

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Jasmani sebenarnya sangat penting sebagai dasar pendidikan anak sebab dalam tahapan tumbuh kembang anak diperlukan gerak motorik untuk menunjang pertumbuhan dan kepribadian. Keberhasilan Pendidikan Jasmani di sekolah dasar tergantung pada peran aktif guru dan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga akan mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Jasmani maka akan terlihat karakter masing-masing siswa, ungkapan yang kreatif, inovatif, dan terampil. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Lutan (dalam Mikdar, 2006 hlm. 4) "Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan via aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih dengan maksud mencapai tujuan pendidikan".

Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Pada dasarnya, Pendidikan Jasmani bertujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani juga mencakup tentang nilai-nilai disiplin, kerja sama, sportivitas, dan tenggang rasa. Untuk itu tujuan Pendidikan Jasmani selaras terhadap tujuan pendidikan karena didalamnya terdapat aspek perubahan perilaku yang melekat pada perilaku siswa. Siswa dapat mengembangkan kekuatan fisik, mengembangkan gerak, membantu kemampuan

berfikir dan juga membantu siswa memahami personal, kelompok ataupun anggota masyarakat lainnya. Hal ini pun selaras dengan yang dikemukakan oleh Bucher (dalam Mikdar, 2006 hlm 5) yang mengemukakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut.

1. *Physical development objective*, yaitu berkaitan dengan program kegiatan yang membangun kekuatan fisik individu melalui pengembangan berbagai system organ tubuh
2. *Motor development objective*, yaitu berkaitan dengan pengembangan gerak
3. *Mental development objective*, yaitu berkaitan dengan akumulasi pengetahuan dan berfikir untuk menginterpretasi pengetahuan tersebut
4. *Sosial developmont objek objective*, yaitu yang berkaitan dengan membantu individu dalam memahami personal, kelompok, dan anggota masyarakat lainnya.

Pendidikan Jasmani dikemas dalam pengalaman belajar atau tugas-tugas gerak. Ada beberapa aspek tujuan pendidikan jasmani, yaitu aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Psikomotor mencakup tentang kemampuan gerak seorang siswa. Kognitif didalamnya tentang pengetahuan siswa dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sedangkan afektif lebih kepada sikap siswa, bagaimana cara siswa bersosialisasi, dan konsep diri siswa tersebut. Biasanya ketiga aspek ini muncul saat kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dituangkan dalam sebuah model permainan yang mencakup psikomotor, kognitif, dan afektif. Maka jelas pembelajaran pendidikan jasmani sangat berkontribusi penting dalam pencapaian tujuan pendidikan, karena pendidikan jasmani mencakup aspek yang menyeluruh.

Disini peran guru merupakan hal yang penting dalam membangun perkembangan dan pertumbuhan siswa. Guru harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan keterampilan motorik anak. Guru yang cerdas akan memberikan pembelajaran Pendidikan Jasmani yang didalamnya mencakup aspek-aspek penting tentang bagaimana anak memelihara kebugaran jasmaninya dan mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip. Selain itu aneka pengalaman gerak akan membantu anak dalam memperoleh standar sosial tentang bagaimana anak itu berinteraksi dengan temannya dan memperoleh

konsep diri. Untuk itu guru harus memberikan pembelajaran yang dapat menarik partisipasi siswa agar siswa dapat melakukan kegiatan fisik yang menyenangkan agar pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat diterima dan dipahami nilainya oleh siswa. Hal ini dikuatkan dengan sebuah pendapat Pangrazi dan Dauer (dalam Mikdar, 2006, hlm. 6) mengemukakan tujuan Pendidikan Jasmani adalah :

1. Mengembangkan kompetensi keterampilan motorik anak
2. Dapat mengembangkan dan memelihara kebugaran dan kesehatan yang seimbangan sebagai kebutuhan pribadi, dan juga dapat mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dan aneka pengalaman gerak
3. Anak dapat mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip dan aneka pengalaman gerak
4. Dapat membantu anak dalam memperoleh standar sosial dan konsep etika (konsep diri)
5. Diwaktu senggang anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan fisik yang menyenangkan.

Sekolah, sebagai lembaga formal, hendaknya mampu menyelenggarakan pelaksanaan pendidikan yang memperhatikan tahap perkembangan peserta didik, agar tujuan Pendidikan Jasmani terlaksana dengan baik. Dengan demikian tidak terjadi kesalahan dalam pelaksanaan kurikulum Pendidikan Jasmani di sekolah.

Ruang lingkup program pengajaran Pendidikan Jasmani yang diajarkan di sekolah dasar, mulai kelas I sampai kelas VI pada setiap semester ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial. Pada hakikatnya Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan gerak manusia, bergerak dengan berbagai variasi seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Kegiatan tersebut akan semakin berubah seiring berjalannya waktu, entah menjadi sempurna atau tak beraturan. Keterampilan motorik dasar yang lebih maju dari sekedar reflex merupakan prasyarat untuk berolahraga. Begitu pula dengan menari dan aktivitas-aktivitas lain pada masa usia sekolah dasar dan tahap perkembangan selanjutnya.

Untuk itu, pengalaman siswa dalam belajar harus menyenangkan, kreatif, inovatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, membiasakan hidup sehat,

pengetahuan, dan pemahaman terhadap sesama manusia. Dalam Pendidikan Jasmani gerakan-gerakan berjalan, berlari, melompat dan melempar itu terdapat dalam nomor-nomor cabang olahraga atletik.

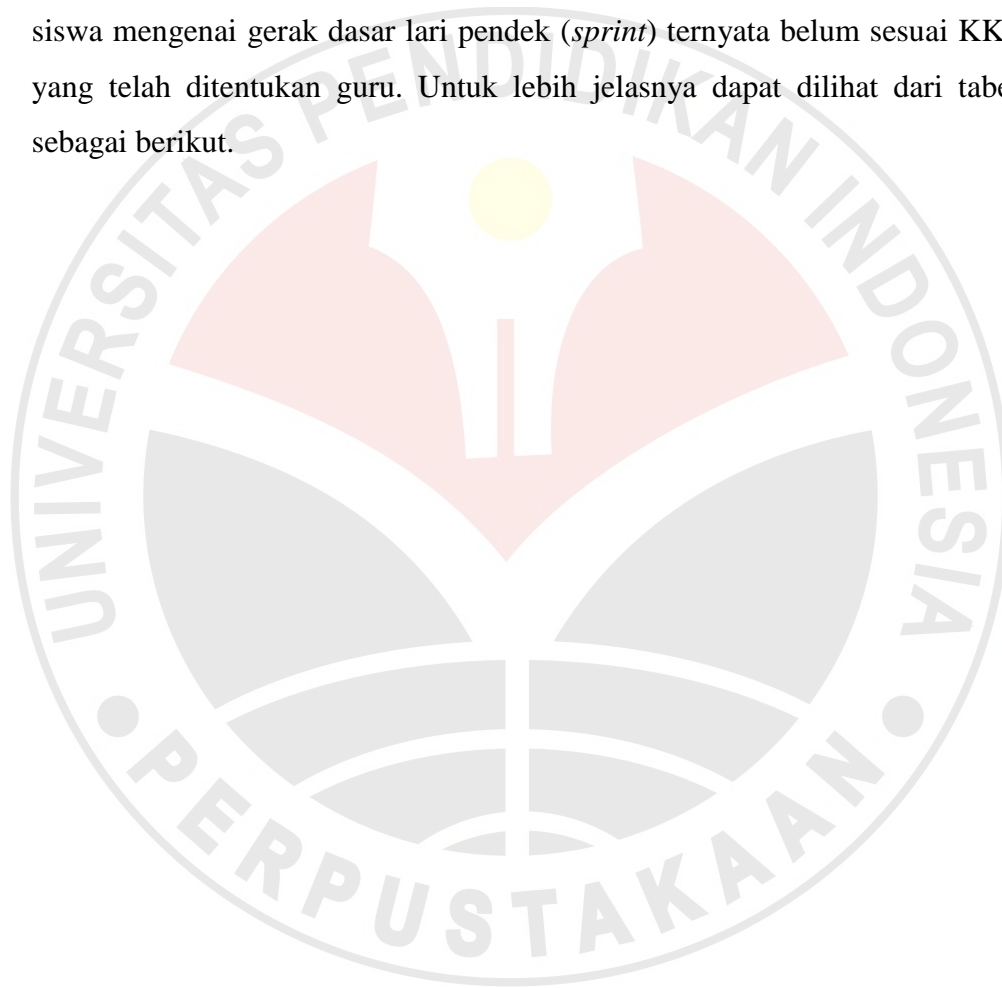
Salah satu olahraga yang paling menyenangkan di Sekolah Dasar adalah atletik. Atletik merupakan cabang olahraga tertua dan merupakan induk dari cabang olahraga karena semua gerak dasar cabang olahraga berasal dari atletik. Atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata *Athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan sedangkan orang yang melakukannya disebut *athleta*. Dari pengertian bahasa itulah maka kita dapat mendefinisikan atletik “sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan, yang meliputi atas nomor lari, lompat dan lempar” (Muhtar, 2011, hlm.1). Sebenarnya, manusia telah melakukan olahraga atletik dalam kegiatan sehari-harinya seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar.

Lari merupakan salah satu nomor yang terdapat dalam cabang olahraga atletik. Lari merupakan “lompatan yang berturut-turut” (Muhtar, 2011, hlm. 12). Dalam kehidupan sehari-hari, kita juga tak jarang melakukan lari. Lari juga merupakan salah satu cabang yang diperlombakan dalam olahraga Atletik. Lari dibagi menjadi 3 bagian besar, yaitu “lari jarak pendek (*sprint*), lari jarak menengah dan lari jarak jauh” (Muhtar, 2011, hlm.11). Selanjutnya (Muhtar, 2011, hlm.12) “Lari jarak pendek (*sprint*) merupakan suatu cara untuk berlari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin”. Beberapa faktor yang mutlak menentukan baik buruknya dalam sprint ada tiga hal yaitu start, gerakan sprint, dan finish.

Dalam melaksanakan pembelajaran atletik, khususnya lari cepat, di sekolah dasar masih banyak guru Pendidikan Jasmani yang belum memberikan suatu bentuk pelajaran atletik yang sesuai, masih menggunakan pembelajaran yang monoton padahal atletik harus diajarkan sejak usia dini. Oleh karena itu siswa harus diberikan pembelajaran yang benar tersusun dengan baik dan menarik. Para siswa menganggap olahraga ini kurang menunjang keterampilan

yang tinggi, melelahkan, unsur kegembiraan pun kurang mereka dapatkan ketika proses pembelajaran. Melihat kegiatan yang dilakukan di sekolah dasar saat ini dirasa kurang mampu mengembangkan kemampuan motorik anak, kegiatan terbilang monoton dan tidak variatif, sehingga membuat sebagian siswa jenuh dan enggan mengikuti kegiatan olahraga.

Seperti yang terjadi pada hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Majalaya, berdasarkan hasil observasi kepada guru mata pelajaran olahraga, hasil belajar siswa mengenai gerak dasar lari pendek (*sprint*) ternyata belum sesuai KKM 70 yang telah ditentukan guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 1.1 sebagai berikut.



Tabel 1.1
Data Awal Siswa

No	Nama Siswa	L/P	Aspek Yang Dinilai									Skor	Nilai	Ket.	
			Start			Lari			Finish					T	BT
			3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1.	Alia Hipni Hawa	P			√			√		√		4	44		√
2.	Adik Kurni	L		√			√				√	5	56		√
3.	Ahmad Abdul Majid	L		√			√				√	6	67		√
4.	Bilal Haqqi	L		√			√				√	6	67		√
5.	Candra Koswara	L		√				√			√	4	44		√
6.	Daffa Firmansyah	L			√		√				√	5	56		√
7.	Dimas Ismubrata	L	√				√				√	7	78	√	
8.	Dihias Ismubrata	L		√			√				√	6	67		√
9.	Fadlan Nashihun N	L		√			√				√	5	56		√
10.	Fudan Nisfuramdani	L		√			√				√	5	56		√
11.	Febby Mulyadi	L			√		√				√	4	44		√
12.	Gisa Wilagsa	L			√			√			√	4	44		√
13.	Gres Berly Agisti	L		√			√				√	5	56		√
14.	Hendi Nurhadiyah	L			√			√			√	6	67		√
15.	Irsan Fariz M R	L		√			√				√	5	56		√
16.	Linda Salsa A	P			√			√			√	4	44		√
17.	M Hakim Ramadan	L			√		√				√	5	56		√
18.	M Faiz Faidulloh	L		√			√				√	5	56		√
19.	Meira Putri Irfan	P			√		√				√	4	44		√
20.	Magfi Rutunisa	P			√		√				√	4	44		√
21.	Miguel Ardiyansyah	L		√		√					√	7	78	√	
22.	Pirna Oktaviani	P			√			√			√	4	44		√
23.	Rudi Rudiansyah	L			√		√				√	5	56		√
24.	Reval Raditya	L		√				√			√	4	44		√
25.	Resmi Maharani D P	P			√			√			√	4	44		√
26.	Sucika Imelia P	P		√				√			√	4	44		√
27.	Saquira Azahra	P			√		√				√	5	56		√
28.	Sopyan Nuravin	L	√			√					√	8	89	√	
29.	Thahira Khairunnisa	P		√		√					√	7	78	√	
30.	Titum Kulsum	P			√		√				√	4	44		√
31.	Wildan Widiana	L		√				√			√	4	44		√
32.	Zahra Nursaidah	P		√			√		√			7	78	√	
33.	Zaenal Ari Arifin	L			√		√				√	5	56		√
34.	Revalina Fauziah	P		√				√			√	4	44		√
35.	Rafsan Nataizalfikri	L			√		√				√	5	56		√
36.	Fikri Fakri Akbar	L		√			√				√	6	67		√
37.	Vicky	L			√		√				√	5	56		√
38.	Leavy	P			√			√			√	4	44		√
Jumlah		38	2	18	18	3	23	13	1	20	17	191	2139	5	33
Presentase %														13,9 %	86,1 %
Rata-rata													56,2		

Dari data tabel 1.1 terdapat 5 orang atau 13,9% siswa yang tuntas dan 33 orang atau 86,1% dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan data awal siswa kelas IV SDN 5 Majalaya pada kemampuan gerak dasar lari *sprint* hasil belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran yang monoton dan kurang tersusun dengan baik dan benar menjadi penyebab hasil belajar siswa dalam materi lari jarak pendek (*sprint*) masih rendah. Sehingga siswa merasa jenuh dan kurang antusias terhadap pembelajaran lari jarak pendek karena para siswa menganggap pembelajaran lari jarak pendek kurang menuntun keterampilan gerak dasar, melelahkan, dan unsur kegembiraan pun kurang mereka dapatkan. Maka dari itu diperlukan suatu pembelajaran yang menarik supaya kegiatan olahraga itu membuat anak semangat mengikuti pembelajaran lari jarak pendek (*sprint*) dan mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*) siswa kelas IV SDN 5 Majalaya. Hal yang dapat dilakukan salah satunya dengan penggunaan media dan metode pembelajaran dengan sebuah permainan, salah satunya permainan pindah benda, siswa dibagi enam kelompok, setiap kelompok berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam permainan. Supaya proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat anak semangat, karena media pembelajaran merupakan sarana guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang berbeda.

Bermain merupakan salah satu cara yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik terlebih lagi anak akan lebih aktif dan selalu ingin terlibat dalam permainan. Karena pada dasarnya, anak beranggapan bahwa pembelajaran yang menarik adalah bermain. Dengan pembelajaran yang dicakup dalam permainan, maka perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak akan terlihat. Seperti yang telah diungkapkan oleh (Saputra, 2001 hlm 6) bahwa “aspek-aspek bermain mencakup perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional, dan moral”.

“Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan Pendidikan Jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani” (Sukintaka, 1992, hlm.11). Jika anak diberikan permainan yang tujuannya dalam rangka Pendidikan Jasmani maka anak akan mengikuti permainan itu dengan rasa senang, berbeda jika anak diberikan pembelajaran yang berbentuk formal maka anak akan merasa bosan dan keikutsertaan anak kurang. Ada beberapa pendapat tentang makna bermain atau permainan, seperti yang di kemukakan oleh tiga pakar ini Bigo, Kohnstam, dan Pallan (1992 hlm 5) bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut:

1. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
2. Dalam bermain anak akan dibawa kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
3. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat *fair play* (jujur, sifat kesatria, atau baik) dalam permainan.

Pendapat lain mengemukakan makna bermain dalam pendidikan, seperti yang telah dipaparkan Sukintaka, (1992 hlm 7) sebagai berikut:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuannya sendiri.

Maka dapat disimpulkan bahwa permainan atau bermain mempunyai peranan penting dalam Pendidikan Jasmani. Hal tersebut didalamnya terdapat aspek-aspek yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani diantaranya sikap

kejujuran, kerjasama, salingmenghargai teman ataupun lawan, rasa senang, dan lebih penting lagi adalah menunjang pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Media sangat menunjang keberhasilan pembelajaran salah satunya ialah pada penggunaan media balok pada permainan pindah benda yang bisa diterapkan untuk meningkatkan gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*) siswa. Balok itu sendiri merupakan media alat dari kayu berbentuk balok kecil yang dimana siswa menyusun balok tersebut menjadi sebuah menara. Media ini digunakan salah satunya agar siswa termotivasi dalam mempelajari gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*), selain itu kelebihan pembelajaran menggunakan media juga agar siswa merasa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran olahraga khususnya atletik.

Dari uraian di atas, maka untuk melakukan tindak lanjut atas penggunaan media balok tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Gerak Dasar Lari Jarak Pendek (*sprint*) Melalui Permainan Pindah Benda Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Majalaya, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka muncul suatu rumusan masalah umum yang akan diteliti dan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini. Secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?
- c. Bagaimana aktivitas siswa yang dilakukan melalui penggunaan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?

d. Bagaimana hasil pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung?

2. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan jasmani lari jarak pendek (*sprint*) pada kelas IV SDN 5 Majalaya yaitu kurang pemanfaatan sebuah media dan metode dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang belum optimal. Jika dilihat dari kinerja guru, dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media dan metode pembelajaran sebagai sarana untuk menarik minat rasa ingin belajar siswa, guru hanya menitik beratkan pembelajaran pada ceramah sehingga pada proses pembelajaran terasa monoton dan proses pembelajaran pun berpusat pada guru (*teaching centre*), siswa tidak dibawa oleh guru untuk menikmati proses pembelajaran. Dilihat dari aktivitas siswa, siswa cenderung kurang aktif dan terlihat tidak terlalu antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa terlihat seperti jenuh dalam proses pembelajaran. Begitu pula, jika dilihat dari hasil belajarnya dapat diketahui bahwa pembelajaran pada materi lari jarak pendek (*sprint*) perlu mendapat perbaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti mengambil tindakan dengan menggunakan permainan pindah benda untuk meningkatkan gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*).

Melalui permainan pindah benda, peneliti mempunyai keyakinan bahwa permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pada materi lari jarak pendek (*sprint*) dapat teratasi. Alasannya, dengan menggunakan permainan pindah benda dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak akan terasa monoton dan tidak akan cenderung pada ceramah, di sini siswa dituntut keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran dengan sistem belajar yang berkelompok siswa juga di tuntut untuk bisa berperan aktif dalam kelompoknya. Dengan pembelajaran yang menggunakan permainan maka siswa akan terasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena

hakikatnya dunia anak-anak itu masih dunianya bermain. Adapun langkah pembelajaran melalui permainan pindah benda yaitu :

1. Guru mendemonstrasikan teknik dasar lari jarak pendek (*sprint*) yaitu teknik *start*, teknik berlari dan teknik melewati garis *finish*.
2. Gurumenentukan garis *start* dan garis *finish* di lapangan.
3. Guru mempersiapkan benda di depan garis *finish* dan meja pada garis *start* untuk tempat menyimpan bendapada setiap kelompok.
4. Guru membagi siswa 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 6 orang, dari 6 orang tersebut terdapat pelari ke 1, pelari ke 2 dan seterusnya sampai pelari ke 6.
5. Guru mendemostrasikan permainan yang akan dilakukan.
6. Guru menentukan 2 kelompok yang akan berlomba untuk yang tercepat dalam memindahkan benda.
7. Kelompok yang telah di tentukan untuk berlomba segera bersiap di belakang garis *start* dengan telah menentukan pelari ke 1, pelari ke 2 dan seterusnya sampai pelari ke 6.
8. Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan.
9. Setiap kelompok yang menang akan bertemu dengan kelompok yang menang, sehingga terdapat kelompok yang tercepat memindahkan benda.

Berdasarkan pemecahan masalah diatas rincian target yang ditetapkan dalam proses pembelajaran lari jarak pendek (*sprint*) melalui permainan pindah benda adalah sebagai berikut.

1. Target Proses
 - a. Kinerja Guru

Guru dapat menjalankan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran menarik.

- b. Aktivitas Siswa

Dalam penggunaan permainan pindah benda analisis nilai untuk meningkatkan gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*) diharapkan siswa aktif, disiplin dan mampu bekerja sama selama pembelajaran berlangsung.

c. Target Hasil

Acuan yang digunakan dalam target hasil yaitu KKM mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Adapun target hasil yang ingin dicapai yaitu sebesar 90%.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint siswa pada materi atletik. Secara rinci dapat ditulis sebagai berikut.

1. Menjelaskan perencanaan pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung
2. Menjelaskan kinerja guru dalam pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
3. Menjelaskan aktivitas siswa pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
4. Menjelaskan hasil pembelajaran yang dilakukan melalui penggunaan permainan pindah benda mampu meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa kelas IV SDN 5 Majalaya Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian mengenai penggunaan permainan pindah benda untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* siswa ialah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lari jarak pendek(*sprint*).
 - b. Membiasakan peran aktif dalam setiap pembelajaran.
 - c. Meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran khususnya untuk kemampuan gerak dasar lari jarak pendek(*sprint*).

- d. Dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menambah wawasan tentang strategi pembelajaran yang kreatif.
 - b. Mengetahui cara mengajar yang menyenangkan dan menimbulkan ketertarikan pada siswa.
 - c. Membantu dalam memecahkan permasalahan yang timbul ketika pembelajaran.
 - d. Meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan kriteria minimum siswa.
 3. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
 - b. Sebagai bahan evaluasi pencapaian tujuan mengajar.
 - c. Membantu tercapainya kompetensi dasar yang sudah ada.
 - d. Sebagai peran yang dapat membantu dalam perkembangan model pembelajaran terbaru dalam perkembangan pendidikan.
 4. Bagi Peneliti Lain
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan 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 permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.
 - c. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber yang lebih banyak lagi, sehingga temuan-temuan dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lari jarak pendek (*sprint*) lebih lengkap.

E. Batasan Istilah

1. Meningkatkan adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil belajar atau latihan (SISDIKNAS, 2003).

2. Gerak dasar merupakan gerak yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan mereka.
3. Atletik adalah sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan, yang meliputi nomor lari, lompat dan lempar. (Muhtar, 2011, hlm. 1).
4. Lari jarak pendek (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin. (Muhtar, 2011, hlm. 12).
5. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan Pendidikan Jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan Pendidikan Jasmani (Sukintaka, 1992, hlm.11).
6. Permainan pindah benda yaitu permainan memindahkan benda dari garis *start* sampai garis *finish* dengan peraturan-peraturan yang telah ditentukan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memuat sistematika atau gambaran penulisan skripsi terdiri dari lima Bab pembahasan yang terdiri dari Bab I Pendahuluan antara lain latar belakang, rumusan dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah dan struktur organisasi. Bab II Kajian Puataka antara lain kajian teoritis, hasil penelitian yang relevan dan hipotesis tindakan. Bab III Metode Penelitian antara lain lokasi dan waktu penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data serta validasi data. Bab IV Paparan Data dan Pembahasan antara lain paparan data awal, paparan pendapat siswa dan guru, dan pembahasan. Bab V Kesimpulan dan Saran.

Adapun gambar 1.1 struktur organisasi skripsi yaitu sebagai berikut.

