelitian
- c. Metode dan Desain Penelitian
- d. Prosedur penelitian
- e. Instrumen Penelitian
- f. Analisis Data

#### **4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

- a. Hasil penelitian
- b. Pembahasan analisis data

#### **5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

- a. Simpulan
- b. Implikasi
- c. Rekomendasi

