

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup. Menurut (rinda, 2013) Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu perkembangan anak supaya lebih progresif baik dalam perkembangan akademik maupun emosi sosialnya sehingga mereka dapat hidup dalam lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak masih kanak-kanak karena pada umumnya jika ingin menguasai berbagai macam aktivitas, dasarnya harus diletakan pada masa kanak-kanak dan menurut para orang dewasa kebanyakan hobi dari mereka berdasarkan pengalaman pada masa kanak-kanak. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak yang memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas dikemudian hari.

Pendidikan jasmani tidaklah mungkin terlepas dari belajar, untuk lebih spesifiknya dinamakan “pembelajaran”. Melalui pembelajaran anak dapat mengetahui lebih banyak hal, anak dididik dan dibina untuk menjadi manusia yang berkualitas dari yang tidak bisa menjadi bisa, melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Pembelajaran jasmani melakukan pembelajaran di dalam dan di luar kelas secara menyenangkan. Pembelajaran di dalam kelas lebih pada menjelaskan teknik teori secara verbal, sedangkan pembelajaran di luar kelas dilakukan untuk penerapan teknik dan dilaksanakan secara menyenangkan.

Perkembangan bersifat menyeluruh, sebab yang dikembangkan bukan saja aspek jasmanilah yang lazim disebut psikomotorik. Namun juga, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif. Selain itu 2

dapat dicapai juga perkembangan watak serta sifat-sifat kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif. Struktur dan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar yang ada sekarang memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Perkembangan keterampilan motorik sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh.

Kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Menurut (Hanief & Sugito, 2015) Keterampilan teknik dasar olahraga ini, akan dapat dikuasai bila sebelumnya menguasai keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di sekolah dasar itu dapat dibagi menjadi beberapa kategori meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Keahlian atau keterampilan gerak dasar yang baik dapat tercapai dengan cara latihan dan pengkondisian yang teratur dan tertata dengan baik sesuai dengan teori behaviorisme yang dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman, pengalaman diperoleh dari adanya proses belajar melalui pendidikan.

Gerak motorik mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya unguap (Hanief & Sugito, 2015). Para siswa sekolah dasar seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang menuntut kemampuan gerak lokomotor. Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya atau menggunakan peralatan sebenarnya. Dari pembelajaran keterampilan tersebut, ternyata siswa sekolah dasar mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa kanak-kanak kemampuan gerak lokomotor baru berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal.

Gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain. (Muslihin, 2020) menyatakan bahwa permainan lokomotor terdiri dari bermain (lari, mendaki, melompat dari tempat satu ke tempat yang lain) yang melibatkan aktivitas tubuh yang didukung oleh otot, kekuatan, daya tahan dan keterampilan. menurut (Sulistiawati, 2017) permainan lokomotor terdiri dari

bermain (lari, mendaki, melompat dari tempat satu ke tempat yang lain) yang melibatkan aktivitas tubuh yang didukung oleh otot, kekuatan, daya tahan dan keterampilan.

Olahraga adalah bagian dari kehidupan dan mungkin kebutuhan fisiologis utama manusia. Gerakan merupakan salah satu jenis perilaku perkembangan manusia, khususnya gerakan dengan berbagai bantalan dan tujuan, sehingga gerakan merupakan kekhasan yang terkait dengan aktivitas publik setiap orang. Perkembangan juga merupakan tempat perbaikan nyata untuk menyelesaikan tanggung jawab formatif anak. Sekolah adalah metode bagi anak-anak untuk belajar olahraga, pelajaran nyata. Pembelajaran nyata merupakan mata pelajaran wajib yang dilaksanakan sekolah untuk melatih kesehatan siswa yang sebenarnya dan melatih gerak terkoordinasi siswa untuk membantu siswa berlatih di sekolah. Oleh karena itu sesuai (Kusmiati, 2017) desain pembelajaran di sekolah yang sebenarnya terkait dengan bagaimana siswa mencapai tujuan instruktif melalui kerja nyata. Latihan olahraga sekolah dasar dilakukan sebagai pertandingan olahraga yang penuh dengan kesenangan. Hal ini sesuai dengan (Gumantan dan Mahfud, 2018) bahwa sebenarnya latihan bermain yang diberikan di sekolah oleh para pendidik di bidang kajian olahraga akan sangat membantu perkembangan dan peningkatan generasi muda pada umumnya. Ini adalah salah satu teknik untuk mempersiapkan perkembangan yang direncanakan anak-anak. Kemampuan koordinasi sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Mengingat kepribadian mereka sebagai anak-anak yang sebagian besar bergerak dengan gembira, diperlukan kemampuan koordinasi yang baik untuk kemajuan anak. Menurut (Hurlock 2012) peningkatan perkembangan motorik anak-anak adalah siklus perbaikan yang terkait dengan berbagai bagian dari desain atau kapasitas termasuk perubahan sosial dari dekat dan pribadi. Siklus mekanis adalah peningkatan yang secara langsung menggabungkan otot untuk pengembangan dan memenuhi persyaratan yang mempersiapkan individu untuk menggerakkan bagian tubuh (tangan, kaki, dan anggota tubuh).

Pengembangan mesin adalah bidang kekuatan untuk dan pembentukan dalam mendukung menguasai, bermain, bergaul latihan, dan juga merupakan bentuk membangun keberanian anak-anak. Kapasitas mesin ini berguna untuk anak-anak

dan merupakan tujuan yang baik untuk perubahan mental anak-anak. Ketika anak-anak memasuki tahap sekolah, mereka akan benar-benar berhasil dalam latihan sekolah. Ini sama sekali dapat memengaruhi pencapaian logis mereka di kemudian hari. Sehingga kemampuan koordinasi yang baik akan memuaskan anak-anak untuk bergerak dan lebih yakin untuk menyelesaikan latihan kemajuan mereka sehingga dapat mempengaruhi prestasi mereka. Salah satu cara untuk lebih mengembangkan gerakan terkoordinasi anak-anak harus dimungkinkan dengan permainan adat. Permainan adat adalah permainan sosial yang harus dibuat dan disimpan. Permainan konvensional adalah olahraga sebagai permainan sehingga pada umumnya sangat baik digunakan dalam melatih kemampuan koordinasi anak. Harapannya melalui permainan adat ini dapat mengembangkan dan melatih kemampuan koordinasi anak-anak. Selain sebagai model untuk menciptakan gerakan yang terkoordinasi, juga mengenalkan anak-anak muda dengan permainan konvensional yang berarti menyelamatkan budaya Indonesia. Seperti yang ditunjukkan oleh (Anam, et al, 2017) Game konvensional penting bagi gaya hidup setiap klan yang ada sebelum datangnya game saat ini. Dengan permainan konvensional, anak-anak di masa lalu secara tidak sengaja telah melakukan cara paling umum untuk membuat pengembangan motorik. Dengan demikian, melalui permainan adat, diterima bahwa anak-anak akan dibina dengan baik. Permainan tradisional ini disesuaikan dengan ciri-ciri anak muda, agar lebih menarik. Hal ini sesuai dengan penilaian (Piaget dan Inhelder, 2010) bahwa siswa sekolah dasar adalah makhluk yang dinamis dan peniru yang hebat dan masa kemajuan psikologis orang dewasa sekolah dasar berada dalam tahap pra-praktik yang signifikan. Kualitas remaja adalah anak-anak yang suka bermain. Alam semesta anak-anak adalah alam semesta bermain dan sebagian besar anak-anak maju melalui permainan yang mereka mainkan. Bermain dapat menyegarkan energi seseorang setelah lelah bekerja dan merasa lelah. Demikian pula menurut (Sumantri dan Sukmadinata dalam Wardani, 2012), sifat-sifat pemuda adalah: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) menghargai bekerja di pesta; dan (4) menghargai kecenderungan atau pencapaian sesuatu secara langsung. Berdasarkan penilaian di atas, cenderung dianggap bahwa siswa sekolah dasar berada dalam kehidupan mereka sebagai anak muda, yang merupakan masa di

mana mereka memiliki kualitas waktu bermain yang baik sehingga model pembelajaran/praktik harus diatur oleh kualitas mereka, yang banyak dengan berbagai permainan yang menyenangkan

Pemeriksaan ini diarahkan untuk menumbuhkan model persiapan gerakan terkoordinasi melalui permainan konvensional atau disebut juga permainan tradisional. Penelitian lanjutan adalah penelitian dalam rangka membuat item yang layak, dimulai dengan pengujian kebutuhan, perbaikan item dan pengujian item guna melatih kemajuan psikologis dalam tahap pra-praktik yang signifikan. Komite Ilmu Publik dalam (Putra, 2012:70) juga menyatakan bahwa karya inovatif adalah upaya penyelidikan yang efisien atas informasi logis yang lengkap atau pemahaman subjek yang diteliti. Karya inovatif adalah suatu siklus atau gerakan menuju menumbuh kembangkan item-item baru atau mengembangkan lebih lanjut item-item yang sudah ada yang dapat direpresentasikan. Perbaikan model adalah efek lanjutan dari eksplorasi yang disusun terhadap hasil pengembangan item. Sehingga karya inovatif dapat mengantarkan item dan kecukupan item tersebut dapat dicoba (Sukmadinata, 2010:164). Berdasarkan hasil pengamatan ketika pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) berlangsung gerak lokomotor siswa dalam melakukan gerakan lompat masih kurang maksimal. Gerakan lompat yang kurang maksimal membuat perkembangan gerak lokomotor sedikit terhambat, merupakan latar belakang munculnya permainan tradisional engklek untuk meningkatkan gerak lokomotor siswa. Pada penelitian ini peneliti akan melihat peningkatan gerak lokomotor melalui permainan tradisional. Permainan tradisional membuat anak bergerak aktif dengan menyenangkan. Permainan tradisional engklek, lompat tali, bentengan dimainkan dengan cara melompat dari satu kotak ke kotak yang lain secara bergiliran. Alat yang digunakan juga sederhana yaitu menggunakan gacu yang dijadikan alat pemicu tingkatan permainan. Permainan tersebut juga dapat memicu kekuatan otot tubuh, keterampilan dan daya tahan tubuh anak.

Dengan materi pokok gerak lokomotor peneliti mencoba melaksanakan kegiatan penelitian tidakan kelas sebagai acuan proses tingkat keberhasilan pembelajaran siswa dalam meningkatkan gerak lokomotor siswa dengan memanfaatkan permainan tradisional sebagai sumber belajar. Dari jumlah 14

siswa, hanya ada 6 siswa atau 40% yang nilainya di atas KKM (*Kriteria Ketuntasan Minimal*) dan 8 siswa atau 60% nilainya dibawah KKM, dengan nilai rata-rata minimal 70. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor penyebabnya ialah sarana dan prasarana yang sedikit kurang memadai. Permasalahan tersebut tentunya sangat mempengaruhi hasil prestasi atau ketuntasan hasil belajar siswa untuk mencapai target nilai KKM (*Kriteria ketuntasan Minimal*). Berdasarkan paparan diatas maka penggunaan permainan tradisional di dalam pembelajaran gerak lokomotor diharapkan dapat meningkatkan gerak lokomotor siswa didalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Dari permasalahan diatas yang dialami oleh guru PJOK, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Siswa SDN Margoagung I Sumberrejo Kelas IV, dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN GERAK MOTORIK MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA SDN MARGOAGUNG 1 SUMBERREJO “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah Permainan tradisional dapat meningkatkan gerak motorik pada siswa SDN Margoagung 1 kelas IV?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk menghindari meluasnya pembahasan penelitian ini, maka dibuat batasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka peneliti membuat fokus pada penelitian apakah ada peningkatan gerak motorik dari siswa SD Margoagung 1 Sumberrejo melalui Permainan tradisional Lompat Tali, Engklek, dan benteng-bentengan.

1.4 Tujuan Penelitian

Dilihat dari pengertian masalah diatas, maka penelitian ini bermaksud untuk menentukan gerak motorik dari siswa SDN Margoagung 1 Sumberrejo melalui Permainan tradisional *Lompat Tali, Engklek, dan benteng-bentengan*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Siswa

Sebagai inspirasi siswa untuk meningkatkan perkembangan gerak motorik

1.5.2 Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai calon guru pendidik dalam meningkatkan hasil belajar *gerak motorik* melalui permainan tradisional lompat tali, engklek dan benteng-bentengan

1.5.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya mengembangkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional yang menyenangkan dan membuat anak tertarik.

1.5.4 Bagi Guru

Untuk dijadikan acuan atau pertimbangan bagi guru dan untuk menambah pengetahuan tentang manfaat permainan tradisiol dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan bagi peneliti sebagai calon guru pendidik dalam meningkatkan hasil belajar lokomotor melalui permainan tradisional *engklek, lompat tali, benteng-bentengan*.

1.6 Definisi Istilah

1.6.1. Gerak Motorik

Menurut Emdang Rini Sukamti (2010:15) bahwa perkembangan motorik adalah sesuatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pemyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan dan proses pemyarafan yang menjadikan seseorang mampu menggerakkan tubuhnya

1.6.2. Permainan Tradisional Lompat Tali

Menurut Harsono (2013:45) Permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan haling rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan

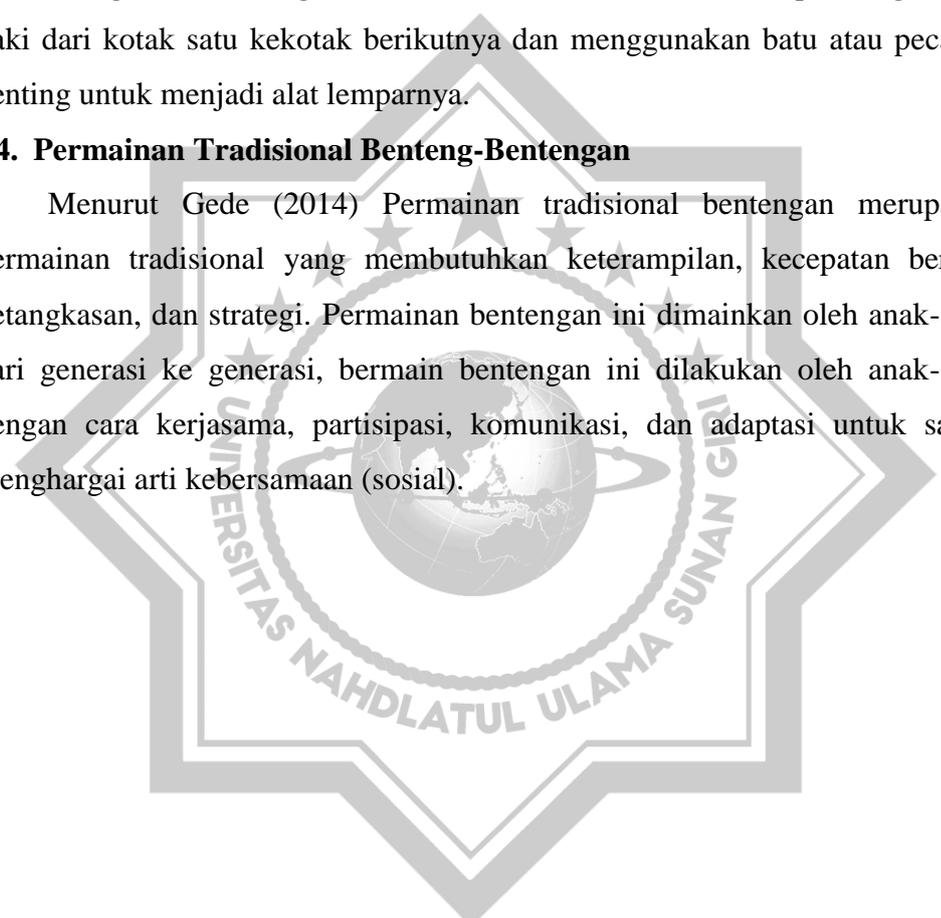
meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan.

1.6.3. Permainan Tradisional Engklek

Menurut (Dian Apriani, 2013) Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat - lompatan pada bidang - bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya dan menggunakan batu atau pecahan genting untuk menjadi alat lemparnya.

1.6.4. Permainan Tradisional Benteng-Bentengan

Menurut Gede (2014) Permainan tradisional bentengan merupakan permainan tradisional yang membutuhkan keterampilan, kecepatan berlari, ketangkasan, dan strategi. Permainan bentengan ini dimainkan oleh anak-anak dari generasi ke generasi, bermain bentengan ini dilakukan oleh anak-anak dengan cara kerjasama, partisipasi, komunikasi, dan adaptasi untuk saling menghargai arti kebersamaan (sosial).



UNUGIRI