

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, maka dari itu pendidikan jasmani diajarkan di Sekolah yang memberikan peranan penting serta memberikan kesempatan para siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang diutamakan siswa di tuntut harus banyak bergerak aktif. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental. Tujuan utama pendidikan jasmani menghasilkan manusia yang sehat, aktif, cerdas, disiplin, serta menjunjung nilai sportivitas dan kemandirian yang tinggi.

Guru pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu tercapainya kesegaran jasmani siswa, guru pendidikan jasmani harus mampu membawa siswa kearah situasi yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam suatu pembelajaran. Maka dari itu pendidikan jasmani sangat berperan penting bagi bagi siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik maka bermain adalah cara yang efektif agar siswa bisa melakukan aktivitas fisik walaupun bermain tidak selalu fisik. Yang terpenting adalah bentuk-bentuk permainan itu sendiri, apakah menarik atau tidak

Tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya, manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan budi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pendidikan jasmani sering dihubungkan dengan konsep lain, dimana pendidikan jasmani disamakan dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada bagian organ-organ tubuh, kesegaran jasmani, kegiatan fisik, dan pengembangan keterampilan gerak. Pengertian itu memberikan

pandangan yang menyimpang dari arti yang sesungguhnya, walaupun memang mempunyai tujuan tertentu. Namun karena tidak dikaitkan dengan tujuan pendidikan, maka kegiatan itu tidak mengandung unsur-unsur pedagogi.

Sehingga dengan adanya pembelajaran pendidikan jasmani siswa akan memperoleh ungkapan yang kreatif, inovatif, keterampilan, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman gerak manusia.

Menurut pendapat Lutan (2001, hlm. 14) "Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan". Begitu juga pendapat Nhadisah (1992, hlm. 15).

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan. Pendidikan jasmani merupakan upaya pendidikan yang menggunakan aktivitas otot-otot besar, sehingga proses pendidikan bisa berlangsung tanpa terhambat dengan proses kesehatan.

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pendidikan jasmani bahwa suatu proses pendidikan melalui pembelajaran aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Dengan kedudukan pendidikan jasmani di dalam pendidikan Indonesia maka sebagai guru khususnya guru pendidikan jasmani ada beberapa bagian dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jasmani 2004 (dalam Suherman, 2011, hlm. 83) adalah "Permainan dan Olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, pendidikan luar kelas, aktivitas akuatik dan pendidikan kesehatan".

Selaras dengan KTSP, (Depdikbud, 2006, hlm.174) merupakan bahwa:

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Melalui proses tersebut pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara seimbang. Pengembangan tersebut harus terjadi secara menyeluruh, sebab yang diharapkan dari proses belajar tidak hanya aspek jasmani yang bisa dikenal dengan istilah psikomotorik, akan tetapi juga potensi yang lainnya yaitu perkembangan pengetahuan dan penalaran yang bisa disebut dengan istilah kognitif. Selain itu diharapkan dapat mencapai perkembangan sikap dan kepribadian yang positif yang tercantum ranah afektif.

Materi bahan ajar pada bidang studi pendidikan jasmani, olahragadan kesehatan dalam kurikulum tahun 2006/KTSP meliputi beberapa aspek, antara lain adalah olahraga senam lantai. Senam lantai merupakan materi yang strategis terhadap keberhasilan kemampuan pada cabang olahraga lainnya, tetapi cenderung relative kurang diminati oleh anak jika dibandingkan dengan cabang permainan yang alin,karena dipandang mudah jenuh dan membosankan. Maka perlu diupayakan kreatifitas melalui pembelajaran yang menarik. Salah satu materi senam lantai adalah guling belakang yang meliputi teknik dasar : sikap awalan, mengguling, dan sikap akhir.

Keterampilan gerak dasar senam lantai hanya akan dikuasai melalui proses belajar. Keterampilan satu cabang olahraga hanya akan dapat dikuasai dengan baik bila dipelajari dengan sebaik-baiknya. Prosesnya mencakup kegiatan latihan atau pelaksanaan tugas-tugas secara berulang-ulang.

Tujuan pembelajaran guling belakang pada senam lantai yaitu dapat memicu anak untuk mengembangkan setiap aspek kognitif, apektif, psikomotor, dengan tehnik dasar yang benar dan dapat menambah wawasan pada anak tentang olahraga senam lantai.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa metode latihan jarang dilakukan oleh guru kebanyakan dari mereka hanya menggunakan metode komando yang membuat anak menjadi jenuh, pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional dan metode pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu dalam pembelajaran agar dapat terpenuhi tujuan pembelajaran di dukung dengan media atau alat sebagai penunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Berbagai fasilitas olahraga tentunya harus memenuhi syarat atau kelayakan fasilitas tersebut bersifat standar layak pakai. Dari hasil observasi di lihat dri media dan alat d SD Cikondang II kecamatan Ganeas masih kurang dan banyak media atau alat yang tidak ada ataupun keadaannya sudah rusak seperti matras yang sudah tidak layak pakai atau kurang jumlahnya matras sebagai penunjang pembelajaran guling belakang pada senam lantai.

Fakta di lapangan menyebutkan bahwa, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan guling belakang pada senam lantai dikarenakan takut untuk melakukannya. Hal tersebut menyebabkan mereka malas untuk berlatih guling belakang sehingga hasil belajar kurang maksimal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Cikondang kecamatan Ciganeas menetapkan KKM 70. Setelah melihat permasalahan di atas, saya selaku peneliti melakukan test awal pada hari senin tanggal 8 Februari 2015 pada siswa kelas IV SDN Cikondang II kecamatan Ganeas dengan melakukan test pembelajaran guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki Menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* yang telah di peroleh sebagai berikut pada table 1.1 dan format penilaian ke 3 aspek kognitif, apektif dan psikomotor pada table 1.2.

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Awal Kemampuan Gerak Dasar guling belakang melalui permainan jepit bola kaki menggunakan model team game tournament

No	Nama	L / P	Aspek Yang Dinilai									Skor	Nilai	Keterangan		
			Sikap awal			Mengguling			Sikap akhir					Tu nta s	T. T un ta s	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1	Abdul Karim	P		√		√				√		5	56		√	
2	Abu Yusuf M	L		√			√			√		6	67		√	
3	Ahmad Husen	L		√			√			√		6	67		√	
4	Ahmad Rizki I	L			√		√		√			6	67		√	
5	Andi Ferdiansyah	L		√				√		√		7	78	√		
6	Anisa Nurhayati	P			√			√		√		8	89	√		
7	Anwar Muawafiq	L	√				√				√	6	67		√	
8	Arul Ahmad A	L			√	√				√		5	56		√	
9	Arul Irfansyah	L		√		√				√		5	56		√	
10	Asep Sopandi	P		√			√			√		6	67		√	
11	Barokaltul Wasliah	L		√				√	√			6	67		√	
12	Fauzi Barokah	P			√		√		√			6	67		√	
13	Gita Agustina	L			√	√				√		6	67		√	
14	Hilya Fauziah	P			√		√				√	8	89	√		
15	Inayarun Na'ma	P		√			√			√		6	67		√	
16	Lutfi Inalah	P	√					√			√	7	78	√		
17	Meta Karuna M K	P		√			√			√		6	67		√	
18	Moch Ihsan A	P			√	√			√			6	67		√	
19	Muhamad Amin M	L		√			√			√		6	67		√	
20	Piah Piatul Ulfa	P		√			√			√		6	67		√	
Jumlah				2	11	7	5	11	4	4	13	3	122	1312	4	16
Persentase %				10 %	55 %	35 %	25 %	50 %	30 %	20 %	65 %	15 %	610 %	6560 %	20 %	80 %

TABEL1.3
PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Nama	L / P	Aspek Yang Dinilai									Skor	Nilai	Keterangan		
			Sikap awal			Mengguling			Sikap akhir					Tu nta s	T. T un ta s	
			1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1	Abdul Karim	P		√		√				√		5	56		√	
2	Abu Yusuf M	L		√			√			√		6	67		√	
3	Ahmad Husen	L		√			√			√		6	67		√	
4	Ahmad Rizki I	L			√		√		√			6	67		√	
5	Andi Ferdiansyah	L		√				√		√		7	78	√		
6	Anisa Nurhayati	P			√			√		√		8	89	√		
7	Anwar Muawafiq	L	√				√				√	6	67		√	
8	Arul Ahmad A	L			√	√				√		5	56		√	
9	Arul Irfansyah	L		√		√				√		5	56		√	
10	Asep Sopandi	P		√			√			√		6	67		√	
11	Barokaltul Wasliah	L		√				√	√			6	67		√	
12	Fauzi Barokah	P			√		√		√			6	67		√	
13	Gita Agustina	L			√	√				√		6	67		√	
14	Hilya Fauziah	P			√		√				√	8	89	√		
15	Inayarun Na'ma	P		√			√			√		6	67		√	
16	Lutfi Inalah	P	√					√			√	7	78	√		
17	Meta Karuna M K	P		√			√			√		6	67		√	
18	Moch Ihsan A	P			√	√			√			6	67		√	
19	Muhamad Amin M	L		√			√			√		6	67		√	
20	Piah Piatul Ulfa	P		√			√			√		6	67		√	
Jumlah				2	11	7	5	11	4	4	13	3	122	1312	4	16
Persentase %				10 %	55 %	35 %	25 %	50 %	30 %	20 %	65 %	15 %	610 %	6560 %	20 %	80 %

PENILAIAN 2 ASPEK EFEKTIF, PSIKOMOTOR

TABEL 1.4

No	Nama Siswa	Afektif	Psikomotor
		Nilai	Nilai
1.	Abdul Karim	89	56
2.	Abu Yusuf M	56	67
3.	Ahmad Husen	78	67
4.	Ahmad Rizki I	44	67
5.	Andi Ferdiansyah	44	78
6.	Anisa Nurhayati	78	89
7.	Anwar Muawafiq	56	67
8.	Arul Ahmad A	44	56
9.	Arul Irfansyah	44	56
10.	Asep Sopandi	44	67
11.	Barokaltul Wasliah	67	67
12.	Fauzi Barokah	56	67
13.	Gita Agustina	56	67
14.	Hilya Fauziah	56	89
15.	Inayarun Na'ma	44	67
16.	Lutfu Inalah	89	78
17.	Meta Karuna M K	78	67
18.	Moch Ihsan A	44	67
19.	Muhamad Amin M	67	67
20.	Piah Piatul Ulfa	56	67

Aspek apektif yang dinilai:

a. Disiplin

- 1). Hadir dengn tepat waktu
- 2). Memakai seragam olah raga sebagaimana telah di tentukan
- 3). Dapat mrngikuti setiap perintah dari guru mata pelajaran

b. kerjasama

- 1).percaya diri dalam setiap melakukan tes yng di berikan oleh guru
- 2). Mampu melakukan atau menyelesaikan pembeljaran tanpa tergantung pada orang lain
- 3). berperan aktif dalam pembelajaran

c. percaya diri

- 1). Antusias dalam melakukan pembelajaran dengan semangat yang besar
- 2). Tidak mengeluh setiap arahan yang di berikan
- 3). Selalu ingin dapat mengikuti pembelajaran

Point dalam penilaian aspek apektif kriteria a, b, dan c :

Baik	= 3
Cukup	= 2
Kurang	= 1

Skor ideal = 8

Kriteria penilaian:

Jika skor siswa ≥ 7 maka dikatakan lulus

Jika skor siswa ≤ 7 maka dikatakan tidak lulus

Dari hasil test apektif pada siswa kls VI SDN Cikondang II Kecamatan GANEAS dari 20 siswa yang memenuhi syarat dalam hasil test penelitian apektif hanya 7 orang yang memenuhi syarat ketuntassan dimana jika skor siswa lebih dari 13 maka dikatakan lulus.

Aspek psikomotor yang dinilai:

a. Awalan gerakan guling belakang dalam pembelajaran

- 1). Siswa terlentang di matras
- 2). Tangan di samping badan
- 3). Bola dijepit oleh kedua kaki bagian dalam
- 4). Fokus

b. Gerakan mengguling

- 1). Kaki diangkat keatas dengan lutut ditekuk
- 2). Ayunan kaki mengarah ke kepala sehingga pinggul terangkat

c. Akhiran dalam gerakan guling belakang

- 1). Badan berguling ke belakang
- 2). Bola masih dalam jepitan kaki
- 3). Dapat menjaga keseimbangan.

Point dalam penilaian aspek apektif kriteria a, b, dan c :

Baik	= 3
Cukup	= 2
Kurang	= 1

Skor ideal = 8

Kriteria penilaian:

Jika skor siswa ≥ 7 maka dikatakan lulus

Jika skor siswa ≤ 7 maka dikatakan tidak lulus

Dalam penilaian aspek psikomotor yang telah di tentukan kriteria dalam ketuntasan pembelajaran di atas dimana point dalam penilaian apabila lebih dari 7 maka siswa yang tuntas dalam pembelajaran sedangkan dalam pelaksanaan hanya 4 dari 23 siswa yang tuntas memenuhi syaarat kriteria ketuntasan.

. Berdasarkan hasil observasi dari pembelajaran guling belakang di SDN CIKONDANG II dari tabel 1.1, kecamatan Ganeas hanya 20% dari 20 siswa yang mencapai KKM sedangkan 80% siswa tidak mencapai KKM atau sebanyak 4 orang yang sudah tuntas dan 16 orang yang belum tuntas, ini berarti kemampuan

gerak dasar guling belakang belum dikuasai. Hal ini terjadi karena siswa mengalami kesulitan dalam belajar gerak dasar guling belakang, sarana dan prasarana kurang memadai sehingga aktivitas pembelajaran pembelajaran menjadi menonton dan tidak efisien, siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. berdasarkan masalah di atas maka, dikatakan pembelajaran gerak dasar guling belakang masih sangat kurang di pahami oleh siswa dan juga tidak efisien. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengambil tindakan dengan media bervariasi yang berjudul **“MENINGKATKAN GERAK DASAR GULING BELAKANG MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN JEPIT BOLA KAKI MENGGUNAKAN METODE *COOPERATIVE LEARNING TEAM GAME TOURNAMENT* PADA KELAS IV SDN CIKONDANG II KECAMATAN GANEAS”**.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan yang muncul dalam pembelajaran gerak dasar guling belakang dalam senam lantai di kelas IV SDN Cikondang II Kecamatan Ganeas, penulis menyadari bahwa masalah ini cukup kompleks untuk dipelajari. Penulis memandang perlu untuk rumusan di atas diuraikan sebagai berikut

- a. Bagaimana perencanaan gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Cikondang II Kecamatan Ganeas?
- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Cikondang II Kecamatan Ganeas?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Cikondang II Kecamatan Ganeas?

- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Cikondang II Kecamatan Ganeas?

2. Pemecahan Masalah

Dari ketiga masalah di atas siswa kelas VI SD Negeri II Cikondang Kecamatan Ganeas, masalah pada siswa yaitu kurangnya minat siswa untuk mempelajari sehingga siswa banyak yang kurang menguasai gerak dasar guling belakang, selain faktor alat dan prasarana tempat kurang memadai jadi kurang efektif dalam melakukan pembelajaran, dan siswa kurang dalam teknik untuk melakukan guling belakang. Kemudian siswa diberi kesempatan melakukan gerakan secara bergantian, hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal secara umum seperti yang telah dilakukan pada observasi awal.

Pemecahan masalah melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* bisa mengurangi kejenuhan siswa, siswa akan sangat efektif karna lebih leluasa dalam bergerak dan siswa bisa lebih paham dan aktif dalam pembelajaran guling belakang.

C. Tujuan penelitian

Bedasarkan paparan masalah yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament*.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament*.
3. Mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament*.

4. Mengetahui bagaimana hasil evaluasi pembelajaran gerak dasar guling belakang melalui pendekatan permainan jepit bola kaki menggunakan metode *cooperative learning team game tournament* .

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

2. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, guru Pendidikan Jasmani dapat berkreasi menciptakan bentuk pembelajaran untuk kelangsungan proses belajar mengajar di lapangan serta menambah wawasan tentang aplikasi gerak atau cara pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran pendidikan Jasmani di sekolah dasar.

4. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk dapat memberikan motivasi untuk menciptakan tenaga pengajar yang berkualitas di masa depan .

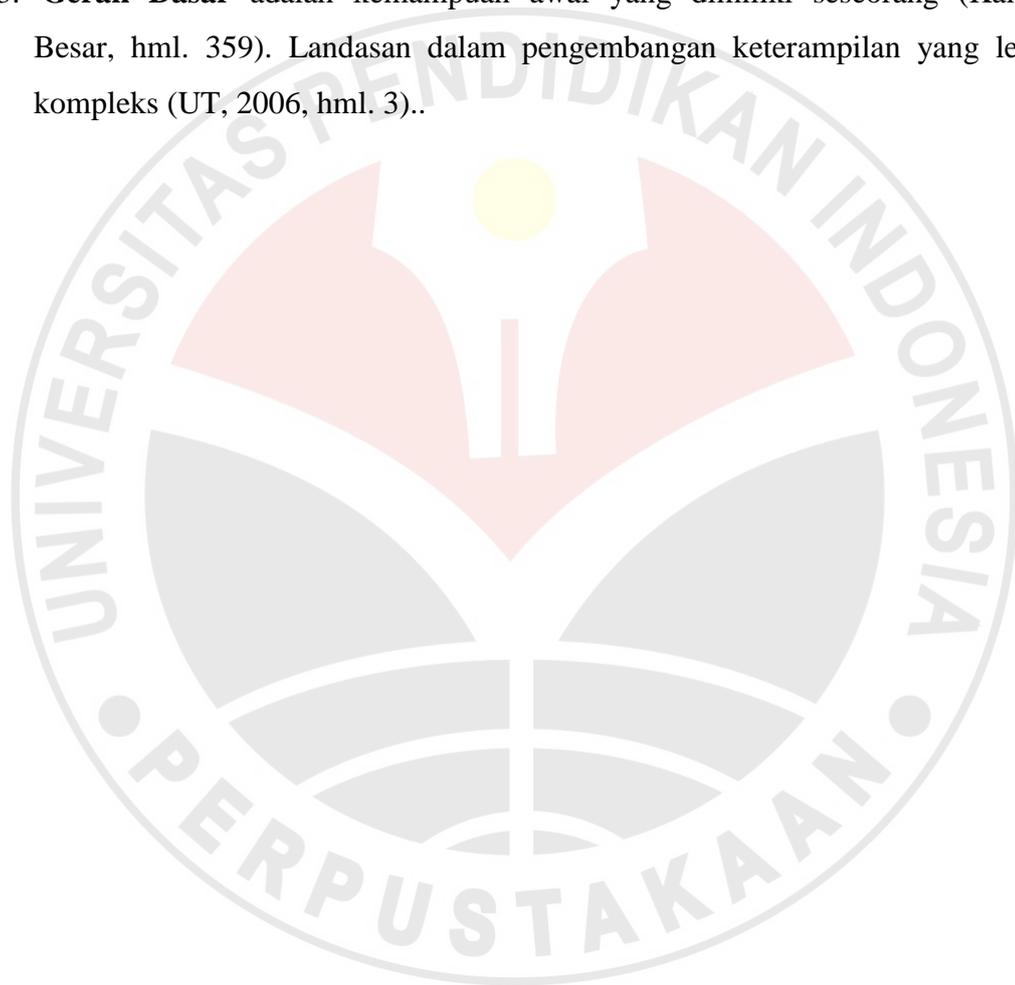
5. Bagi peneliti

- a. Menambah wawasan mengenai teori, strategi, model pembelajaran, dan media pembelajaran.
- b. Memberi suatu pengalaman dalam mencari masalah ke sekolah dan memecahkan masalah tersebut.
- c. Meningkatkan pengetahuan dalam menghadapi masalah.

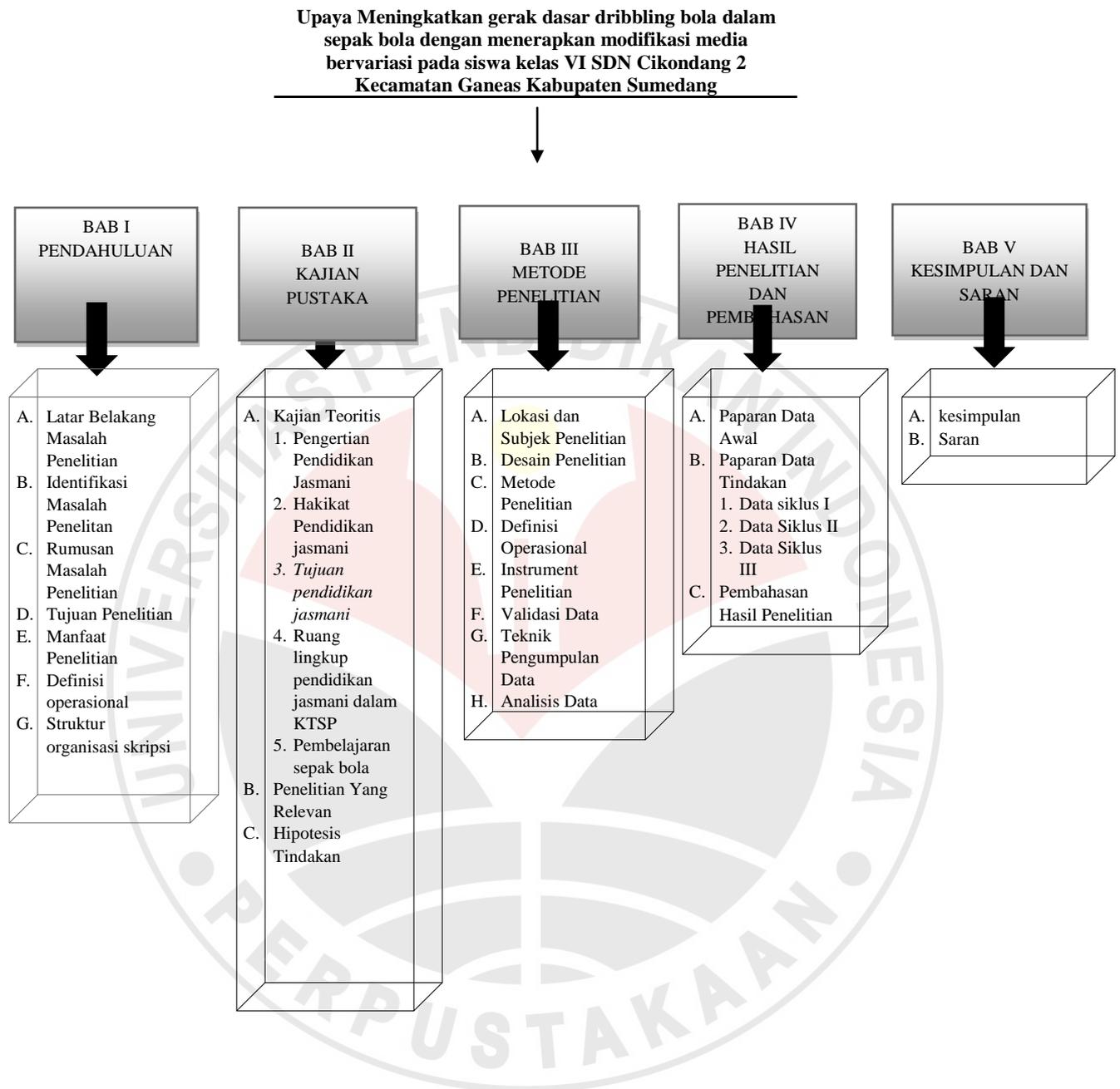
E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap pokok permasalahan yang diteliti, dalam hal ini akan diperjelas beberapa istilah,yang perlu diketahui kejelasannya, diantaranya :

1. **Permainan jepit bola kaki** adalah permainan memindahkan bola kearah kepala dengan cara dijepit dengan kedua kaki dalam posisi terlentang, sehingga pinggul terangkat, dan berguling kebelakang.
2. **Meningkatkan** adalah suatu proses untuk menaikkan atau, mempertinggi.
3. **Gerak Dasar** adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang (Kamus Besar, hml. 359). Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih kompleks (UT, 2006, hml. 3)..



Struktur Organisasi Skripsi



Gambar 1.1
Struktur Organisasi Skripsi