

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang wajib dirasakan oleh setiap manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan juga digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa karena teknologi merupakan buah pikir dari pendidikan. Pelaksanaan pendidikan salah satunya dilaksanakan di sekolah dengan proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah merupakan tempat melatih dan mendidik siswa agar siswa mampu menjadi manusia yang mandiri dikemudian hari ketika siswa berada di masyarakat. Proses pembelajaran harus melatih berbagai unsur yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidikan merupakan suatu yang tidak dapat dipisahkan di kehidupan manusia, manusia membutuhkan bimbingan dalam memilik untuk dirinya. Manusia pendidik dapat dikatakan suatu proses untuk mengubah seseorang menjadi dewasa. Menurut Piaget (Sagala, 2006 hlm. 1) “pendidikan sebagai penghubung dua sisi di satu sisi individu yang sedang tumbuh dan di sisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidikan untuk mendorong individu tersebut”.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang dapat melatih aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik. Sekolah di Indonesia, pada jenjang pendidikan mengajarkan pendidikan jasmani. Hal ini tersirat dalam Depdiknas (Suherman, 2011 hlm. 7)

Pendidikan jasmani yang merupakan salah satu mata pelajaran dalam struktur program kurikulum Sekolah Dasar yang sifat wajib diberikan pada peserta didik. Mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar yang mendukung pada sikap dan perilaku hidup sehat serta kebugaran jasmani yang disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan.

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas gerak yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, melalui aktivitas jasmani maka

akan meningkatkan kebugaran jasmani serta mengembangkan keterampilan gerak. Hal ini tertuang Menurut Lutan (dalam Djuanda, dkk. 2009, hlm.140), bahwa

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional. Pada hakikatnya pendidikan jasmani sebagai pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan diperlukannya sebuah alat yang dapat menunjang tercapainya tujuan tersebut, yaitu kurikulum. Sadulloh (2003, hlm. 129) mengemukakan bahwa,

Karakteristik dari tujuan pendidikan yang perlu diperhatikan, yaitu : tujuan pendidikan hendaknya ditentukan dari kegiatan yang didasarkan atas kebutuhan intrinsik siswa, tujuan pendidikan harus mampu memunculkan suatu metode yang dapat mempersatukan aktivitas pengajaran yang sedang berlangsung, tujuan pendidikan adalah spesifik dan langsung.

Alat yang akan digunakan untuk mengukur sebuah tujuan pendidikan adalah dengan menggunakan kurikulum, menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat menurut Arifin (2011, hlm. 4) yang menyatakan bahwa “kurikulum merupakan semua kegiatan dan pengalaman potensial (isi/materi) yang telah disusun secara ilmiah, baik yang terjadi di dalam kelas, di halaman sekolah maupun di luar sekolah atas tanggung jawab sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan suatu rencana yang telah disusun secara sistematis yang dapat diterapkan baik di sekolah ataupun luar sekolah untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan.

Kurikulum yang digunakan pada tahun ini adalah KTSP . KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan.

Ada pun ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek menurut Suherman (2011, hlm. 10) adalah

permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam , aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, kesehatan pendidikan jasmani dan kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian pendidikan yang sangat berperan penting dan tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan pada umumnya. Secara spesifik, pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak tubuh yang di dalamnya terkandung banyak tujuan. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dikembangkan aspek fisik, gerak, mental, sosial dan emosional. Dengan dikembangkan aspek fisik, gerak, sosial dan emosional, maka akan memberi kontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan tunggal yang cakupannya cukup luas. Upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani, maka di dalam kurikulum pendidikan jasmani diajarkan berbagai macam cabang olahraga. Namun demikian materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani didasarkan pada jenjang pendidikan masing-masing. Ini artinya, materi pendidikan jasmani antara jenjang pendidikan paling bawah (Sekolah Dasar) berbeda dengan Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Kejuruan (SMK).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun alat yang sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru harus menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Inovasi pembelajaran tersebut harus menggunakan media pembelajaran yang dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mencari dan menemukan konsep sendiri . Media pembelajaran tersebut berfungsi untuk memberi kemudahan dan rasa menarik bagi siswa agar siswa mampu berperan aktif tanpa beban dalam melakukan tujuan pembelajaran yang

seharusnya maka diperlukan media sebagai alat yang membantu pada tujuan pembelajaran

Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar. Aspek yang harus dikembangkan dalam pembelajaran senam lantai depan yaitu: siswa dapat melakukan senam lantai dengan benar, siswa dapat mengembangkan sikap disiplin, keberanian dan tanggungjawab serta dapat menjelaskan teknik gerakan lantai dengan benar. Ketiga aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling berkaitan, sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus dikembangkan secara serempak

Pada kenyataannya di lapangan masih ditemukan pembelajaran senam khususnya guling depan masih menggunakan metode konvensional yang hanya menggunakan demonstrasi satu arah. Hal ini menjadikan siswa kurang mendapat kesempatan untuk mencoba karena menunggu giliran teman serta anakpun kurang kreatif dan malas sehingga cenderung mengandalkan bantuan guru.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri Tanjungsiang dari 26 peserta program ekstrakurikuler senam lantai diperoleh data bahwa 5 orang dari 26 siswa yang bisa melakukan gerakan guling depan atau mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan rasa takut khususnya anak siswi untuk melakukan guling depan. Selain itu, guru masih menggunakan metode konvensional dan tentunya guru harus bisa menyiasati pembelajaran tersebut sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai.

Bertitik tolak pada permasalahan di atas maka peneliti membuat suatu inovasi melalui media *puzzle* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan gerak dasar guling depan siswa yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Gerak Dasar Guling Depan pada Program Ekstrakurikuler Siswa SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat disusun suatu rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai siswa SDN Tanjungsiang?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pembelajaran tanpa penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai SDN Tanjungsiang?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *puzzle* dan tanpa media *puzzle* terhadap gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai siswa SDN Tanjungsiang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh signifikansi penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai siswa SDN Tanjungsiang.
2. Untuk mengetahui pengaruh signifikansi pembelajaran tanpa penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai siswa SDN Tanjungsiang.
3. Untuk mengetahui perbedaan signifikansi antara penggunaan media *puzzle* dan tanpa media *puzzle* terhadap peningkatan gerak dasar guling depan pada program ekstrakurikuler senam lantai siswa SDN Tanjungsiang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan proses dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Pengetahuan yang dimiliki peneliti adalah pengetahuan teoritis yang kurang manfaatnya apabila hanya sekedar tahu tanpa mampu untuk mengaplikasikannya. Untuk itu, dengan melakukan

penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru berdasarkan temuan-temuan selama melakukan penelitian. Selain itu, dapat mengetahui dan memahami seberapa besar upaya pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa pada materi luas dan keliling persegi panjang.

2. Bagi Siswa

Siswa merasakan aktivitas belajar yang berbeda, mengingat sintaks pembelajaran yang biasa dilakukan guru hanya dengan metode demonstrasi dan ceramah siswa tentunya merasakan hal yang berbeda ketika guru melakukan dengan metode lain, seperti penggunaan media dan bermain saat melakukan olahraga. Dengan hal itu diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerjasama dengan sesama teman dan merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Guru

Adapun manfaat yang didapatkan oleh guru dalam metode penelitian ini antara lain : dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif, mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan, membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.

4. Bagi Sekolah

Kelas yang menjadi tempat penelitian dapat dijadikan sebagai contoh bagi kelas-kelas lainnya yang belum melakukan inovasi dalam pembelajarannya. Inovasi yang dilakukan tersebut dapat meningkatkan kualitas sekolah, sehingga sekolah yang menjadi tempat penelitian ini dapat meningkat kualitas pembelajarannya dibandingkan dengan sekolah lainnya.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang terkait dengan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi khususnya kemampuan koneksi matematis dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

## **D. Struktur Organisasi Skripsi**

### **BAB I Pendahuluan**

- a. Latar belakang penelitian
- b. Rumusan masalah penelitian
- c. Tujuan penelitian
- d. Manfaat penelitian
- e. Struktur organisasi skripsi

### **BAB II Kajian Pustaka**

#### **A. Senam**

- a. Pengertian Senam
- b. Jenis-jenis senam
- c. Senam lantai
- d. Ciri-ciri Kaidah Senam
- e. Tujuan pembelajaran senam
- f. Pengembangan keterampilan senam berbasis senam lantai

#### **B. Media**

- a. Pengertian media
- b. Media pembelajaran
- c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran
- d. Media pembelajaran pendidikan jasmani

#### **C. Media *Puzzle***

#### **D. Kajian yang Relevan**

#### **E. Hipotesis Penelitian**

### **BAB III Metode Penelitian**

- a. Metode dan Desain Penelitian
- b. Partisipan
- c. Populasi dan Sampel
- d. Instrumen Penelitian
- e. Analisis Data

### **BAB IV Temuan Dan Pembahasan**

- a. Hasil penelitian data kuantitatif melalui data statistika manual

- b. Hasil penelitian data kuantitatif melalui pengolahan data *SPSS*
- c. Pembahasan

#### BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

- a. Simpulan
- b. Implikasi
- c. rekomendasi

