

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peran yang cukup banyak karena tidak hanya dapat mengembangkan aspek psikomotor saja melainkan dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang

Ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor ini tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran pendidikan jasmani, karena diantara satu aspek dengan aspek yang lainnya saling berkaitan. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan 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 yang terpilih secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Oleh karena itu, pendidikan jasmani dianggap sangat penting karena menyangkut kepada tiga aspek yaitu psikomotor, afektif dan kognitif, jadi pendidikan bukan hanya meningkatkan psikomotor pada siswa, akan tetapi meningkatkan bagaimana dia berperilaku dalam sosial juga tingkat kecerdasan siswa tersebut.

Secara eksplisit istilah pendidikan jasmani dibedakan dengan olahraga. Dalam arti sempit olahraga diidentikkan sebagai gerak badan. Olahraga ditilik dari asal katanya dari bahasa jawa *olah* yang berarti mengolah diri atau menjadikan sesuatu yang tentunya ke arah yang lebih baik dan *rogo* (raga) berarti badan. Secara luas olahraga dapat diartikan sebagai segala kegiatan atau usaha untuk mendorong, membangkitkan,

mengembangkan dan membina kekuatan-kekuatan jasmaniah maupun rohaniyah pada setiap manusia.

Secara eksplisit berbeda dengan pendidikan jasmani. Dasarnya pendidikan jasmani mendidik anak untuk bergerak melalui olahraga, sedangkan olahraga dasarnya proses aktivitas jasmani yang mendidik anak untuk berprestasi.

Jadi yang dimaksud dengan pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui serangkaian aktivitas jasmani yang terstruktur yang bertujuan sesuai dengan yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Khusus dalam pendidikan jasmani ranah kognitif meliputi kemampuan berfikir, kemampuan memahami konsep gerak, menyadari gerak dan pengetahuan akademik. Khusus dalam pendidikan jasmani ranah afektif itu meliputi kemampuan anak dalam bersosialisasi, memperoleh kepercayaan diri, kemampuan anak bekerjasama, menghargai diri sendiri dan teman, dan ada konsep diri. Sedangkan ranah psikomotor meliputi pertumbuhan biologik, keterampilan gerak, peningkatan kemampuan fisik dan motorik, dan perbaikan fungsi organ tubuh.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dapat melalui berbagai macam aktivitas jasmani yang sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang meliputi permainan dan gerak dasar olahraga. Salah satu aktivitas yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktivitas permainan, dengan permainan siswa akan bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak ada teknik yang dianggap berat, peraturan yang tidak mengikat dan menyatu dengan alam. Saat anak-anak bermain akan melepaskan emosinya mereka berteriak, tertawa dan bergerak dan tidak membosankan.

Menurut Mahendra (2008:43-35) gerak itu terbagi menjadi tiga jenis, yaitu : “Lokomotor, Nonlokomotor dan Manipulatif”. Lokomotor disini maksudnya adalah gerak berpindah tempat seperti *travelling*, jalan,

lari dan lompat. Nonlokomotor disini maksudnya adalah gerak yang tidak berpindah tempat pada satu titik seperti menekuk, bergoyang, mendorong, berputar dan meliuk. Sedangkan dalam manipulatif disini maksudnya adalah kemampuan bergerak dengan memanipulasi objek dengan anggota tubuh seperti melempar, menangkap, menyepak, mengguling.

Dalam pendidikan jasmani saat ini di sekolah dasar masih kurang efektif dalam menerapkan permainan didalamnya, karena para pengajar memberikan metode pembelajaran komando langsung ke inti pembelajaran sehingga anak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran penjas juga fasilitas yang kurang memadai sehingga pembelajaran terasa begitu menjenuhkan. Apalagi permasalahan yang secara umum anak sekolah dasar yaitu kesulitan dalam dalam bergerak dan juga mereka cenderung takut untuk melakukan gerak. Peneliti melakukan penerapan permainan tradisional kepada siswa di SDN Cimalaka 1 mengahrapkan siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran penjas, karena menurutnya pembelajaran ini jarang diberikan oleh pegajar sebelumnya dan siswa pun merasa tidak jenuh sehingga menjadi lebih semangat saat melakukan tugas gerak. Melalui aktivitas permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih aktif dan kreatif, karena pada umur sekolah dasar mereka cenderung lebih senang dalam bermain.

Permasalahan umum yang di SDN 1 Cimalaka diantaranya guru mengandalkan gaya komando sehingga murid merasa jenuh dan tidak bersemangat untuk melaksanakan tugas gerak. Karakteristik siswa yang begitu banyak pun berbeda bisa dilihat dari tingkat kecerdasan dari 3 ranah (afektif, psikomotor dan kognitif). Sehingga guru harus memutar otak untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan dan inovatif untuk menjaga waktu aktif belajar siswa. Tingkat kecerdasan yang berbeda-beda tersebut bisa dilihat dari dengan jelas pada saat pembelajaran permainan aktivitas lempar tangkap bola, adanya perbedaan

pemahaman gerak antara siswa satu dengan lainnya mengenai ketepatan melampar dan menangkap bola.

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjas. Hampir semua anak-anak bermain permainan tradisional. Pada saat ini permainan tradisional sudah dikesampingkan, karena terlalu kuno dan perkembangan zaman seiring berkembangnya teknologi yang menyediakan permainan yang lebih seru seperti *playstation* dan *game online*. Sedangkan dalam permainan yang dikembangkan dengan teknologi itu hampir kebanyakan anak itu berdiam diri di depan TV, komputer dan tablet jadi membuat anak lebih betah berdiam diri di depan alat tersebut ketimbang bergerak seperti permainan tradisional pada zaman dulu.

Permainan tradisional itu banyak, akan tetapi permainan tradisional yang mengandung unsur gerak dasar lempar tangkap adalah permainan tradisional boy-boyan. Ada empat gerak dasar dalam permainan tradisional boy-boyan yaitu “berlari, menggelinding bola, melempar bola dan menangkap bola”. Keterampilan tersebut dapat dilakukan di anak SD.

Dari paparan tersebut terdapat kontribusi yang sangat efektif antara permainan boy-boyan dengan upaya mengembangkan gerak dasar lempar tangkap, karena dalam permainan tradisional boy-boyan terdapat gerak dasar yang harus dikuasai seperti berlari, menggelindingkan bola, melempar bola, menangkap bola. Apabila dianalisis permainan tradisional boy-boyan tersebut dapat meningkatkan gerak melempar dan menangkap. Oleh karena itu diharapkan dengan dilaksanakannya kegiatan permainan boy-boyan di SDN Cimalaka 1 diharapkan dapat meningkatkan gerak lempar dan menangkap.

Beranjak dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis mengangkat fokus penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan gerak melempar menangkap melalui permainan tradisional boy-boyan.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Pembelajaran penjas dengan menggunakan pendekatan aktivitas permainan tradisional merupakan pendekatan pembelajaran yang jarang diterapkan disekolah-sekolah terutama di SDN Cimalaka 1. Pendekatan aktivitas pembelajaran yang umumnya digunakan adalah dengan menggunakan metode komando.

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada berbagai permasalahan yang muncul pada saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah di sekolah, terutama di SDN Cimalaka 1, permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran itu siswa belum mengetahui pembelajaran permainan tradisional boy-boyan, belum terdapat peralatan dan perlengkapan yang memadai sebagai penunjang keberlangsungan pembelajaran penjas, tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas masih kurang, strategi pembelajaran yang digunakan agar siswa dapat memahami peraturan permainan tradisional dan menguasai teknik dasar melempar tangkap masih belum terarah, siswa masih merasa ketakutan ketika siswa melakukan menangkap, dan siswa masih belum terarah ketika melakukan lempar.

Dari berbagai identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka perlu adanya serangkaian permainan tradisional yang pada dasarnya dapat meningkatkan keterampilan siswa dengan fasilitas yang mudah dan juga dapat membuat siswa aktif dalam melakukan pembelajaran berlangsung karena berunsur gembira.

C. Rumusan Masalah

Aktifitas belajar SDN Cimalaka 1 mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menguasai lempar tangkap sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang

diberikan. Pendekatan permainan tradisional yaitu permainan tradisional boy-boyan merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang akan berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan siswa dalam menguasai teknik dasar melempar tangkap bola.

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah yang penulis kemukakan di atas, maka permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: “Apakah melalui permainan tradisional boy-boyan dapat meningkatkan gerak melempar dan menangkap siswa kelas V SD Negeri Cimalaka 1 ?”

D. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah kesulitan belajar gerak dasar lempar tangkap pada siswa SDN Cimalaka 1 akan dipecahkan melalui penerapan aktivitas permainan tradisional boy-boyan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penerapan permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa, penerapan permainan tradisional boy-boyan bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boy-boyan dalam meningkatkan gerak melempar dan menangkap .

E. BATASAN MASALAH

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang terlalu luas dan supaya masalah yang dibahas tidak menyimpang dari masalah yang sebenarnya, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

- a. Penerapan pembelajaran pendidikan jasmani yang penulis gunakan adalah penerapan permainan aktivitas tradisional boy-boyan dalam pembelajaran lempar tangkap.
- b. Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan tradisional boy-boyan dapat membuat siswa

tertarik mengikuti pembelajaran dan agar siswa dapat melakukan lempar tangkap pada pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cimalaka 1.

- c. Penelitian dalam skripsi ini dilakukan di SDN Cimalaka 1.
- d. Objek penelitian ini adalah siswi kelas V SDN Cimalaka 1 berjumlah 35 orang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penerapan aktivitas permainan tradisional boy-boyan dapat menjadi alternatif pemecahan masalah sehingga siswa senang mengikuti pembelajaran penjas dan dapat meningkatkan hasil belajar gerak melempar manangkap pada siswa kelas V di SDN Cimalaka 1.

G. Manfaat Penelitian

- a. Guru : sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dapat diterapkan beberapa pendekatan sehingga siswa tidak merasakan jenuh dan bosan.
- b. Siswa : siswa dapat merasa senang selama proses pembelajaran penjas dan siswa dapat menguasai dan mengembangkan gerak dasar dasar lempar tangkap.