

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dianugerahkan akal dan hati nurani oleh Sang Khaliq sebagai pembeda dirinya dengan makhluk lain. Manusia akan dipandang mulia dilihat dari intelektual, emosional, spiritual, ekologis, moral dan sosial untuk menghasilkan manusia yang utuh sebagai hasil dari proses pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini tertuang pada Undang-Undang No 20 tahun 2004, tentang sistem pendidikan nasional, dikemukakan tujuan pendidikan nasional:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan Nasional mengarahkan dunia pendidikan pada wilayah karakter berbangsa dan bernegara dengan kata lain mengarah domain afektif. Pendidikan karakter sebagai manifestasi untuk mendidik manusia yang bermoral dan beretika, hal ini berkolerasi dengan pendidikan jasmani karena pendidikan jasmani telah lebih dulu memberikan kontribusi pada wilayah karakter. Program pendidikan jasmani dapat mengantarkan peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap yang menunjang kehidupan keseharian siswa. Mengapa demikian, karena pendidikan jasmani mendidik melalui olahraga untuk menjadikan manusia utuh karena pendidikan jasmani membangun total aspek manusia seutuhnya meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotor. Aktivitas jasmani untuk pendidikan moral terkait dengan pendidikan perkembangan afektif

dan kognitif individu di dalam mengapresiasi perilaku kegiatan kesehariannya perpaduan kognitif dan afektif ini diharapkan melumat menjadi satu konsep karakter moral. Namun nyatanya fakta dilapangan menunjukkan, tawuran pelajar, pemakaian obat-obat terlarang, seks bebas, dan geng motor menjadi topik hangat diberbagai media seakan pendidikan moral tidak pernah tertanam di setiap individu yang mengenyam pendidikan hanya sebatas mengetahui tanpa diamankan dalam kehidupan. Inilah tugas kita sebagai seorang guru untuk memberikan kontribusi perubahan ke arah tujuan yang lebih baik.

Tentunya pendidikan jasmani tidak secara otomatis menumbuhkan moral individu, tetapi interaksi sosial yang terbentuk dan kejadian proses pembelajaran yang tercipta dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan karakter moral serta diperlukan komitmen sungguh-sungguh dari seorang guru dalam mencapai tujuan tersebut. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Abduljabar (2010:16) memaparkan :

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada pemerolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga.

Berdasarkan pemaparan diatas, pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang bersifat menyeluruh. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani saja, akan tetapi dalam pembelajaran siswa harus berpikir untuk melaksanakan tugas gerak yang guru berikan serta bisa berperilaku jujur dan taat pada saat mengikuti pendidikan jasmani. Dalam prakteknya pendidikan jasmani jelas sekali mengajak anak untuk terlibat kedalam aktivitas olahraga, dan bermain yang mengandung unsur belajar. Maka dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan pendidikan jasmani merupakan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas jasmani sebagai alat pendidikan, dan

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

turut dikembangkan domain afektif, kognitif, dan psikomotor untuk pencapaian tujuan pendidikan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan pendidikan jasmani. Carr (1991, dalam Yudi 2003:4) menjelaskan bahwa “permainan adalah suatu daya kehidupan yang vital. Keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi, memudahkan timbulnya inspirasi. Pengalaman-pengalaman permainan membuat seseorang bergembira dan bergairah.” Secara pedagogis, permainan dapat memberikan tantangan pada anak dan sekaligus menghambat kebosanan sehingga anak tetap aktif mengikuti proses pembelajaran. Permainan yang dibentuk untuk merangsang motivasi siswa untuk melakukan kegiatan dengan serius tetapi penuh kegembiraan. Oleh sebab itu, permainan mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani begitu lengkap yang mengarahkan peserta didik menjadi individu yang utuh yang terintegritas kedalam sebuah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani harus disajikan kedalam kegiatan yang dikemas secara menarik, maka dalam penyampaian materi pendekatan atau model sangat penting difahami oleh guru pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani harus bisa menyampaikan materi dengan baik, tentunya dengan pendekatan yang sesuai dengan karakter materi yang akan diajarkan karena dengan pendekatan atau model yang tepat maka tujuan pembelajaran dapat tersampaikan kepada siswa.

Pencapaian tujuan pembelajaran jasmani agar sesuai harapan, guru perlu mempertimbangkan dan memilih pendekatan atau model pembelajaran yang tepat dan efektif. Ketepatan dalam penerapan pendekatan atau model pembelajaran akan memberikan pengaruh pada siswa, sehingga siswa akan mengalami kemudahan dalam mengikuti pembelajaran. Mengutip dari Juliantine *et al* (2011: 3) definisi pendekatan sebagai berikut:

Dalam sejarah pembelajaran pendidikan jasmani, dikenal banyak ragam pendekatan dimulai dari yang tradisional dan sederhana yang dalam pendidikan jasmani sering disebut dengan istilah metode lalu berkembang

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menjadi istilah strategi, lalu berkembang lagi menjadi istilah gaya mengajar, pendekatan (*approach*), yang paling modern sering disebut model-model.”

Dengan kata lain pendekatan merupakan revolusi penyebutan konsep sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Sedangkan pendekatan bermain menurut Wahjoedi (1999:121) “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.” Menurut Depdiknas (2004:121) dijelaskan: “pendekatan bermain bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan dahulu kepada anak-anak.”

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsep kedalam permainan, melalui permainan anak diperkenalkan kedalam situasi permainan.

Selain model pendekatan yang harus sesuai dalam penyampaian materi pendidikan jasmani media atau alat bantu pembelajaranpun sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar pembelajaran. Dalam kenyataannya media pembelajaran disetiap sekolah tidak selalu tersedia secara lengkap, maka seorang guru pendidikan jasmani diharapkan mampu memodifikasi alat pembelajaran pendidikan jasmani. Berikut ini beberapa pengertian tentang modifikasi alat. Menurut Bahagia dan Mujdianto (2000:41):

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Sedangkan menurut Adang (2000:224) bahwa ada empat aspek yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran pendidikan jasmani yaitu: “modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran.” Aktivitas ini dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan memodifikasi diantaranya adalah:

- Ukuran, berat
- Bahan/bentuk peralatan yang digunakan
- Area atau tempat permainan serta ukuran lapangan
- Durasi bermain
- Jumlah pemain
- Peraturan dalam bermain
- Cara memperoleh nilai jarak atau peralatan
- Dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan diatas sangat jelas bahwa modifikasi alat sangat diperlukan oleh seorang guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang guru sampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sehingga siswa bisa melakukan tugas geraknya dengan baik.

Dalam proses pendidikan jasmani tidak lepas dari gerak yang melandasi pembelajaran, dari sekian banyak macam gerak para ahli membuat pengelompokan-pengelompokan gerakan manusia adalah Anita Harrow. Menurut teori taksonomi yang dikemukakan oleh Harrow (1971) gerakan manusia dapat dikelompokkan salah satunya adalah gerakan dasar (basic fundamental movement), Gerak dasar fundamental merupakan pola gerakan yang menjadi dasar untuk ketangkasan gerak yang lebih kompleks. Berangkat dari gerak dasar Malina (1991), Dauer dan Pangrazi (1986), serta Kogan (1982) berpendapat bahwa: Gerakan-gerakan dasar fundamental diantaranya gerakan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Dan dalam penelitian disini salah satunya adalah gerak manipulatif, gerak dasar manipulatif menurut Kogan (1982) adalah :

Gerak dasar manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian untuk memanipulasi yang diluar dirinya. Misalnya menangkap, melempar,

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menendang, memukul, menerima, menghentikan seperti dengan raket, tongkat, atau bat.

Berdasarkan kutipan diatas gerak manipulatif tidak terlepas dari menangkap, melempar , menendang, memukul, menerima, menghentikan seperti dengan raket, tongkat dan bat. Dalam mengembangkan gerak dasar manipulatif dapat dikembangkan melalui berbagai macam permainan, yang harus disajikan dengan suasana menarik dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di MTS Negeri Sukasari Cimahi dikelas VIII,dimana ketika pelajaran Pendidikan Jasmani siswa dan siswi terlihat kemampuan dari setiap siswa khususnya kemampuan gerak dasar manipulatif tidak terampil. Selain itu pula sarana dan prasarana pendidikan jasmani di sekolah tersebut sangat kurang dan terlihat tidak ada modifikasi alat yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, dengan menerapkan model pendekatan bermain dan modifikasi alat. Dalam menyampaikan materi pendidikan jasmani dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pendekatan bermain terhadap kemampuan gerak manipulatif siswa disekolah tersebut dan dengan penyajian materi yang menggunakan model pendekatan bermain. Diharapkan siswa berkembang keterampilan gerak dasar dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan apa yang telah dipaparkan diatas maka peneliti ingin meneliti dan mengungkapkan dalam suatu karya ilmiah tentang “Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulasi Siswa Di MTS Negeri Sukasari Cimahi.”

B. Masalah Penelitian

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan uraian diatas dalam studi ini diajukan masalah pokok yang akan menjadi pegangan dalam rangka memudahkan dan mengarahkan jalannya penelitian. Permasalahan penelitian. Permasalahan penelitian tersebut akan dijadikan landasan teoritis dan landasan konseptual, serta hal-hal lainnya yang berhubungan dengan metodologi penelitian, analisis permasalahan, pengambilan permasalahan, dan pengambilan kesimpulan. Permasalahan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

“ Apakah tes keterampilan gerak dasar rekonstruksi dinyatakan valid, dan apakah dengan pendekatan bermain menggunakan alat pendidikan jasmani modifikasi dapat mengembangkan gerak dasar manipulasi siswa di MTS Negeri Sukasari Cimahi. ?

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan masalah penelitian yang peneliti ungkapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Ingin mengetahui apakah rekonstruksi tes keterampilan gerak dinyatakan valid, dan apakah dengan pendekatan bermain menggunakan alat pendidikan jasmani modifikasi dapat mengembangkan gerak dasar manipulatif siswa di MTS Negeri.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritik bahwa hasil penelitian ini merupakan dasar yang selanjutnya demi kesempurnaan dan tercapainya hasil penelitian yang lebih berkualitas, akurat dan bermanfaat, penulis berharap dengan hasil penelitian ini dapat berguna secara praktis dan teoritis:

- Secara praktis: Diharapkan dengan penelitian ini dapat memperoleh gambaran mengenai pendekatan bermain menggunakan alat pendidikan jasmani

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

modifikasi untuk mengembangkan gerak dasar manipulatif. Bagi guru Pendidikan jasmani khususnya, Penelitian ini juga dapat menjadi bahan tambahan wawasan untuk bekal mengajar dimasa depan

- Secara teoritis: Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan inspirasi oleh guru penjas tentang pendekatan bermain untuk mengembangkan gerak dasar di sekolah.

E. Batasan Penelitian

Pembatasan penelitian penting diperlukan agar masalah yang diteliti terarah. Pembatasan masalah ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi peneliti tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya : tenaga, waktu, kecekatan, waktu, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut. Surakhmad (1990:36). Berdasarkan pada penjelasan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel bebas / independent yaitu model pendekatan bermain dan alat pendidikan jasmani modifikasi.
2. Variabel terikat / dependent yaitu gerak dasar manipulatif (memukul, melempar, dan menangkap).
3. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa di MTS Negeri Sukasari Cimahi.
4. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Mencobakan sesuatu untuk diteliti terhadap variabel bebas terhadap variabel terikat dengan pemberian treatment atau perlakuan dengan menyelidiki, dan mengamati. Berangkat dari paparan surakhmad (1998:149) menjelaskan, “dalam arti yang luas, bereksperimen ialah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat sesuatu hasil. Hasil itu akan memperjelas kedudukan hubungan sebab akibat antara variabel yang diselidiki”. Metode penelitian eksperimen rangkaian percobaan dengan tujuan mengungkap suatu masalah hingga di dapat hasil. Faktor yang dicobakan adalah variabel bebas yaitu

model pendekatan bermain dan alat pendidikan jasmani modifikasi yang berpengaruh terhadap perkembangan gerak dasar manipulatif (memukul, melempar dan menangkap dalam permainan bola kecil).

5. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengambil test memukul, melempar dan menangkap. Penulis memilih tiga item tes berdasarkan pada masalah yang terjadi di sekolah tersebut, menunjukkan gerak dasar manipulatif terutama bagian tangan kurang berkembang. Maka agar mengetahui hasil dari pembelajaran yang akan diolah melalui kuantitatif/statistik. Melakukan permainan lempar, memukul, dan menangkap permainan bola kecil rounders sesuai arahan guru/pengetest. Melakukan lempar, memukul, dan menangkap sebagai alat untuk mengetahui hasil dari pembelajaran.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam menterjemahkan judul penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul:

1. Pendekatan Bermain

Pendekatan bermain menurut para ahli. Menurut Wahjoedi (1999 : 121) bahwa: Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk dan situasi permainan. Sedangkan Bahagia dan Suherman (1999/2000: 35) mengemukakan: Strategi pembelajaran keterampilan, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan DAP (*developmentally Appropriate practice*) dan *Body scalling* (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)

2. Alat bantu modifikasi

Modifikasi menurut Bahagia dkk (2000:41) adalah: Modifikasi merupakan cara menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Alat-alat pendidikan jasmani atau modifikasi yaitu sarana dan prasarana atau alat yang mendukung untuk berlangsungnya pembelajaran dengan pembaharuan terhadap alat-alat dengan yang unik dan bermanfaat. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Dari pendapat para ahli di atas penulis dapat menarik kesimpulan yaitu pembelajaran yang diramu dengan kondisi permainan menyerupai cabor tertentu, untuk terciptanya situasi belajar yang menyenangkan melalui alat-alat belajar modifikasi.

3. Gerak dasar manipulatif.

Gerakan-gerakan dasar fundamental yang dikemukakan oleh Anita Harrow diantaranya adalah gerakan manipulatif: Gerakan manipulatif biasanya dilukiskan sebagai gerakan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan kemampuan seseorang dalam menggunakan bagian-bagian untuk memanipulasi yang diluar dirinya. Misalnya melempar, menendang, memukul dengan pemukul seperti raket, tongkat, atau bat.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi (2002). *Prosedur penelitian ilmiah suatu pendekatan praktik*. Jakarta rineka cipta
- Surakhmad, Winarno. (1990). *Pengantar penelitian ilmiah*. Bandung : Tarsito.
<http://www.mariberkawand.blogspot.com.pendekatan-bermain>.
<Http://www.mariberkawand.blogspot.com..penegembangan-alat-pembelajaran>.
- Mahendra, Agus.(2006). *Teori belajar belajar mengajar*. FPOK. Bahan ajar. Bandung. FPOK UPI.
- Bahagia, Yoyo.*Pengembangan Media Penjas*.FPOK UPI.Bandung
- Q-annes, Bambang (2008).*Pendidikan Karakter Berbasis Al-quran*. Bandung Simbiosis Rekatama Media.
- Abduljabar, Bambang (2010). *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual Dalam Pendidikan jasmani*.Bandung.Rizki Press

Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Nina Sri Nuraeni, 2013

Implementasi Pendekatan Bermain Menggunakan Alat Pendidikan Jasmani Modifikasi Untuk Mengembangkan Gerak Dasar Manipulatif

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu