

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Olahraga untuk usia dini adalah suatu bagian penting dalam pendidikan karena keberadaan anak-anak sekarang akan menentukan prestasi dimasa depan. Banyak yang menyatakan bahwa mereka tidak berolahraga (bosan) dikarenakan kegiatannya tidak menyenangkan. Anak-anak penting diberikan pemahaman tentang aktivitas olahraga sejak dini agar mereka mengetahui fungsi dan tujuan melakukan aktivitas olahraga bagi kebugaran tubuh. Atletik adalah olahraga tertua di dunia bahkan disebut juga *Mother of Sports* yaitu sebagai ibu atau induk dari olahraga, karena olahraga ini merupakan olahraga pertama kali yang ada di dunia menurut (Purnomo, 2011, hlm. 3). Pembelajaran atletik tepat jika dikenalkan kepada siswa sejak sekolah dasar. Siswa akan memiliki kebugaran yang baik, karena atletik mengharuskan siswa bergerak aktif di dalam proses pembelajarannya. Permainan dan Olahraga merupakan salah satu unsur yang wajib diajarkan pada siswa Sekolah Dasar.

Aspek perkembangan jasmani merupakan sebuah faktor dominan yang tidak dapat dikesampingkan, bahkan merupakan prioritas untuk dikelola dengan benar dan optimal. Melalui sekolah maupun luar sekolah, kegiatan jasmani merupakan sebuah kegiatan yang perlu diprogramkan dengan pengelolaan yang benar melalui pendekatan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pengembangan gerak dasar atletik menjadikan bentuk-bentuk pengembangan permainan merupakan suatu ide cemerlang agar anak-anak usia SD mengenal gerak dasar atletik sejak usia dini. Di samping itu karakteristik dari pengembangan permainan atletik untuk anak-anak usia SD adalah bentuk permainan dengan tujuan agar olahraga atletik tidak membosankan atau olahraga yang melelahkan.

Bermain menurut (Pontjopoetro, 2008, hlm. 4) adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan barang dalam daerah itu. Dengan jalan demikian anak-anak mengenal akan tabiat dan sifat-sifat lain daerah dan barang-barang itu, anak-anak menjadi tahu dan biasa

dengan bentuk, berat, dan rasa barang-barang itu. Kesempatan untuk bermain yang berarti melatih diri adalah syarat mutlak bagi anak untuk pertumbuhannya. Dalam waktu bermain, semua fungsi faal anak itu terlatih, baik fungsi-fungsi rohani maupun fungsi-fungsi jasmani.

Karena itu dunia pendidikan mengakui ucapan yang mengatakan makin banyak kesempatan bermain, maka makin sempurna lah penyesuaian anak itu nanti terhadap keperluan hidup dalam masyarakat. Waktu persiapan anak untuk menjadi dewasa tidak cukup diisi dengan pelajaran ilmu-ilmu saja tetapi permainan itu ialah suatu jalan yang sesuai dengan jiwanya. Dalam pengelolaan proses belajar penjas pada prinsipnya anak riang gembira, banyak bergerak dan semangat. Untuk mencapai hal tersebut perlu adanya penggunaan metode mengajar yang tepat sesuai dengan materi pelajaran, situasi dan waktu pelajaran, salah satunya dengan penerapan alat bantu pembelajaran atletik. Adapun dalam (Purnomo, 2005) bahwa yang menjadi pertanyaan lagi bagi guru pendidikan jasmani adalah apa yang dapat dilakukan pendidikan jasmani (*what can physical education do*)? Hal ini terjadi ketika orang melihat pelajaran/kegiatan pendidikan jasmani biasanya yang diperhatikan hanya tertuju pada gerakan fisik. Sehingga orang cenderung memahami pendidikan jasmani sebagai keterampilan dan kecakapan dalam berolahraga, tidak lebih dari itu. Tetapi kalau kita cermati dengan benar, kita akan dapat menemukan bahwa pada pelajaran pendidikan jasmani tersebut terdapat pengalaman-pengalaman lain yang sangat penting bagi siswa.

Menurut (Yoyo dkk, 2000) bahwa Pembelajaran atletik di sekolah-sekolah tetap berpedoman pada kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan yang ditetapkan oleh pemerintah. Namun bukan berarti bahwa semua nomor atletik yang tercantum dalam kurikulum tersebut bisa dilaksanakan. Hal tersebut terkait erat dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang bersangkutan.

Kids' athletics adalah suatu bentuk permainan yang berasal dari pengembangan atletik yang dilakukan oleh orang dewasa, kemudian dikembangkan sebagai model permainan anak-anak untuk mengenalkan atletik sesuai dengan usia pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui berbagai model pengembangan permainan atletik inilah maka anak-anak akan menyukai permainan *Kids' athletics* yang disesuaikan dengan peralatan dan kebutuhan anak-anak.

Peralatan yang digunakan juga mudah didapat di sekeliling kita, sehingga permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan dengan berbagai peralatan yang ada di sekitar kita, murah dan menyenangkan bagi anak-anak. Dalam atletik terdapat lari gawang adalah seorang pelari berlari dengan secepat-cepatnya, dan ketika ada tempat tertentu yang dipasang gawang atau rintangan, dia akan melompat, lalu melanjutkan berlari sampai pada suatu tempat yang ada gawang berikutnya dan akan melompat lagi dengan tujuan akhir pada finis yang telah ditentukan (Subiyanto, 2007).

Guru mengalami kesulitan menanamkan konsep dan penguasaan konsep dasar pada siswa terhadap teknik dasar irama lari, sehingga berakibat pada rendahnya hasil pembelajaran lari gawang. Hal ini yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar lari cepat di kelas V SDN Ciburial, Kota Bandung. Setelah diadakan sebuah tes formatif mata pelajaran penjasorkes dengan materi cabang lari gawang terdapat hasil yang tidak sesuai harapan, persentase keberhasilannya sangat rendah karena banyak nilai di bawah KKM, dari 42 siswa hanya 10% yang mendapat nilai diatas KKM. Adapun kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran di SDN Ciburial adalah sebagai berikut: motivasi belajar, posisi sikap start yang kurang baik, teknik irama langkah yang kurang benar dan sikap finish yang masih diabaikan. Lari gawang sebenarnya tidak di ajarkan di sekolah dasar namun demi meningkatkan keterampilan siswa dengan memodifikasi alat maupun jarak dan alat yang di gunakan, dengan konsep yang di gunakan menggunakan konsep LEAPING. Leaping adalah gerakan melompat mendarat dengan kaki yang beda saat menolak

Melihat permasalahan itu, maka muncul satu pemikiran bahwa perlu adanya sebuah gagasan untuk mencari solusi tentang proses pembelajaran lari gawang yang kurang efektif. Gagasan ini diharapkan bisa mengatasi persoalan dalam proses pembelajaran lari gawang yang mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal. Karena dalam menguasai ketrampilan gerak dasar dapat dilakukan melalui pola langkah dan memerlukan gerakan latihan secara berulang-ulang, Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang dapat digunakan untuk berjalan, berlari dan melompat. Dalam pembelajaran lari gawang kebanyakan dilakukan di sekolah menengah pertama, namun peneliti mencoba memodifikasi

lari gawang ke dalam permainan yang sederhana guna menambah permainan hingga wawasan siswa dalam suatu proses pendidikan. Persoalan dalam proses pembelajaran, solusi yang memungkinkan adalah menggunakan pendekatan dengan bermain dalam pembelajaran lari gawang serta gerakan irama langkah yang dimodifikasi dengan kardus mengingat anak usia SD cenderung menyukai aktivitas bermain yang menyenangkan. Aktivitas yang menyenangkan dalam bentuk permainan akan menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta di atas, maka guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk dapat mengembangkan materi ajar dalam pembelajaran lari gawang dengan memodifikasi irama tiga langkah yang tersusun agar hasilnya optimal, guru perlu meningkatkan kesenangan siswa. Akan tetapi kenyataan memiliki kesenangan dan kemampuan yang kurang optimal dalam melakukan gerak dalam cabang olahraga lari gawang, seperti yang terjadi di pembelajaran lari gawang di Kelas V SDN Ciburial menunjukkan siswa belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan dalam pembelajaran atletik, Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran lari gawang mengalami masalah yang harus dicari solusinya.

Dari uraian permasalahan di atas guru pendidikan jasmani SDN Ciburial sebagai penulis berencana mengupayakan peningkatan proses belajar mengajar lari gawang di Kelas V SDN Ciburial dengan penerapan modifikasi alat pembelajaran melalui gerakan irama langkah dalam permainan atletik kids. Diharapkan dengan permainan *Kids* Atletik siswa akan lebih aktif, termotivasi dan dapat meningkatkan kelincahan dan kecepatan kemampuan gerak lari gawang di Kelas V SDN Ciburial Kecamatan Lembang

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah yang penulis ajukan adalah pengaruh gerakan lari gawang dalam atletik kids terhadap irama satu langkah dan tiga langkah pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian harus memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Berdasarkan masalah dalam penelitian, maka tujuan yang penulis rumuskan adalah mengembangkan pembelajaran atletik kids dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui gerakan irama langkah dalam pembelajaran lari gawang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis harapkan dari beberapa hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tambahan informasi bagi guru mengenai upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam partisipasi belajar dan keterampilan gerak dasar atletik melalui pembelajaran Atletik Kids.
2. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar.
3. Sebagai tambahan motivasi pada siswa agar senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
4. Sebagai tambahan wawasan bagi penulis tentang pengaruh pembelajaran Atletik Kids terhadap keaktifan siswa dalam partisipasi belajar, keterampilan langkah gerak dan lari gawang dalam pembelajaran Atletik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan penulis jelaskan sebagai berikut: bagian awal, berisi judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan, keaslian skripsi dan bebas plagiatisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Penyusunan skripsi dari lima bab, adapun uraian mengenai isi dan penulisan dari setiap bab nya adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

2. BAB II : Mengenai Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan.
Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

3. BAB III : Metode penelitian, berupa penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek populasi atau sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, metode analisis data, indikator keberhasilan.
4. BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan atau analisis temuan). Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, dan tujuan penelitian serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas di BAB II).
5. BAB V : Kesimpulan dan saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kemudian saran atau rekomendasi yang di tulis, ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada para pengguna hasil penelitian selanjutnya dan untuk pemecahan masalah dilapangan atau dikembangkan dari hasil penelitian.
6. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang membuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan peneliti

