

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia selalu membawa anggota tubuhnya ke setiap tempat untuk bergerak sambil berinteraksi dengan lingkungannya. Proses perpindahan tubuh ini sering disebut dengan aktivitas fisik. Sesuai dengan hak asasi manusia, setiap orang memiliki hak kebebasan untuk beraktivitas secara fisik. Atas dasar itu setiap orang memiliki hak terhadap aktivitas jasmani untuk pengembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena itu, aktivitas jasmani di fasilitasi oleh institusi pendidikan melalui pendidikan jasmani dan olahraga dari mulai taman kanak-kanak, pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Menurut Safari (2012, hlm. 11) menyatakan bahwa, “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada aktivitas pengembangan jasmani manusia”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan atau seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Adapun tujuan pendidikan jasmani salahsatunya yaitu mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, mengembangkan sikap disiplin, bertanggung jawab, jujur, kejasama dan sportif. Menurut Lutan (2001, hlm. 5)

“Pendidikan jasmani tak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Karena hal itu mudah dipahami, selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu anak diajarkan untuk bergerak melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya”.

Berdasarkan kedua kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar melalui gerak seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Ruang lingkup pengajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar, mulai dari kelas I sampai VI, pada setiap semester ditekankan pada upaya untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, emosional, mental, dan sosial.

Menurut Rahayu (2013, hlm. 18) “Ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi aspek-aspek seperti permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, kesehatan”.

Jenis kegiatan yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya adalah pembelajaran senam. Menurut Mahendra (2001, hlm. 1) “Senam adalah aktivitas Jasmani yang efektif untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak”. Melakukan senam dengan cara benar dan teratur dalam waktu yang cukup, akan merasakan adanya perubahan, misalnya pada daya tahan ototnya, kekuatannya, kelenturannya, keseimbangannya, dan juga kesiapannya untuk melakukan gerak. Namun kenyataan di lapangan pembelajaran senam merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Permainan olahraga seperti sepak bola, bola voli, bola basket, dan bulutangkis selalu menjadi primadona bagi peserta didik. Melihat kenyataan ini, sudah seharusnya guru pendidikan jasmani dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, menantang, namun mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gununghalu III Kecamatan Gununghalu Kabupaten Bandung Barat pada saat pembelajaran gerakan baling-baling, peneliti mendapatkan beberapa permasalahan. Adapun permasalahannya yaitu dalam mengikuti senam lantai khususnya gerakan baling-baling masih kurang diminati. Secara umum minat diartikan sebagai keinginan untuk terlibat atau berkecimpungan dalam satu objek karena dirasakan bermakna bagi dirinya sendiri. Terlihat dari minat siswa dalam melakukan gerakan baling-baling masih sangat kurang, hal ini dikarenakan siswa tidak mampu melakukan gerak baling-baling karena pada saat awalan posisi tangan dan posisi kaki sudah salah sehingga pada saat badan akan meroda sangat sulit, hal tersebut menyebabkan antusias siswa, semangat siswa,

serta perhatian siswa menjadi kurang jika dibandingkan dengan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lain.

Untuk meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penulis mencoba menggunakan media bantu sederhana yaitu media *puzzle*, sebagai acuan untuk meningkatkan minat atau antusias siswa dalam melakukan gerakan baling-baling bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan penggunaan media bantu sederhana tersebut, siswa diharapkan bisa lebih senang dan tertarik dalam melakukan gerakan baling-baling. Selain itu, media bantu sederhana dapat merangsang kemampuan berfikir siswa, dan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa, dan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam melakukan gerakan baling-baling, sehingga media bantu tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media bantu sederhana yang di gunakan adalah median yang di tinjau dari cara penggunaannya yang tidak sulit. Dalam pelaksanaan ini pembelajaran gerakan baling-baling, penulis menggunakan media bantu sederhana, seperti media *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gununghalu III tentang pembelajaran gerakan baling-baling, maka di dapatkan hasil data awal siswa kelas IV dalam melakukan gerakan baling-baling, yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Awal Hasil Tes Gerakan Baling-Baling

No	Nama Siswa	L/P	Aspek yang dinilai						Nilai	Batas Ketuntasan		
			Asuhan		Pelaksanaan			Sikap Akhir		T	TT	
			3	2	3	2	1	3				2
1	Abdul H	L		√				√	5	55		√
2	Aditya J	L	√			√		√	7	78	√	
3	Ayu P	P			√		√	√	3	33		√
4	Cira F	P			√		√	√	3	33		√
5	Fitriani	P			√		√	√	3	33		√
6	Isnan N	L	√				√	√	7	78	√	
7	Maryam	p			√		√	√	3	33		√
8	M Ahyar	L			√	√		√	5	56		√
9	M Reysa	L			√		√	√	3	33		√
10	M Nasril	L			√		√	√	3	33		√
11	M Fahmi	L			√		√	√	3	33		√
12	M Gavin	L			√		√	√	3	33		√
13	Naila A	P		√			√	√	4	44		√
14	Nana Nabila	P			√		√	√	3	33		√
15	Nuni N	P			√		√	√	3	33		√
16	Reyan S	L			√		√	√	3	33		√
17	Ruqi R	L			√	√		√	5	56		√
18	Sulaeman	L	√				√	√	7	78	√	
19	Zulfikar H	L			√		√	√	3	33		√
Jumlah											4	15
Presentase											21,00%	79,00%

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

KKM = 75

Deskriptor

1. Awalan.
 - a. Berdiri siap.
 - b. Menghadap ke arah gerakan.
 - c. Pandangan lurus ke depan.

Skor Nilai	Penjelasan
3	Tiga deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
1	Satu deskriptor nampak

2. Pelaksanaan
 - a. Mengangkat salahsatu kaki dan kedua lengan.
 - b. Seluruh bagian tubuh ada dalam garis bidang gerak.
 - c. Putaran samping yang cepat dengan mengayun depan dengan kuat.

Skor Nilai	Penjelasan
3	Tiga deskriptor nampak
2	Dua deskriptor nampak
1	Satu deskriptor nampak

3. Sikap Badan di Atas Matras (Sikap Melayang diudara).
 - a. Menyamping.
 - b. Menghadap ke arah posisi awal.
 - c. Ayunan lengan.

Skor Nilai	Penjelasan
3	Tiga descriptor nampak
2	Dua descriptor nampak
1	Satu descriptor nampak

Dari data diatas berdasarkan hasil tes gerakan baling-baling, siswa tersebut didapat 4 siswa atau 21% yang dikategorikan tuntas sedangkan 15 siswa atau 79% siswa dikategorikan belum tuntas.

Selain observasi saya melakukan wawancara dengan siswa dan dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran baling-baling adalah:

1. Perencanaan, guru belum membuat RPP secara maksimal yang meliputi
 - a. Perumusan tujuan pembelajaran 37%
 - b. Mengembangkan dan mengorganisasi materi dan media 43%
 - c. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran 43%
 - d. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian 47%
 - e. Tampilan dokumen pembelajaran 37%
2. Kinerja guru belum melaksanakan pembelajaran sesuai yang di rencanakan, meliputi
 - a. Para pembelajar 50%
 - b. Membuka pembelajaran 50%
 - c. Mengelola inti pembelajaran 50%
 - d. Mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran penjas 50%
 - e. Melakukan evaluasiproses dan hasil belajar 50%
 - f. Kesan umum kinerja guru 62%
3. Aktivitas siswa, masih rendahnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran gerakan baling-baling. Secara keseluruhan yang dapat dikatakan baik hanya mencapai 4 siswa atau 10%, sedangkan yang kurang mencapai 11 siswa atau 29%, dan yang masih kurang yaitu 23 siswa atau 61%.
4. Hasil belajar, siswa ada yang belum mencapai KKM 42%

Ditinjau dari permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran gerakan baling-baling dengan menggunakan media *puzzle* yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusias serta kemampuan pada saat melakukan gerakan baling-baling. Adapun bentuk permainan *puzzle* yang dimaksud yaitu mengumpulkan potongan-potongan gambar menjadi satu gambar dengan di gabungkan pada gerakan baling-baling.

Aktivitas belajar siswa dengan permainan-permainan memungkinkan siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, solidaritas, kerjasama, dan persaingan secara sehat. Melalui permainan dalam pembelajaran gerakan baling-baling akan lebih menyenangkan, menarik, dan siswa tidak akan cepat bosan dan lebih bersemangat. Siswa akan mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran dengan berbagai permainan, memotivasi kreativitas dalam belajar siswa, dan siswa dapat belajar sambil bermain.

B. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar dalam kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III?

2. Pemecahan Masalah

Melihat dari permasalahan yang ada yang dilakukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah selanjutnya adalah mencari alternatif untuk pemecahan masalah tersebut. Alternatif tindakan yang dapat dilakukan dalam pemecahan masalah tersebut adalah menyajikan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan media bantu sederhana seperti *puzzle* akan menarik minat anak dan lebih bersemangat, antusias dan aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Tahap penerapan pembelajaran guling depan dengan menggunakan media bantu sederhana adalah sebagai berikut.

a. Tahap Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan ini guru mempersiapkan RPP dan beberapa media yang diperlukan seperti matras, beberapa *puzzle* dan sebagainya dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru dapat menjelaskan dan menyampaikan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan, tujuan, pokok kegiatan, dan hasil belajar yang diharapkan.

b. Tahap Pelaksanaan Kinerja Guru

Dalam tahapan pelaksanaan ini guru memberikan bimbingan, pengarahan dan pembelajaran kepada siswa dalam hal cara melakukan gerakan baling-baling yang benar, seperti melihat posisi kedua tangan dan kedua kaki, dan pada saat melibatkan media batu *puzzle*. Serta memberikan semangat, motivasi, aspirasi agar siswa lebih aktif melakukan pembelajaran.

c. Tahap Aktivitas Siswa

Dalam tahapan ini guru melihat bagaimana aktivitas siswa ketika pembelajaran gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle*.

d. Tahap Hasil Belajar

Dalam tahapan hasil belajar ini guru memberikan evaluasi terhadap siswa dengan cara memberikan tes baling-baling menggunakan media *puzzle* untuk melihat kemampuan gerakan baling-baling.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan paparan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III.
3. Mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III.
4. Mengetahui peningkatan hasil belajar dalam kemampuan gerakan baling-baling menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran senam lantai siswa kelas IV SDN Gununghalu III.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik peneliti, siswa, guru, sekolah, maupun peneliti lain. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui pembelajaran yang menyenangkan untuk melakukan gerakan baling-baling dalam upaya meningkatkan ketertarikan siswa dalam melakukan gerakan baling-baling.
- b. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam pembelajaran gerakan baling-baling.

2. Bagi Siswa

- a. Dalam pembelajaran gerakan baling-baling siswa mendapatkan berbagai variasi dalam pembelajaran, dan siswa dapat bermain sambil belajar.
- b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam melakukan gerakan baling-baling.

3. Bagi Guru Penjas SD

- a. Sebagai upaya kreatifitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pelajaran gerakan baling-baling.
- b. Sebagai sumber informasi dan meningkatkan kualitas mengajar bahwa menggunakan media bantu sedrhana dapat dijadikan sebuah alternatif untuk meningkatkangerakan baling-baling.

4. Bagi Pihak Sekolah

- a. Dapat di jadikan sebagai tolak ukur dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran gerakan baling-baling.
- b. Dapat dijadikan bahan evaluasi tentang keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian lain yang terkait dengan pembelajaran gerakan baling-baling menggunakan media sederhana.

6. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui pembelajaran yang menyenangkan untuk melakukan gerakan baling-baling dalam upaya meningkatkan ketertarikan siswa dalam melakukan gerakan baling-baling.
- b. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam pembelajaran gerakan baling-baling.

E. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I

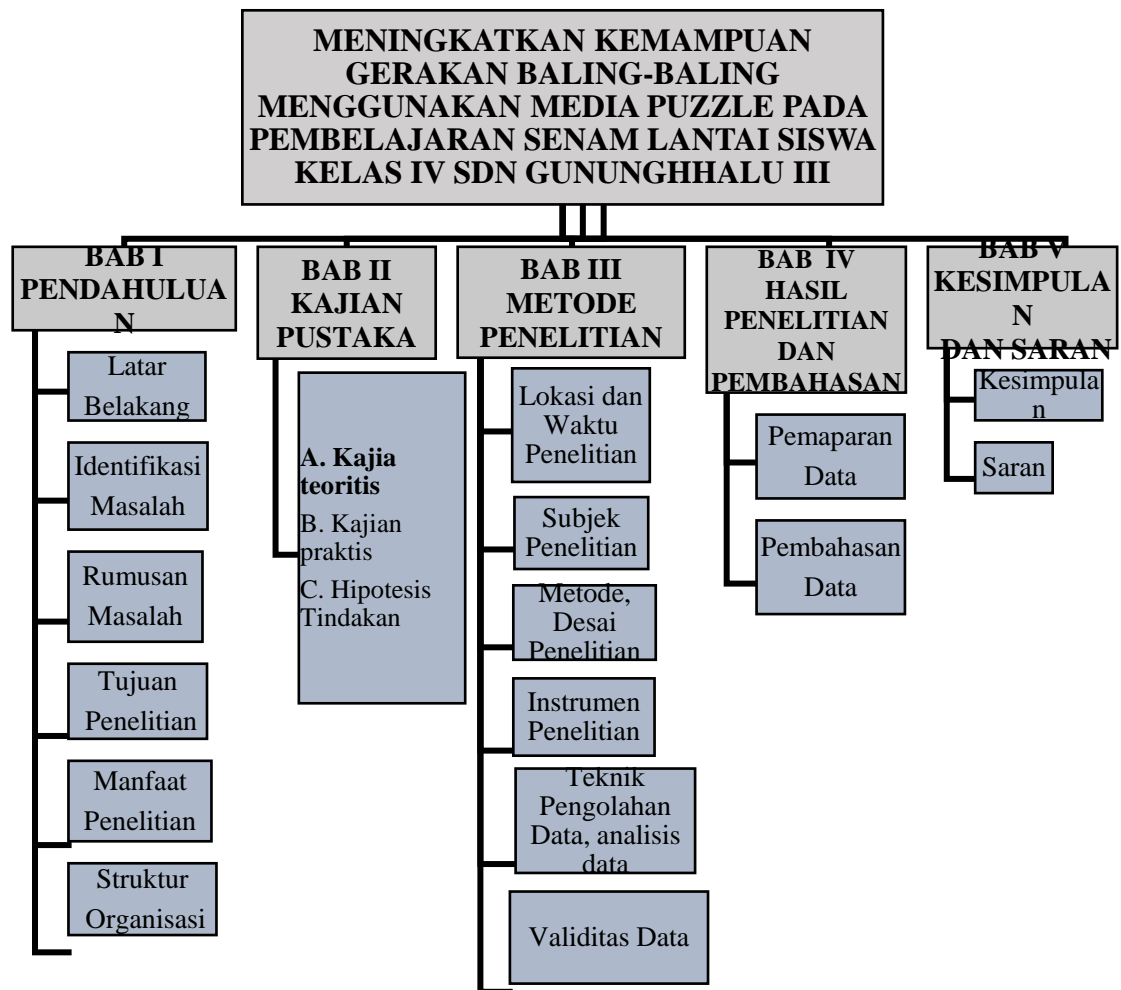
Pendahuluan :

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

2. BAB II
Kajian Pustaka :
 - a. Kajian teoritis
 - b. Kajian praktis
 - c. Hipotesis Tindakan
3. BAB III
Metode Penelitian :
 - a. Lokasi dan waktu penelitian
 - b. Subjek penelitian
 - c. Metode dan desain penelitian
 - d. Instrumen penelitian
 - e. Prosedur penelitian
 - f. Teknik pengalangan data dan analisis data
 - g. Validasi data
4. BAB IV
Paparan Data dan Pembahasan :
 - a. Paparan data
 - b. Pembahasan
5. BAB V
Kesimpulan dan Saran :
 - a. Daftar pustaka
 - b. Lampiran-lampiran



F. Struktur Organisasi



Gabar 1.1

Struktur Organisasi Skripsi