

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan satu kesatuan dari sistem pendidikan secara keseluruhan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Mahendra (2008: 3) mendefinisikan penjas sebagai pendidikan yang meliputi seluruh aspek, sebagaimana diungkapkannya bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Dari ungkapan di atas jelaslah bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan jasmani bukan pelengkap mata pelajaran ataupun pelengkap program sekolah untuk menyibukan anak. Lebih dari

itu pendidikan jasmani merupakan satu kesatuan dengan pendidikan umum dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Tujuan-tujuan itu mencakup tiga ranah pendidikan yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Khusus dalam pendidikan jasmani ranah kognitif meliputi kemampuan berfikir, kemampuan memahami konsep gerak, arti sehat, menyadari gerak, dan penguatan akademik. Ranah afektif meliputi keterlibatan dalam pergaulan sosial, menyukai kegiatan fisik, memperoleh kepercayaan diri, menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri. Sedangkan ranah psikomotor meliputi pertumbuhan biologik, keterampilan gerak, peningkatan kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh.

Dalam mencapai dan mewujudkan tujuan-tujuan tersebut bukanlah perkara yang mudah. Untuk itu pada pelaksanaannya, pendidikan jasmani haruslah terprogram dan terencana agar tujuan-tujuan pendidikan dapat tercapai. Seperti pernyataan Rusli Lutan (1991: 7) yang menyatakan bahwa :

Melalui pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing diharapkan dapat dicapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Liputan tujuan itu terdiri atas pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual. Untuk itu diperlukan persiapan pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang dimaksud Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Hal yang dianggap penting agar tercapainya tujuan pembelajaran adalah strategi dan bahan ajar yang diberikan.

Untuk memudahkan dalam pembelajaran, program dan rencana pembelajaran dibuat dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sebagaimana Suherman (2009: 194) mengungkapkan bahwa:

Silabus dan RPP merupakan wujud rencana profesional yang disusun dan dikembangkan guru. Mengembangkan dan menyusun silabus merupakan tugas dan tanggung jawab profesional setiap guru mata pelajaran. Silabus dan RPP yang baik akan diimplementasi secara tepat dan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara terus menerus. Karena itu setiap guru dituntut memiliki kemampuan untuk mengembangkan silabus setiap mata pelajaran yang diampunya sesuai kondisi sekolah masing-masing.

Setelah membuat silabus, kemudian guru menyusun kembali program yang telah ada ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sebagaimana diungkapkan Suherman (2009: 206) bahwa:

Setelah selesai membuat silabus, para guru berikutnya harus menjabarkan program yang ada dalam silabus tersebut ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Satu kompetensi dasar bisa dicapai dalam satu pertemuan atau lebih sesuai dengan alokasi waktu sebagaimana telah ditetapkan dalam silabus.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran sangatlah penting agar proses pembelajaran pada pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar, sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berkaitan dengan masalah penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan dari kurikulum kelas III sekolah dasar, berdasarkan standar kompetensi: mempraktikkan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan standar kompetensi: mempraktikkan kombinasi gerak dasar melempar, menangkap dan menendang dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta aturan, dan kerjasama.

Sesuai standar kompetensi di atas bahwa salah satu aspek yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan gerak dasar. Gerak ini meliputi gerak lokomotor, nirlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor yaitu gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti jalan, lari, loncat, dan lompat. Gerak nirlokomotor yaitu gerak yang dilakukan tanpa berpindah tempat, seperti menekuk, mengulur, memutar, mengangkat, dan mendarat. Sementara gerak manipulatif yaitu gerak untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil, seperti mendorong, memukul, memantul, melempar dan menangkap.

Pada pelaksanaannya pembelajaran gerak dasar pada siswa kelas III sekolah dasar masih kurang efektif. Hal ini karena beberapa faktor diantaranya guru penjas kurang mampu menguasai materi ataupun kurang mengembangkan materi yang sudah ada, dan pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik bagi siswa. Di lain pihak siswa kurang termotivasi dan terkesan pasif dalam melakukan tugas gerak yang diberikan. Untuk itu usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memungkinkan siswa dapat aktif dalam proses belajarnya sangat perlu dilakukan untuk pencapaian tujuan proses belajar mengajar.

Berkaitan dengan waktu aktif belajar, yaitu waktu yang dipergunakan secara efektif selama proses belajar mengajar. Waktu aktif juga berkaitan dengan waktu yang diperlukan untuk aspek lain, untuk itu guru harus bisa memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya.

Pada kenyataannya banyak waktu yang terbuang sia-sia yang menyebabkan siswa tidak menggunakan waktu aktif belajar secara maksimal. Kurangnya perhatian guru penjas untuk memotivasi anak agar aktif bergerak dapat membuat anak acuh terhadap tugas yang diberikan. Kemudian pemberian materi yang kurang variatif dapat membuat membuat anak bosan untuk melakukan tugas gerak. Disamping itu ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang mendukung menyebabkan siswa terlalu lama menunggu giliran untuk melakukan tugas gerak.

Oleh sebab itu guru dituntut lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran merujuk pada proses belajar. Aktif, pembelajaran harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan melakukan tugas gerak yang diberikan. Inovatif, melalui aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik dapat menemukan sesuatu hal yang belum pernah dialami. Kreatif, pembelajaran harus menumbuhkan pemikiran kritis dan mengembangkan kreativitas. Efektif, pembelajaran berdaya guna dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Menyenangkan, peserta didik merasakan proses belajar yang dialaminya bukan sebuah derita sehingga peserta didik senang dan ikhlas melakukan tugas yang diberikan.

Oleh karena itu, untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang memiliki keinginan yang terus-menerus untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

Karena dengan meningkatkan mutu proses belajar mengajar, maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran harus selalu dilakukan.

Suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, bisa dilakukan dengan adanya pengembangan dari materi yang sudah ada. Sebagaimana yang sudah dikenal dengan adanya modifikasi permainan, ini bukan semata-mata merubah inti dan makna dari permainan yang sebenarnya, melainkan untuk memudahkan permainan tersebut dilakukan oleh siswa berdasarkan karakteristiknya. Pembelajaran permainan akan berjalan jika peraturannya mudah dimengerti, alatnya mudah digunakan, dan siswa senang melakukannya yang membuat mereka aktif bergerak.

Selain itu pembelajaran permainan dirasa tepat dalam aktivitas pendidikan jasmani, karena bermain dapat menimbulkan keriang, kelincihan, dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan antusias. Dengan bermain dapat merangsang motivasi anak untuk melakukan kegiatan. Pendekatan permainan dirasa dapat memberi gambaran keaktifan siswa saat pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainanpun banyak ragam dan jenisnya, sehingga tidak semua permainan dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani. Untuk itu, pengembangan dan modifikasi permainan perlu diterapkan berdasarkan klasifikasinya. Belka (Hendrayana, 2003: 3) mengklasifikasikan permainan ke dalam lima klasifikasi sebagai berikut: permainan sentuh (*tag games*), permainan target (*target games*),

permainan net dan dinding (*net and wall games*), permainan serangan (*invasion games*), permainan lapangan (*fielding games*).

Menurut Hendrayana (2003: 20) “permainan target (*target games*) adalah sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek kepada sasaran atau target”. Selanjutnya dijelaskan tentang tujuan permainan target yaitu akurasi penyampaian objek sasaran. Sementara setrategi permainannya adalah membuat keputusan memilih kesempurnaan atau memilih cara atau tingkatan yang aman.

Permainan target (*target games*) merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam.

Berkaitan dengan gerak dasar manipulatif yakni gerak untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak secara lebih terampil, melalui permainan target siswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya.

Khusus pada pembelajaran gerak dasar manipulatif siswa kelas III sekolah dasar, pengembangan pembelajaran permainan target diharapkan memenuhi konsep pendekatan cara belajar siswa aktif maupun pembelajaran aktif, inovatif,

kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa, yang nantinya memberikan peluang seluas-luasnya pada siswa untuk melakukan dan mengulang tugas gerak sebanyak-banyaknya. Dengan demikian diharapkan jumlah waktu aktif belajar gerak dasar manipulatif siswa dapat bertambah, sejalan dengan itu keterampilan-keterampilan siswa dapat meningkat dan tujuan-tujuan pembelajaranpun dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melaksanakan penelitian tentang pengembangan pembelajaran permainan target (*target games*) dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa gerak dasar manipulatif siswa kelas III sekolah dasar. Penulis merumuskan judul penelitian ini “Pengembangan Pembelajaran Permainan Target (*Target Games*) untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Gerak Dasar Manipulatif (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas III SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon)”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani bukanlah hal yang mudah, dikarenakan masih banyak masalah dan kendala yang dihadapi. Adapun masalah yang muncul di lapangan antara lain :

1. Masih rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif.
2. Masih kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif.

3. Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam menyajikan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa bosan.
4. Kurangnya waktu aktif belajar (JWAB) yang dicapai dalam pembelajaran penjas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikemukakan peneliti adalah: apakah jumlah waktu aktif belajar (JWAB) gerak dasar siswa kelas III sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran permainan target (*target games*)?

C. Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan tentang masih rendahnya jumlah waktu aktif belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 3 Karanganyar, sebagai indikator masih rendahnya efektivitas waktu aktif belajar siswa akan dicarikan solusinya dengan pengembangan pembelajaran permainan target (*target game*) melalui proses penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam proses pengembangan kemampuan dalam memecahkan masalah. Metode penelitian ini dipilih setelah peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang berjalan kurang memuaskan.

Penelitian tindakan menurut Mulyasa (2010: 5) adalah sebagai berikut:

Penelitian sebuah bentuk penelitian refleksi diri yang melibatkan sejumlah partisipan (guru, peserta didik, kepala sekolah dan partisipan lain) yang bertujuan untuk membuktikan kerasionalan dan keadilan terhadap: a) praktik sosial dan pembelajaran yang mereka lakukan; b) pemahaman mereka terhadap praktek-praktek pembelajaran; serta c) situasi dan institusi yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan pengertian di atas penelitian tindakan kelas melibatkan guru, peserta didik, kepala sekolah, dan partisipan lain. Guru sebagai peneliti langsung yang berhubungan dengan objek yang diteliti, sehingga masalah penelitiannya berdasarkan kenyataan dilapangan. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara strategis untuk memperbaiki dan dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Pada sisi lain, penelitian tindakan kelas akan mendorong para guru untuk memikirkan apa yang dilakukan sehari-hari dalam menjalankan tugas.

Adapun langkah-langkah pokok yang umumnya ditempuh dalam penelitian tindakan kelas adalah penetapan fokus masalah penelitian, perencanaan tindakan perbaikan, pelaksanaan tindakan perbaikan, observasi, dan interpretasi, analisis dan refleksi, dan perencanaan tindak lanjut. Sebagaimana Arikunto (2006:16) mengemukakan konsep pokok penelitian tindakan terdiri dari empat komponen pokok yang menunjukkan langkah-langkah sebagai berikut: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Berdasarkan langkah-langkah penelitian tindakan kelas di atas maka untuk mempermudah alur penelitian dibuatlah skema. Kesemua tahapan itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik perilaku siswa dalam melakukan aktivitas belajar pada kegiatan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan ini dirasa sangat penting agar kegiatan yang dilaksanakan tetap berada dalam koridor penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Adapun dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui bahwa melalui pengembangan permainan target game dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti, guru, siswa dan semua pihak yang terkait dengan penelitian ini.

1. Manfaat Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, sehingga pembelajaran pembelajaran gerak dasar bukan menjadi kegiatan yang membosankan bagi anak. Menambah pengalaman pengembangan pembelajaran permainan target game dalam meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

2. Manfaat Bagi Siswa

Adapun manfaat bagi siswa diantaranya :

- a. Meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan,
- b. Menambah pengetahuan dan pengalaman belajar siswa,
- c. Meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa,
- d. Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional siswa.

3. Manfaat bagi Guru Penjas

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru penjas diantaranya :

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan pembelajaran permainan dalam meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak dasar manipulatif siswa sekolah dasar,
 - b. Guru mampu mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani.
- ## 4. Pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini :

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan pembelajaran permainan dalam pendidikan jasmani.