

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program peningkatan mutu pendidikan merupakan isu terpenting yang harus selalu dikembangkan dan ditetapkan dalam kebijakan pendidikan. Pencapaian mutu pendidikan, khususnya mutu pengajaran pada pendidikan dasar dapat dicapai bila kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam PP No. 28/1990 tentang Pendidikan Dasar Pasal 3 dinyatakan tujuan pendidikan dasar yaitu.

Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pendidikan jasmani erat hubungannya dengan aspek-aspek pertumbuhan dan perkembangan manusia. Khususnya pada manusia usia anak-anak sekolah dasar, dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani harus dilaksanakan secara teratur dan terarah. Hal ini berarti pendidikan jasmani itu harus dipelajari, dibina dan diarahkan dengan memperhatikan kebutuhan anak masing-masing.

Proses pembelajaran dan hasil belajar siswa bukan saja ditentukan oleh pola struktur dan isi kurikulum, akan tetapi di tentukan pula oleh kompetensi guru. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa ada pada tingkat optimal. Pembelajaran di sekolah terjadi apabila terdapat interaksi antar siswa dengan

sumber belajar yang diatur dan digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran.

Selain hal tersebut di atas kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, menentukan metode mengajar serta penerapan strategi belajar sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Nana Sujana dalam Sudarwan, (2000:20) mengemukakan bahwa “ Guru merupakan ujung tombak pendidikan ia secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa”. Faktor - faktor yang berkaitan dalam strategi pelaksanaan strategi pembelajaran di sekolah adalah kurikulum, guru dan proses pembelajaran. Guru merupakan faktor yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Guru menempati kedudukan sentral, sebab peranannya sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru harus memiliki kemampuan dasar seperti penguasaan bahan, mengelola kelas dan menciptakan iklim pembelajaran. Kemampuan itu termasuk di dalamnya kemampuan memanfaatkan dan menggunakan media dan metode pembelajaran.

Pembelajaran pendidikan jasmani khusus cabang atletik di sekolah dasar dirasakan oleh siswa sangat membosankan Karena gerakan-gerakannya kebanyakan monoton, oleh karena itu penulis memandang perlu mencari suatu bentuk permainan yang menarik untuk dikembangkan menjadi suatu bentuk latihan yang dapat meningkatkan frekuensi lari cepat dengan bentuk permainan.

Berbagai jenis permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik, ada yang menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat. Sebagian besar permainan tidak mempunyai peraturan baku atau sama persis.

Baik peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapang maupun waktu yang digunakannya sesuai dengan situasi masing-masing, juga permainan tersebut belum ada wadah atau induk organisasinya baik yang bersifat nasional maupun internasional.

Selanjutnya peneliti memperoleh hasil penilaian dari tampilan para siswa dalam melakukan lari spint dengan aspek yang dinilai meliputi : gerakan tungkai dan langkah kaki, gerakan ayunan lengan, dan sikap tubuh/kecondongan badan dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Tes Awal Pembelajaran Gerak Dasar Lari 40 Meter
Pada Siswa Kelas V SDN Sukamantri

No.	Nama	Aspek yang dinilai												Skor	Nilai	KKM (60)	
		Gerakan Tungkai & langkah kaki				Gerakkan Ayunan Lengan				Sikap Tubuh/ Kecondongan Badan						Tercapai	Belum
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1				
1.	Agil			v			v				v			8	66,7	v	
2.	Ai L			v				v				v		6	50,0		v
3.	Ai D			v				v					v	5	41,7		v
4.	Dini. S		v				v				v			9	75,0	v	
5.	Endang				v				v			v		4	33,3		v
6.	Ganda .S		v				v			v				10	83,0	v	
7.	Hani			v				v				v		6	50,0		v
8.	Heti			v				v				v		6	50,0		v
9.	Hilda				v			v				v		5	41,7		v
10.	Indri			v				v				v		6	50,0		v
11.	Isma H			v			v				v			8	66,7	v	
12.	Karmin			v				v				v		6	50,0		v
13.	Lena				v				v			v		5	41,7		v
14.	M. Yudi			v				v				v		6	50,0		v
15.	Nurlela			v			v					v		8	66,7	v	
16.	Pidi			v				v				v		6	50,0		v
17.	Rohman				v			v				v		5	41,7		v
18.	Ruswati				v			v				v		5	41,7		v
19.	Repi			v				v				v		6	50,0		v
20.	Rina			v				v				v		6	50,0		v
21.	Rustandi				v		v				v			8	66,7	v	
22.	Santi				v		v				v			8	66,7	v	
23.	Suhada			v				v				v		6	50,0		v
24.	Susi			v			v			v				9	75,0	v	

25.	Usep.F		v			v			v			9	75,0	v	
26.	Wanda			v				v		v		5	41,7		v
27.	Wulan			v		v			v			8	66,7	v	
28.	Yeti				v			v		v		4	33,3		v
29.	Yudha.F				v			v			v	5	41,7		v
Jumlah		54			65			69				188	1566,7	10	19
Persentase%)		46,55			56,03			59,48				54	54	34	66

Keterangan :

- 4 : Apabila 4 deskriptor muncul
 3 : Apabila 3 deskriptor muncul
 2 : Apabila 2 deskriptor muncul
 1 : Apabila 1 deskriptor muncul

a) Gerakan tungkai dan langkah kaki

- 1 : Tumpuan dengan ujung kaki
 2 : Ada saat kedua kaki melayang di udara
 3 : Lutut selalu diangkat ke atas
 4 : Langkah kaki panjang

b) Gerakan ayunan lengan

- 1 : Ayunan tangan dari belakang ke depan dimulai dari pangkal lengan/persendian bahu
 2 : Ayunan tangan harus berlawanan dengan langkah kaki
 3 : Siku ditekuk membentuk sudut
 4 : Jari-jari tangan di kepal

c) Sikap tubuh/kecondongan badan

- 1 : Badan dicondongkan ke depan
 2 : Mempertahankan badan selalu di depan
 3 : Badan dalam keadaan tidak tegang/rileks
 4 : Pandangan lurus ke depan

Keterangan :

Skor = Jumlah tiap aspek penilaian

Jumlah skor ideal = 12

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor} \times 100}{12 \text{ (skor ideal)}}$

Ketercapaian KKM = 60

Jumlah = Tiap kolom dijumlahkan

Prosentase tiap aspek penilaian = $\frac{\text{Jumlah kolom yang diperoleh} \times 100}{4 \times 29 = 116 \text{ (jumlah ideal)}}$

Prosentase skor = $\frac{\text{Jumlah kolom yang diperoleh} \times 100}{12 \times 29 = 348 \text{ (skor ideal)}}$

Prosentase nilai = $\frac{\text{Jumlah kolom yang diperoleh} \times 100}{100 \times 29 = 2900 \text{ (skor ideal)}}$

Prosentase KKM = $\frac{\text{Jumlah kolom yang diperoleh} \times 100}{29 \text{ (jumlah siswa)}}$

Berdasarkan hasil observasi di kelas, maka dari jumlah siswa 29 hanya 10 orang atau 34 % yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 19 orang atau 65 % belum mencapai KKM, karena KKM mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas V SDN Sukamantri ditetapkan 60.

Ditinjau dari permasalahan dan KKM, baik berdasarkan skor maupun nilai pada siswa kelas V SDN Sukamantri Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, maka peneliti memberikan tindakan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam melakukan lari cepat 40 meter.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian melalui judul “Meningkatkan Gerak Dasar Lari 40 Meter Melalui Pembelajaran Permainan Kasti yang Dimodifikasi di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukamantri Kecamatan Cileunyi”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadikan fokus permasalahan peneliti adalah:

- a. Bagaimana merencanakan pembelajaran gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi ?.
- b. Bagaimana melaksanakan pembelajaran gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi?.
- c. Bagaimana hasil evaluasi pembelajaran gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi?.

2. Pemecahan masalah

Masalah peningkatan kecepatan lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi di kelas V sekolah dasar negeri Sukamantri Kecamatan Cileunyi akan dipecahkan dengan mengupayakan perencanaan pembelajaran yang matang, melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran yang sesuai, mengevaluasi hasil belajar yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan tindakan melalui permainan kasti yang dimodifikasi dilaksanakan dengan 3 siklus antara lain :

1. Siklus 1

Permainan kasti dengan menggunakan 3 base, jarak antara ruang pemukul dengan base 1 adalah 10 meter, jarak antara base 1 dengan base 2 adalah 10 meter, begitu juga jarak antara base 2 ke base 3 berjarak 10 meter.

2. Siklus II

Permainan kasti dengan menggunakan 2 base, jarak antara ruang pemukul dengan base 1 adalah 15 meter, jarak antara base 1 dengan base 2 adalah 15 meter.

3. Siklus III

Permainan kasti dengan menggunakan 1 base, jarak antara ruang pemukul dengan base 1 adalah 40 meter.

Permainan yang dimodifikasi diantaranya :

1. Siklus I : pergantian pemain dilaksanakan apabila regu pemukul mati sebanyak 5 kali

2. Siklus II : pergantian pemain dilaksanakan apabila regu pemukul mati sebanyak 7 kali.
3. Siklus III : pergantian pemain dilaksanakan apabila regu pemukul mati sebanyak 10 kali

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi
2. Untuk mengetahui pelaksanaan gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran gerak dasar lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kasti yang dimodifikasi

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang merupakan Self Reflective Teaching ini akan memberi manfaat yang berarti bagi :

1. Guru Pendidikan Jasmani: Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, guru pendidikan jasmani dapat berkreasi menciptakan model pembelajaran untuk kelangsungan proses belajar mengajar di lapangan, sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi dapat di atasi.
2. Bagi siswa bermanfaat dalam peningkatan kecepatan lari 40 meter melalui pembelajaran permainan kecil kasti

3. Sekolah dasar memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.
4. Bagi UPI Kampus Sumedang sebagai bahan kajian, khususnya bagi program studi penjas sebagai lembaga yang memproduksi guru.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang salah dalam memahami istilah pokok yang terdapat dalam judul proposal ini, maka perlu kiranya penulis memberikan penjelasan istilah-istilah, yaitu sebagai berikut :

1. Peningkatkan adalah proses pembuatan, cara meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, (1996:1060)
2. Lari 40 meter adalah suatu cara lari dimana si atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin. Olahraga Pilihan (Adisasmita, 1992 : 35)
3. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Surya, 2003 : 40)
4. Permainan Kasti adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. (Nanang Sudrajat, 2004 : 2).
5. Modifikasi adalah suatu perubahan bentuk dari yang telah ada sebelumnya (Badudu - Zain, 1994 : 905).