

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Fungsi pendidikan jasmani adalah mengutamakan aktivitas-aktivitas jasmani yang berperan dalam pembinaan dan pengembangan individu dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras serta seimbang.

Tujuan pendidikan jasmani yang termuat dalam GBPP yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah agar guru dapat mengembangkan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi/ karakteristik, sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik.

Materi atau bahan ajar pada pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam kurikulum tahun 2006/KTSP meliputi beberapa aspek antara lain permainan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan pendidikan luar sekolah.

Berdasarkan ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat RI nomor 1V/MPR/1999 tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara Tahun 1999-2004.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989, tentang sistem Pendidikan Nasional, nomor 25 Tahun 2000, tentang Program Pembangunan Nasional Tahun 2000-2004.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia :

- a. Nomor 28 Tahun 1990, tentang Pendidikan Dasar sebagaimana telah di ubah dengan nomor 55 tahun 1998;
- b. Nomor 72 Tahun 1991, tentang Pendidikan Luar Biasa;
- c. Nomor 38 Tahun 1992, tentang Tenaga Pendidikan.

Berdasarkan keputusan Depdikbud 1993 fungsi dan tujuan pendidikan jasmani tersebut salah satunya adalah upaya meningkatkan peran serta olahraga anak SD yang berbakat dan berpotensi untuk dikembangkan prestasinya, baik di tingkat Kecamatan, Propinsi, Nasional bahkan sampai International.

Pendidikan jasmani menekankan aspek pendidikan yang bersifat menyeluruh (Kesehatan Kebugaran Jasmani, Ketrampilan berfikir, Stabilitas Emosional, Penalaran dan Tindakan Moral) yang merupakan tujuan pendidikan pada umumnya, dimana siswa melakukan kegiatan berupa permainan (game) dan berolahraga disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Meskipun demikian unsur prestasi dan kompetensi juga terdapat di dalamnya dan dimanfaatkan sebagai alat pendidikan.

Didalam proses pembelajaran kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum tahun 2006, yang harus dijadikan perhatian dan dijalankan serta dipertimbangkan secara khusus, karena didalamnya mengandung aspek sosial, budaya masyarakat setempat dan emosional.

Sedangkan menurut (Supandi,1992:4) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Seseorang yang telah melakukan proses belajar karena adanya perubahan tingkah laku yang relatif permanen.

Melalui pembelajaran jasmani, siswa akan memperoleh pengajaran yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan. Berbagai ungkapan kreatif, inovatif, ketrampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pengalaman terhadap gerak manusia, juga akan dapat membentuk kepribadian yang positif. Dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani melalui salah satu uji diri/senam yaitu senam ketangkasan sederhana tanpa alat.

Sebagaimana esensi tujuan permainan adalah untuk mendapatkan kegembiraan, kesenangan, kepuasan dan kebebasan. Demikian pula tujuan dari senam ketangkasan sederhana tanpa alat dengan melalui kelincahan pada permainan Gobak Sodor adalah untuk membutuhkan rasa senang bagi para siswa terhadap pelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat. Jika perasaan senang terhadap pelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat tersebut melalui Permainan Gobak Sodor (melompat, berlari dengan merubah arah) sudah melekat pada dirinya, maka akan timbul minat dan

motivasi untuk mempelajari ketrampilan senam ketangkasan sederhana tanpa alat tersebut. Selama permainan berlangsung, ketika siswa terlibat dalam aktivitas permainan, siswa dapat merasakan kegembiraan, taktik bagaimana cara melompat lalu berlari dengan merubah arah untuk menghindari penangkapan dari pihak lawan. Dalam situasi permainan pembentukan aspek-aspek psikologis juga dapat terlatih secara alami.

Misalnya pada saat permainan Gobak Sodor di mulai mereka tidak diajarkan untuk menghindari penangkapan dari pihak lawan, namun karena dalam permainan itu sifatnya berlomba dan disarankan berusaha jangan sampai kena, maka anak-anak dengan kelincahannya berusaha juga agar tidak sampai ketangkap dari pihak lawan.

Kondisi siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon, waktu pembelajaran materi senam ketangkasan dasar tanpa alat melalui tes terhadap siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon dari 24 siswa yang mampu melakukan senam ketangkasan sederhana tanpa alat (melompat, berlari dengan merubah arah) dengan baik hanya 6 orang siswa atau sekitar 25%, selebihnya yaitu 18 orang siswa atau 75%, tidak bisa atau tidak mengerti aba-aba/komandan dari guru. Dengan demikian melompat, berlari dengan merubah arah pada pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat merupakan suatu masalah yang terjadi pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 22 bulan Pebruari tahun 2011 dilapangan, kemudian peneliti merefleksikan bahwa siswa kurang menguasai melompat, berlari cepat dengan merubah arah pada pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat. Adapun perolehan hasil observasi yang dilakukan penelitian pada Tabel 1.1

Tabel 1.1

Daftar Nilai Tes Awal Praktek Senam Ketangkasan Sederhana Tanpa Alat
(melompat, berlari dengan merubah arah)

No	Nama	Nilai	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Kusuma Dewi	60		√
2	Sri Ertika	40		√
3	Syahruludin	60		√
4	Linar Anggraeni	30		√
5	Abdusyukur	70	√	
6	Asri Rizki	60		√
7	Ayu	70	√	
8	Agi Saputra	70	√	
9	Bayu Wibowo	60		√
10	Dinda Mutia Nurhalizah	30		√
11	Eksa	60		√
12	Indah Oktaviani	60		√
13	Khaerul Anam	70	√	
14	Lidya Astuti	50		√
15	Liza Afriyani	70	√	
16	Moh. Teguh M	60		√
17	Nurochman	50		√
18	Nimatul Khasanah	50		√
19	Rizki Amirudin	30		√
20	Rizki	50		√
21	Siti Marocha	50		√
22	Thomas Aldi	70	√	
23	Viki Sulaeman	50		√
24	Waluyo	60		√
Jumlah		131		
Persentase (%)			25 %	75 %

Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu cara yang sesuai dengan permasalahan yang muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat seorang pakar pendidikan jasmani (Supandi 1992:5) yang menyatakan “Tujuan menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan murid lancar dan mencapai sasaran belajar”.

Adapun upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kelincahan melalui permainan Gobak Sodor. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam melakukan melompat, berlari dengan merubah arah pada pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat.

Melihat kondisi tersebut Peneliti akhirnya terinspirasi untuk menerapkan model pembelajaran kelincahan melalui permainan Gobak Sodor dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan gerakan melompat, berlari dengan merubah arah pada pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat, sehingga dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal, untuk mengembangkan lebih lanjut peneliti menuangkan penelitian tersebut dalam judul : “UPAYA MENINGKATKAN KELINCAHAN MELALUI PERMAINAN GOBAK SODOR PADA SENAM KETANGKASAN SEDERHANA TANPA ALAT PADA SISWA KELAS III SDN 2 KALITENGAH KECAMATAN TENGAHTANI KABUPATEN CIREBON”.

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat sebagai upaya meningkatkan kelincahan melalui permainan Gobak Sodor pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat sebagai upaya meningkatkan kelincahan melalui permainan Gobak Sodor pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat melalui kelincahan permainan Gobak Sodor, pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat melalui kelincahan permainan Gobak Sodor pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka penulis mengajukan pemecahan masalah sebagai berikut :

Pada tahap awal siswa diberi informasi atau penjelasan tentang tata cara melakukan senam ketangkasan sederhana tanpa alat (melompat, berlari cepat dengan merubah arah). Siswa melakukan dengan posisi berbaris empat bersap. Siswa diberi penjelasan tentang kelincihan dalam senam ketangkasan sederhana tanpa alat (melompat, berlari cepat dengan merubah arah) dengan benar.

Kemudian siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan senam ketangkasan sederhana tanpa alat (melompat, berlari cepat dengan merubah arah) untuk mengetahui kemampuan awal secara umum, seperti yang telah dilakukan pada saat observasi data awal

Pada tahap berikutnya seluruh siswa melakukan senam ketangkasan sederhana tanpa alat melalui kelincihan pada permainan Gobak Sodor secara berkelompok yang terdiri dari 12 orang (satu kelompoknya), dengan cara kelompok satu sebagai regu jaga dan kelompok dua sebagai pemain. Tiap-tiap siswa melakukan melompat, berlari cepat dengan merubah arah untuk menghindari tangkapan dari pihak lawan, dan berusaha agar kembali ke tempat semula. Dan dilakukan secara bergantian bila salah satu peserta ada yang terkena tangkapan atau katupan dari pihak penjaga.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka penulis mengajukan pemecahan masalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat, dengan cara membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan program pembelajaran pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- b. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran senam setangkasan tanpa alat, dengan cara memberikan penjelasan tentang tata cara kelincihan dalam permainan Gobak Sodor pada siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon.
- c. Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat melalui kelincihan pada permainan Gobak Sodor yaitu dengan cara masing-masing siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon diberi kesempatan untuk mengikuti permainan Gobak Sodor.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat melalui kelincihan pada permainan Gobak Sodor yaitu dengan cara guru melakukan pengamatan dan penilaian pada waktu siswa kelas III SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon melaksanakan permainan Gobak Sodor.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) ini manfaatnya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan sesuai dengan potensi yang ada pada diri masing-masing siswa.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa sehingga senam ketangkasan sederhana tanpa alat sebagai bekal bagi pembinaan gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengemukakan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan terhadap permasalahan yang nyata di lapangan.
- b. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengantisipasi permasalahan yang dihapai yaitu pembelajaran senam ketangkasan sederhana tanpa alat (melompat, berlari dengan merubah arah) dari program pendidikan jasmani lingkup aktivitas akuatik.
- c. Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan tentang aplikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi SDN 2 Kalitengah Kecamatan Tengahtani Kabupaten Cirebon sebagai masukan betapa pentingnya motivasi dan minat belajar pendidikan jasmani.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam penulisan judul dan isinya, maka penulis menggunakan beberapa batasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kelincahan (Agitatif) adalah suatu kemampuan untuk mengubah posisi (arah) secara cepat.
2. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang secara keseluruhan sebagai hasil.
3. Permainan Gobak Sodor adalah suatu permainan tradisional yang dilakukan dengan cara, seseorang berusaha untuk menghindari dari tangkapan lawan kemudian menuju tempat yang dituju dan kembali lagi ke tempat semula dengan lari secepatnya dan dengan kelincahannya agar tidak tertangkap dari pihak lawan. (Internet, NN 2011)
4. Senam ketangkasan sederhana tanpa alat yaitu suatu senam yang dilakukan dengan tanpa bantuan alat. (Internet, NN 2011)

5. Pendidikan jasmani menurut Depdikbud dalam GBPP Pendidikan Jasmani (1995;1) adalah “suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dalam pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang selaras dan seimbang”.



