

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Peranan pendidikan jasmani terhadap anak-anak di sekolah dasar sangat penting, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang selaras, sehingga aktivitas tersebut memberikan peluang bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas gerak dan membentuk perilaku yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan secara keseluruhan, termasuk nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas jasmani atau olahraga, sehingga memberikan kontribusi terhadap berbagai aspek kehidupan secara positif melalui pembelajaran pendidikan jasmani siswa dapat melakukan berbagai kegiatan permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang mungkin bisa diraih di dalamnya.

Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dengan upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat. Olahraga dan bermain adalah suatu aktivitas untuk kesenangan anak-anak khususnya pada siswa sekolah dasar, siswa sekolah dasar memang sangat membutuhkan bermain akan tetapi bermain disini bukan hanya untuk bermain saja tapi untuk bermain yang mengandung unsur nilai disiplin, jujur, kerjasama dan lain-lain.

Menggunakan metode pembelajaran bermain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan gerak dasar *start* jongkok, sehingga kita dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran tersebut. Dari beberapa kenyataan yang ada di lapangan, yang ditemukan di lapangan ada beberapa masalah, salah satunya yakni siswa kesulitan dalam melakukan gerak dasar *start* jongkok, dikarenakan guru tidak menggunakan metode pembelajaran atau model-model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran gerak dasar *start* jongkok.

Maka peneliti ingin berusaha memecahkan masalahnya dengan cara “PENGUNAAN PERMAINAN AKSI REAKSI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR *STARTJONGKOK* PADA SISWA KELAS V SDN BANGBAYANG(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V SDN Bangbayang Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang)”,siswa akan mampu melakukan gerak dasar *start* jongkok dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.Berdasarkan hasil observasi data awal pada hari kamis tanggal 25februari 2016 saat pembelajarangerak dasar lari *sprint* diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Tes Data Awal Pembelajaran Gerak Dasar Lari *Sprint* Pada Siswa Kelas V SDN BangbayangKecamatan Situraja Kabupaten Sumedang

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai									S	N	Ket.	
		Sikap Bersedia			Sikap Siap			Sikap Reaksi					BT	T
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.	Aris W			√		√			√		7	78		√
2.	Cahyadi		√		√				√		5	56	√	
3.	Cici R	√				√		√			4	45	√	
4.	Lina		√		√			√			4	45	√	
5.	Dini Y		√			√		√			5	56	√	
6.	Irfan M			√		√			√		7	78		√
7.	Nida L	√					√		√		6	67	√	
8.	Rifki N		√			√				√	7	78		√
9.	Sendy S			√	√				√		6	67	√	
10.	Siti M	√				√		√			4	45	√	
11.	Ujang S		√				√	√			6	67	√	
12.	Winda P		√			√				√	7	78		√
13.	Yosti T	√				√		√			4	45	√	
14.	Yusuf F		√				√	√			6	67	√	
Jumlah		4	7	3	3	8	3	7	5	3	78	872	10	4
Persentase %		28 %	50 %	21 %	21 %	57%	21 %	50 %	35 %	21 %	5 %	62 %	71,4 3%	28,5 7%

Keterangan:

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor ideal : 9

KKM : 70

Penilaian : $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, dalam pembelajaran gerak dasar *start* jongkok ada permasalahan-permasalahan yang timbul diantaranya adalah :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi di kelas V SDN Bangbayang?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi di kelas V SDN Bangbayang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi di kelas V SDN Bangbayang?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi di kelas V SDN Bangbayang?

2. Pemecahan Masalah

Agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti akan mencoba memperbaiki pembelajaran menggunakan permainan aksi reaksi untuk meningkatkan gerak dasar *start* jongkok pada siswa di kelas V SDN Bangbayang, salah satunya yaitu:

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru terlebih dahulu mempersiapkan RPP tentang gerak *start* jongkok yang mengacu pada IPKG 1 dan menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, kemudian guru mengkondisikan dan mengarahkan siswa pada saat pembelajaran. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan pembelajaran serta menjelaskan kepada siswa tentang gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi dengan aba-aba “Bersedia” tidur tengkurap, aba-aba “Siap” selanjoran badan ke belakang, aba-aba “Yaa” jongkok pada siklus I.
- b. Kinerja guru, pada tahapan ini guru memberikan pembelajaran gerak dasar *start* jongkok menggunakan permainan aksi reaksi dengan aba-aba “Bersedia” tidur terlentang, aba-aba “Siap” selanjoran badan ke depan, aba-aba “Yaa” berdiri pada siklus II, serta guru membimbing siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran tersebut dan memberikan motivasi kepada siswa agar

lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada setiap tindakan yang akan dilakukan oleh siswa adalah :

1) Siklus I

Siswa diberikan suatu pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi dengan aba-aba “Bersedia” tidur tengkurap, aba-aba “Siap” selonjoran badan ke belakang dan aba-aba “Yaa” jongkok.

2) Siklus II

Guru memberikan perbaikan terhadap pembelajaran sebelumnya dan mengetes ulang apa yang belum bisa dikuasai oleh siswa tentang gerak dasar *start jongkok*, seperti cara melakukan sikap bersedia, sikap siap dan sikap reaksi pada saat akan melakukan gerak dasar *start jongkok*. Dan yang diharapkan pada siklus ke II ini siswa sudah bisa menguasai dari ketiga aspek gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi dengan aba-aba “Bersedia” tidur terlentang, aba-aba “Siap” selonjoran badan ke depan dan aba-aba “Yaa” berdiri.

3) Siklus III

Guru sudah mulai mengetahui kemampuan siswa dan mengevaluasi dalam melakukan gerak dasar *start jongkok* dan berharap bisa mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Serta guru memberikan motivasi kepada siswa agar tidak merasa bosan dan tidak takut pada saat pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi dengan aba-aba “Bersedia” selonjoran badan ke depan, aba-aba “Siap” tidur terlentang dan aba-aba “Yaa” berdiri dalam pembelajaran gerak dasar *start jongkok*.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi pada siswa kelas V SDN Bangbayang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi pada siswa kelas V SDN Bangbayang.
3. Untuk meningkatkan aktivitas siswa pada saat melakukan pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi.

4. Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran gerak dasar *start jongkok* menggunakan permainan aksi reaksi pada siswa kelas V SDN Bangbayang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, baik manfaat secara teoritis maupun praktis.

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Bagi seorang guru Pendidikan Jasmani hasil penelitian ini sebagai pedoman untuk melakukan pembelajaran yang lebih menarik antusias siswa dalam pembelajaran gerak dasar *start jongkok* sehingga meningkatnya jam waktu aktif belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik untuk meningkatkan jam waktu aktif belajar siswa melalui gerak dasar *start jongkok* dengan menggunakan permainan aksi reaksi.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berguna bagi semua pihak terutama kepada yang bergelut dalam dunia pendidikan, diantaranya :

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang bermakna sehingga mampu meningkatkan pengetahuan materi belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani. Serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pendidikan jasmani. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih bervariasi.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sebagai bahan evaluasi pencapaian tujuan mengajar, membantu tercapainya kompetensi dasar yang sudah ada, dan sebagai peran yang dapat membantu dalam perkembangan model pembelajaran terbaru dalam perkembangan pendidikan.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran gerak dasar *start* jongkok, yaitu dengan menggunakan permainan aksi reaksi untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *start* jongkok.

e. Bagi lembaga

Bisa menjadi rujukan untuk melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan metode yang diteliti.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Permainan Aksi Reaksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar *Start* Jongkok Pada Siswa Kelas V SDN Bangbayang (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V SDN Bangbayang Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang)”. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Peneliti

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah
2. Pemecahan Masalah

C. Tujuan Penelitian

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
2. Manfaat Praktis

B. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pendidikan Jasmani

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

2. Tujuan Pendidikan Jasmani
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Penjas
- B. Pengertian Atletik
- C. Teknik *Start*
- D. Permainan Aksi Reaksi
- E. Permainan Aksi Reaksi Dalam Pembelajaran *Start Jongkok*
- F. Hasil Temuan Penelitian Yang Relevan
- G. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Desain Penelitian
- B. Partisipan Penelitian
 1. Siswa
 2. Guru
- C. Lokasi dan Waktu Penelitian
 1. Lokasi Penelitian
 2. Waktu Penelitian
- D. Instrumen Penelitian
 1. Format Observasi
 2. Format Tes
 3. Format Wawancara
 4. Catatan Lapangan
- E. Prosedur Penelitian
- F. Analisis Data
- G. Isu Etik
 1. *Member Check*
 2. *Audit Trail*
 3. *Expert Opinion*
 4. *Triangulasi*

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Penelitian
 1. Paparan Data Awal
 2. Paparan Data Siklus I

3. Paparan Data Siklus II
4. Paparan Data Siklus III

B. Pembahasan

1. Pembahasan Perencanaan Kinerja Guru
2. Pembahasan Pelaksanaan Kinerja Guru
3. Pembahasan Aktivitas Siswa
4. Pembahasan Hasil Belajar Siswa
5. Temuan Refleksi Hasil Penelitian
6. Pembuktian Hipotesis

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Perencanaan Kinerja Guru
2. Pelaksanaan Kinerja Guru
3. Aktivitas Siswa
4. Hasil Belajar Siswa

B. Implikasi

C. Rekomendasi

1. Bagi Guru
2. Bagi Siswa
3. Bagi Sekolah
4. Bagi UPI Kampus Sumedang
5. Bagi Peneliti Lain

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP