

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan yang dilakukan di air sering digemari oleh anak-anak baik itu berenang atau hanya sekedar bermain dan sebagian besar masyarakat sangat bergantung kepada air di setiap kegiatan yang mereka lakukan, masyarakat banyak memanfaatkan air untuk minum, mandi, atau kegiatan lainnya, maka dari itu air dianggap sangat berharga dalam kelangsungan hidup manusia sehari-hari. Hal ini diperjelas oleh Nugraha, dkk. (2015, hlm. 8) mengenai air, ia mengatakan bahwa, “Air adalah benda yang mengagumkan, yang dapat dijadikan media untuk beraktivitas.”

Tetapi dalam penulisan ini kita tidak hanya semata membahas mengenai air saja, dalam penelitian ini penulis ingin lebih menjelaskan mengenai aktivitas aquatik. Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang berupa fisik sedangkan aquatik dapat diumpamakan sebagai media yaitu air, maka dari kata aktivitas aquatik dapat diartikan sebagai kegiatan yang berupa fisik dengan menggunakan suatu media yang berupa air. Hal ini diperjelas oleh Nugraha, dkk. (2015, hlm. 8) yang menjelaskan tentang aktivitas aquatik “Suatu pembelajaran aktivitas fisik/olahraga yang dilakukan di air dengan cara menggerakkan anggota badan, mengapung di air, dan seluruh anggota badan bergerak dengan bebas.” Dilanjutkan oleh Nugraha, dkk. (2015, hlm. 9) menyatakan bahwa “Aktivitas aquatik merupakan proses bergerak dari satu titik ke titik yang lain, yang dilakukan sambil terapung di air (keterampilan lokomotor sekaligus keterampilan manipulatif).”

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas aquatik adalah aktivitas fisik dengan adanya perpindahan yang dilakukan di air, perpindahan ini mengarah pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dalam aktivitas aquatik, dimana siswa harus mampu menguasai gerakan dasar aquatik agar kemampuan siswa dapat terus meningkat sehingga sampai pada tujuan yang diinginkan.

Aktivitas Pendidikan jasmani bukan hanya dilakukan di darat namun melainkan ada aktivitas yang dilakukan di air, aktivitas yang dilakukan di air dapat dikatakan dengan aktivitas renang. Badruzaman (2015, hlm. 3) Pengertian renang secara umum adalah “Upaya mengapungkan atau mengangkat tubuh ke atas permukaan air.” Dapat disimpulkan bahwa renang harus mengetahui gerak dasar terlebih dahulu agar tubuh dapat mengapung di atas permukaan air.

Spesifiknya Badruzaman (2015, hlm. 3) mengemukakan bahwa “Suatu cara yang dilakukan seseorang (binatang) untuk menggerakkan tubuhnya melalui air.” Dapat disimpulkan bahwa renang adalah suatu aktivitas manusia atau binatang yang dilakukan di air, baik dikolam renang, sungai, danau, maupun lautan, dengan berupaya untuk mengangkat tubuhnya untuk mengapung agar dapat bernafas dan bergerak baik maju maupun mundur. Ada beberapa gerak dasar renang yang harus dipelajari terlebih dahulu yaitu pernafasan, meluncur, dan mengapung. Keterampilan gerak dasar sangat penting untuk dipelajari oleh anak usia dini, dalam hal ini yang dimaksud adalah siswa Sekolah Dasar, bagi siswa Sekolah Dasar mempelajari keterampilan gerak dasar merupakan suatu kebutuhan karena dengan bergerak diharapkan dapat membantu merangsang pertumbuhan dan perkembangan siswa pentingnya gerak dasar bagi anak Sekolah Dasar.

Diperkuat dengan adanya pedoman dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) khususnya pada rumusan kompetensi dasar, yakni berbagai keterampilan gerak dasar yang wajib atau harus dilaksanakan siswa Sekolah Dasar salah satunya adalah mempelajari keterampilan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Sedangkan seperti yang telah sama-sama ketahui kompetensi dasar merupakan patokan tertulis dalam kurikulum yang berisi sejumlah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam mata pelajaran tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Jadi, dengan mempelajari keterampilan gerak dasar tersebut siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan gerak dasar dalam pembelajaran penjas, dan secara khusus pada mata pelajaran aktivitas aquatik. Oleh karena itu, siswa dianjurkan untuk mempelajari

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

keterampilan gerak dasar terlebih dahulu sebelum ke tahapan-tahapan lebih lanjut yang tentunya akan lebih sulit.

Keterampilan gerak dasar yang akan diteliti oleh peneliti dalam aktivitas aquatik ini adalah keterampilan gerak dasar meluncur dengan menggunakan alat media papan pelampung, karena meluncur merupakan keterampilan dasar yang harus siswa kuasai agar seluruh gaya yang terdapat dalam aktivitas aquatik khususnya berenang dapat mereka pelajari dengan baik. Haller (2010, hlm. 13) mengemukakan bahwa “Semua gaya berenang didasarkan pada prinsip meluncur di atas permukaan air.” dari pengertian yang dikemukakan oleh Haller peneliti menyimpulkan bahwa meluncur adalah gerak dasar renang yang harus dipelajari terlebih dahulu, karena meluncur menjadi modal awal dalam belajar renang.

Dalam belajar meluncur ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan dan dikuasai dimana ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan tidak dapat di pisah-pisah. Ketiga unsur tersebut adalah tolakan, gaya apung, dan arah luncuran. Tolakan memerlukan kekuatan otot tungkai agar meluncur dapat bergerak cepat dan jarak yang jauh, daya apung juga menentukan keberhasilan dalam meluncur, ada kalanya siswa meluncur tetapi kakinya turun ke dasar air atau sebaliknya justru menjadi gerakan menyelam karena seluruh tubuh berada di dalam air, arah luncuran menjadi hal yang harus diperhatikan karena luncuran yang jauh dan daya apung yang baik menjadi tidak berguna dimana arah luncuran yang salah.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan alat yang berguna untuk membantu daya apung siswa dalam belajar meluncur, yang berupa alat pelampung yaitu papan pelampung. Haller (2010, hlm. 14) menyatakan bahwa “Meluncur mula-mula pergunakan apa saja yang dapat mengapung untuk membantu berpengangan, dengan demikian dapat belajar bagaimana cara mempergunakan kedua kaki dalam meluncur.”

Berdasarkan yang telah Haller ungkapkan peneliti menyimpulkan bahwa alat bantu meluncur yang digunakan untuk mempermudah dalam belajar gerak dasar meluncur pada renang adalah papan pelampung agar membantu pegangan siswa dalam belajar.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Menurut Arsyad (2002, hlm. 26) Mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.” menurut pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala benda dan alat yang dipilih juga digunakan guru untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang baik, papan pelampung merupakan media yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran gerak dasar meluncur.

Di Sekolah Dasar khususnya SDN 138 Gegerkalong Girang, terdapat permasalahan didalam pembelajaran aquatik, di sekolah tersebut tujuan yang ingin dicapai adalah penguasaan siswa terhadap kemampuan dalam aktivitas aquatik tetapi tujuan tersebut masih belum tercapai, terdapat kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajarannya yaitu pembelajaran kurang merangsang minat belajar siswa, kurangnya sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk renang, proses belajar mengajar guru selalu memberikan pembelajaran dengan teknik dan siswa cenderung cepat lelah serta bosan dalam mengikuti proses pembelajaran penjas, setiap kali pembelajaran berlangsung siswa selalu menanyakan ‘kapan beres belajar dan kapan waktunya bermain’.

Kenyataan ini tentu berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik di SDN 138 Gegerkalong Girang. Ketidak tertarikan siswa terhadap proses pembelajaran menyebabkan keterampilan dasar meluncur siswa menjadi kurang optimal. Dengan demikian, muncul dugaan bahwa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran penjas yaitu kurang bervariasi dalam pendekatan pembelajarannya dan hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi cepat bosan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi untuk mendorong siswa agar antusias dan ingin mengikuti pembelajaran penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar meluncur siswa. Penelitian ini menerapkan

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

pendekatan bermain dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar meluncur dengan menggunakan papan pelampung. Penelitian ini menerapkan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik, karena dengan bermain anak akan lebih antusias dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik meskipun waktu pembelajaran tetap seperti biasanya, sehingga diharapkan keterampilan gerak dasar meluncur pada siswa dapat meningkat.

Terdapat tiga pakar yang peduli mengenai permainan bagi pendidikan, yakni Bigo, Kohnstam, dan Palland (dalam Sukintaka, 1992, hlm. 5-6) ketiga pakar ini berpendapat bahwa “Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.” dapat disimpulkan bahwa dengan bermain maka mereka diharapkan akan merasa senang, gembira dan akan menimbulkan kebahagiaan dan hal tersebut dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran penjas khususnya dalam aktivitas pembelajaran aquatik.

Penulis ingin lebih mengkhususkan permainan yang akan diambil dalam proses penelitian ini adalah permainan mendorong buaya. Bermain model mendorong buaya ini dipilih karena permainan ini mengarah kepada gerak dasar meluncur, dan permainan ini diharapkan mampu menimbulkan rasa senang serta menghilangkan rasa jenuh pada siswa. Dalam pendekatan bermain model mendorong buaya ini diharapkan menimbulkan adanya peningkatan terhadap keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa dalam proses pembelajaran aktivitas aquatik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung untuk meningkatkan gerak dasar meluncur pada aktivitas aquatik (Penelitian Tindakan Kelas siswa kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung)*”.

B. Rumusan Masalah

Sebelum peneliti menentukan rumusan masalah terlebih dahulu ada identifikasi masalah yang terjadi, diantaranya:

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1. Kurangnya sarana dan prasarana pada aktivitas aquatik.
2. Guru selalu mengajarkan teknik pada saat pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan lelah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas mengacu pada judul penelitian yaitu “Implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung untuk meningkatkan gerak dasar meluncur pada aktivitas aquatik”, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

“Apakah pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dapat meningkatkan gerak dasar meluncur dalam aktivitas aquatik?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu untuk meningkatkan gerak dasar meluncur dengan penerapan pendekatan bermain menggunakan media pelampung dalam aktivitas aquatik pada kelas III di SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan dan pembelajaran penjasorkes secara Teoritis, Kebijakan, Praktis, dan Sosial:

1. Secara Teoritis

Apabila terbukti bahwa implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dapat meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran penjasorkes khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, maka :

- a) Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman yang mendalam tentang implementasi pendekatan bermain pada pembelajaran penjasorkes khususnya bagi pembelajaran aktivitas aquatik, sehingga dapat memperkaya ilmu khususnya disiplin ilmu pendidikan pada mata pelajaran Penjas di Sekolah Dasar;

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- b) Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dalam berpikir ilmiah;
- c) Kepada peneliti khususnya dan berbagai pihak yang komponen selanjutnya untuk menindaklanjuti penelitian ini berdasarkan temuan-temuan sebagai hasil implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

2. Secara kebijakan

Apabila terbukti bahwa implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dapat meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran Penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, maka :

- a. Hasil penelitian ini untuk sekolah bisa lebih memperhatikan lagi dalam sarana dan prasarana untuk aktivitas aquatik.
- b. Hasil penelitian ini untuk guru agar lebih kreatif lagi dalam pemberian materi dengan pendekatan bermain dengan menggunakan media pembelajaran

3. Secara Praktis

Apabila terbukti bahwa pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung mampu meningkatkan kualitas penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah.

- a) Guru
Yakni membantu mengatasi permasalahan dan pembelajaran penjasorkes. Memberikan wawasan, keterampilan, dan pemahaman metodologis pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik.

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- b) Siswa
Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar penjasorkes yang lebih bermakna. Bermula dari sini siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik serta siswa menjadi antusias terhadap pembelajaran aquatik di sekolah SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung.
- c) Sekolah
Hasil penelitian akan memberikan sumbangan praktis untuk sekolah tersebut dalam rangka penelitian akan memberikan sumbangan praktis untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran aquatik.

4. Secara Sosial

Apabila terbukti bahwa implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dapat meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar meluncur terhadap siswa pada mata pelajaran Penjas khususnya dalam pembelajaran aktivitas aquatik, maka:

- a. Akan menjadi gambaran seorang guru bahwa dengan pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Akan menjadikan guru lebih kreatif lagi dalam pemberian materi, sehingga siswa dalam pembelajaran tidak merasa bosan dan mudah lelah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasan tentang implementasi pendekatan bermain dengan menggunakan media pelampung untuk meningkatkan gerak dasar meluncur pada aktivitas aquatik. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Tri Widia Pandini, 2018

IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN 138 Gegerkalong Girang Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- a) Latar belakang masalah
- b) Rumusan masalah
- c) Tujuan penelitian
- d) Manfaat penelitian
- e) Struktur organisasi skripsi
2. BAB II Kajian pustaka, dan Hipotesis tindakan
3. BAB III Metode penelitian
 - a) Metode penelitian
 - b) Subjek penelitian
 - c) Waktu dan tempat penelitian
 - d) Prosedur penelitian
 - e) Desain penelitian
 - f) Instrument penelitian dan pengumpulan data
 - g) Teknik pengolahan dan analisis data
4. BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan
5. BAB V Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi

Tri Widia Pandini, 2018

*IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
PELAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR MELUNCUR PADA
AKTIVITAS AQUATIK: Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN
138 Gegerkalong Girang Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu