

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah pembelajaran gerak melalui aktivitas jasmani yang membentuk watak, nilai dan sikap yang dilakukan secara sadar dan sistematis. pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani biasanya ditanamkan sejak usia dini dan diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan jasmani pada anak adalah pendidikan gerak yang dilakukan dengan rasa senang dan gembira.

Pendidikan jasmani mempelajari fisik, mental dan juga emosional. Selain psikomotor yang dilatih, aspek kognitif dan afektif pun akan tercapai melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Seperti yang dikemukakan oleh Lutan (2001, hlm. 1) “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan.”

Menurut Rahayu (2013, hlm. 1)

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Menurut Nixon dan Cozers, (Rahayu, 2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respons otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respons tersebut.

Adapun tujuan dari pendidikan jasmani (Rahayu, 2013, hlm. 19), yaitu :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.

5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, *aquatik* (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Mata pelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah merupakan salah satu program yang bertujuan untuk meningkatkan kesegaran siswa, dengan kesehatan yang baik diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah adalah senam.

Senam merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah banyak dikenal di masyarakat. Kadang kala senam diartikan oleh segelintir masyarakat awam serupa dengan gerak badan. Bagi sebagian lagi senam dibayangkan sebagai sebuah olahraga pertandingan yang amat sulit gerakannya.

“Secara kebahasaan, senam (*gymnastics*) berasal dari bahasa Yunani, yang artinya untuk menerangkan macam-macam gerak yang dilakukan oleh atlet-atlet yang telanjang.” (Restianti, 2010, hlm. 2)

Menurut Restianti 2010, hlm. 10)

Senam lantai (*floor exercise*) adalah satu bagian dari rumpun senam. Sesuai dengan istilah lantai, gerakan-gerakan senam yang beralaskan matras atau permadani atau sering juga disebut dengan istilah latihan bebas, sebab pada waktu melakukan gerakan atau latihannya, pesenam tidak boleh menggunakan alat atau suatu benda.

Adapun macam-macam jenis senam lantai yang dipelajari dalam Sekolah Dasar, salah satunya yaitu guling depan.

Menurut Sumanto dan Sukiyo (1992, hlm. 99)

Bentuk gerak mengguling ke depan atau guling depan adalah bentuk gerakan mengguling ke depan yang penggulingannya dimulai dari tengkuk atau kuduk, punggung, pinggang, panggul bagian belakang, dan yang terakhir kaki.

Dalam melaksanakan pembelajaran guling depan di Sekolah Dasar masih banyak guru Pendidikan Jasmani yang dalam pembelajarannya masih menggunakan pendekatan yang monoton dan tidak variatif, sehingga membuat sebagian siswa jenuh dan enggan mengikuti kegiatan olahraga.

Adapun beberapa faktor lain yang menjadi alasan kurangnya penguasaan guling depan, yaitu :

1. Guru dalam penyampaian mengajar
  - a. Penyampaian guru dalam menjelaskan materi kurang efektif, cenderung monoton dan kurang bervariasi.
  - b. Kurangnya menciptakan suasana yang merangsang siswa untuk bersifat kritis.
  - c. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran.
2. Tampilan siswa
  - a. Siswa mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung.
  - b. Siswa hanya belajar melakukan gerak dasar dan kurangnya rangsangan untuk mengetahui bagaimana melakukannya.
3. Perencanaan pembelajaran
  - a. Perencanaan yang kurang matang, guru kurang mempersiapkan materi yang akan diajarkan pada siswa.
  - b. Kurang memperhatikan IPKG dalam pembuatan perencanaan pembelajaran.

Seperti yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kreyo, berdasarkan hasil observasi di lapangan pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi senam lantai guling depan, semua siswa terlihat kurang senang dan kurang antusias untuk melaksanakan pembelajaran. Dan ketika siswa diminta melakukan guling depan, mereka melakukannya dengan tanpa didasari motivasi. Akibatnya perkembangan hasil belajar guling depan di kelas IV SD Negeri 2 Kreyo masih rendah.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel 1.1 sebagai berikut :

Tabel 1.1  
Data Hasil Tes Awal Kemampuan Guling Depan

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati									Skor	Nilai	Ket	
		Awalan			Berguling			Mendarat					T	TT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Agung Maulana		√		√			√			4	44		√
2	Ahmad Syarifudin	√			√			√			3	33		√
3	Anisa Elsuni		√			√			√		6	67		√
4	Aprilia Al Fatma			√	√			√			5	55		√
5	Afif Maulana		√			√		√			5	55		√
6	Bayu Pratama	√				√			√		5	55		√
7	Bagus Rajati		√				√		√		7	78	√	
8	Desi Triyani			√		√			√		7	78	√	
9	Falintino			√		√		√			6	67		√
10	Fina		√			√		√			5	55		√
11	Kholiludin		√		√				√		5	55		√
12	Lestari		√		√			√			4	44		√
13	Maulana Al Hafid			√		√		√			6	67		√
14	Faqih Al Farisi		√			√		√			5	55		√
15	Pipit Milawati		√				√		√		7	78	√	
16	Ratna Triana Sinta	√			√				√		4	44		√
17	Rismantoro		√		√				√		5	55		√
18	Sunandi	√			√			√			3	33		√
19	Tiyo		√			√			√		6	67		√
20	Widiyaningsih		√				√		√		7	78	√	
21	Yeni Saputri		√			√		√			5	55		√
<b>Jumlah</b>		4	13	4	8	10	3	11	10	0	110	1218	4	17
<b>Persentase</b>		19	62	19	38	44	14	55	40	0	58	58	19	81
<b>Jumlah Skor Maksimal = 9</b>														

Berdasarkan data hasil tes pada saat observasi langsung ke SDN 2 Kreyo pada tanggal 10 Desember 2015, pada pembelajaran guling depan dari siswa kelas IV SD Negeri 2 Kreyo hampir 81% (17 orang) tidak bisa melakukan gerakanguling depan dengan baik, sedangkan 19% (4 orang) bisa melakukan pembelajaran guling depan dengan baik.

Melihat pemaparan di atas menunjukkan kurangnya antusias dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran guling depan. Sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran guling depan sangat kurang, maka dalam penerapan

pembelajaran guling depan peneliti perlu memberikan alternatif atau solusi untuk mengatasi masalah yang terdapat pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kreyo.

Alternatif yang dirasa sangat cocok yaitu dengan menggunakan pendekatan bermain, melalui berbagai macam permainan yang mengarah kepada pembelajaran guling depan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dengan bermain bisa mengembangkan keterampilan gerak dan perkembangan anak.

Menurut Suharsono dan Sukintaka (1983, hlm. 1)

Pada umumnya manusia, baik anak-anak, orang dewasa, pria maupun wanita senang bermain. Dari rasa senang bermain inilah mudah diketahui keadaan asli tiap orang yang bermain, sebab secara tidak sadar mereka secara spontan berbicara, bertindak dan bertingkah laku sesuai dengan kebiasaannya. Dengan demikian permainan dapat digunakan sebagai alat untuk memacu potensi aktivitas anak yang berupa gerak, sikap dan perilaku.

Setelah mengetahui manfaat dari bermain, maka diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara mengemas kegiatan bermain untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk permainan. Sehingga permasalahan yang dialami dalam pembelajaran guling depan bisa diatasi dengan permainan.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo ?
- b. Bagaimana kinerja guru penjas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo ?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo ?

- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo ?

## 2. Pemecahan masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian yang dilaksanakan, maka selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran gulilng depan melalui pendekatan bermain dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Tahap persiapan, pada tahapan ini guru mempersiapkan RPP guling depan dan menyiapkan permainan. Kemudian guru mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran dan memotivasi siswa agar antusias mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok dan hasil belajar yang diharapkan serta menjelaskan kepada siswa mengenai langkah-langkah dalam melakukan gerakan guling depan.
- b. Pelaksanaan pembelajaran, pada tahap ini guru memberikan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain dan guru membimbing siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran guling depan.
- c. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran adalah mengikuti arahan dari guru agar terarahnya proses belajar mengajar dengan baik.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahap ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes di akhir pembelajaran, dimana setiap siswa melakukan gerakan guling depan.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo.
2. Untuk mengoptimalkan kinerja guru penjas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo.

3. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo.
4. Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain di SD Negeri 2 Kreyo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

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

1. Bagi siswa
  - a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran guling depan.
  - b. Dapat membuat siswa lebih antusias terhadap pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam pembelajaran guling depan.
2. Bagi guru
  - a. Dapat memberi masukan bagi guru penjas sebagai alternatif pembelajaran yang tidak terpaku.
  - b. Dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah
  - a. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
4. Bagi lembaga UPI
  - a. Untuk menambah referensi sumber bahan perkuliahan yang akan menjadi bahan kajian mahasiswa dalam melakukan suatu penelitian.
5. Bagi peneliti
  - a. Dapat mengetahui perbedaan dari suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain dengan tidak menggunakan pendekatan bermain.
6. Bagi peneliti yang lain
  - a. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain.

- b. Sebagai pembanding dalam penelitian yang lebih lanjut berkaitan dengan permasalahan sejenis dalam pembelajaran.

#### **E. Batasan Istilah**

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar yang maksimal. (Mulyanto, 2013, hlm. 10)

2. Guling depan

Bentuk gerak mengguling ke depan atau guling depan adalah bentuk gerakan mengguling ke depan yang penggulingannya dimulai dari tengkuk atau kukuk, punggung, pinggang, panggul bagian belakang, dan yang terakhir kaki. Aktivitas guling depan dapat terbagi atas dua bagian, yaitu guling depan dan sikap awal jongkok dan guling depan dengan sikap awal berdiri (Sumanto dan Sukiyo, 1992, hlm. 99).

3. Pendekatan bermain

Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk permainan.

#### **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Dalam penelitian yang berjudul “meningkatkan pembelajaran guling depan melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kreyo Kecamatan Klagenan Kabupaten Cirebon”. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini yaitu :





Gambar 1.1  
Struktur Organisasi Skripsi