

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Melalui proses tersebut, pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara keseluruhan dalam berbagai aspek. Aspek - aspek tersebut tercakup dalam istilah aspek gerak atau psikomotorik, perkembangan aspek pengetahuan atau kognitif, serta aspek perkembangan sikap yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Pusat Kurikulum Depdiknas (2003) yaitu:

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Berbicara mengenai tujuan pembelajaran penjas, pendapat lain pun salah satunya dikemukakan oleh Mahendra (2001 : 2) yaitu terdapat empat tujuan yang harus dicapai dalam pendidikan jasmani :

1. Tujuan perkembangan fisik (*physical development objective*) : berkaitan dengan program yang membangun kekuatan fisik di dalam diri individu melalui pengembangan berbagai sistem organ tubuh.
2. Tujuan perkembangan gerak (*motor development objective*) :berkepentingan dalam rangka meningkatkan kecakapan gerak yang bermakna sampai tingkat *proficient* (cakap), *graceful* (lemah lunglai), dan *aesthetic*.
3. Tujuan perkembangan mental (*mental developmnet objective*): berhubungan dengan pengakumulasian pengetahuan dalam bidang olahraga dan meningkatkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam hal praktek.

4. Tujuan perkembangan sosial (*sosial development objective*): berkepentingan dalam membantu individu dalam membuat penyesuaian personal, kelompok serta sebagai anggota masyarakat.

Dari pendapat diatas dapat kita tinjau bahwasannya keterampilan perkembangan gerak merupakan salah satu indikator dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat sebuah tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak yang sejatinya diperlukan oleh siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (2004 : 6) yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
2. Mengembangkan kemampuan gerak dan ketrampilan berbagai macam permainan dan olahraga.
3. Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya mengembangkan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.

Dari pendapat diatas dapat kita lihat bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sebuah proses pendidikan secara keseluruhan dan bertujuan membantu siswa dalam meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif serta kemampuan gerak dasar dalam berbagai aktivitas jasmani, seperti yang diungkapkan oleh Lutan (2000:2-3), bahwa :

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani
3. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali
4. Berpartisipasi dalam aktifitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang

5. Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diselenggarakan di jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar. Dalam proses belajarnya pendidikan jasmani tidak lepas dari permainan, dan permainan tidak lepas dari bergerak. Keterampilan gerak adalah suatu kemampuan yang perlu dikuasai oleh setiap siswa, dan salah satu tujuan program pendidikan jasmani diberikan kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajarnya adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas fisik. Keterampilan gerak yang diperoleh melalui aktivitas fisik dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berguna dan bertujuan untuk menguasai cabang olahraga tertentu saja, akan tetapi keterampilan gerak tersebut berguna juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Karena manusia pada kodratnya adalah benda hidup, bukan benda mati. Benda mati dapat bergerak disebabkan apabila ada gaya eksternal yang mempengaruhi benda tersebut. Sedangkan benda hidup dapat bergerak baik karena pengaruh gaya eksternal maupun karena pengaruh gaya internal. Dan dalam menjalankan aktivitasnya manusia tidak lepas dari bergerak, maka dari itu keterampilan gerak dirasakan perlu dikuasai oleh seluruh manusia khususnya oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan gerak ini akan menjadi landasan mereka untuk menguasai cabang olahraga yang diminatinya saat mereka beranjak dewasa.

Keterampilan gerak bagi anak-anak sekolah dasar diartikan sebagai sikap perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak yang tentunya berkaitan dengan permainan olahraga. Keterampilan gerak ini diupayakan untuk dikembangkan dan diperhalus agar anak dapat melakukan gerakan dengan benar dan dilakukan sesuai dengan tenaga yang efektif. Apabila gerakan dasar tersebut telah dikuasai dengan matang maka selanjutnya akan dikembangkan kepada sebuah bentuk permainan dan aktivitas olahraga yang bermuara pada kecakapan siswa dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Meskipun demikian, tentunya dalam setiap proses pembelajarannya pendidikan jasmani harus sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Aktivitas gerak khususnya

sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan, hal ini dikarenakan perkembangan dan pertumbuhan fisik secara khusus akan berada pada suatu tingkatan yang memungkinkan anak untuk melakukan beberapa ketrampilan gerak yang kompleks dalam sebuah cabang olahraga.

Siswa sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk mendapatkan pembelajaran yang berkaitan dengan gerakan dasar, karena pada dasarnya fase anak pada fase 6-12 tahun apabila diberikan beberapa macam bentuk pembelajaran gerak dasar, maka akan mudah diarahkan ke dalam tahap perkembangan gerak yang selanjutnya seiring pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri. Namun demikian, keberhasilan sebuah pendidikan ditentukan oleh kualitas dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari proses belajar, bayi yang baru lahir pada masa pertumbuhannya selalu mengalami proses belajar, dan proses belajarnya pun selalu melalui tahapan-tahapan dari mulai tahapan yang mendasar hingga pada akhirnya mendapatkan keterampilan gerak yang kompleks. Contoh kecil seperti ketika seorang manusia yang sedang belajar berjalan, seorang bayi belajar secara bertahap dari mulai merangkak, kemudian belajar berdiri hingga akhirnya dia bisa berjalan dengan sempurna. Berkaca dari tahapan belajar itulah maka pembelajaran gerak dasar dirasakan penting diberikan di sekolah dasar dengan tujuan agar proses pembelajaran tersebut dapat menjadi sebuah landasan dasar sebelum anak melakukan keterampilan gerak yang lebih sukar dan lebih kompleks. Maka dari dapat dikatakan bahwa belajar menduduki peranan penting dalam kehidupan semua makhluk hidup.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam hal ini guru penjas diharapkan mampu untuk aktif dan kreatif dalam memilih bahan, metode dan alat bantu yang sesuai dengan karakteristik peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam konteks ini adalah pembelajaran gerak dasar. Dengan segala keterbatasannya diharapkan guru harus mampu mengakomodir kendala-kendala yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajarnya. Karena keberhasilan seorang anak tidak lepas dari peran orang dewasa dan dalam hal ini yaitu peran seorang guru, karena pada dasarnya anak sangat bergantung pada

orang dewasa, maka guru harus mampu memperhatikan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh anak, baik rasa takut, keinginan, kebutuhan, dan harapan. Sehingga diharapkan anak dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran olahraga dengan cara penuh, tanpa ada paksaan, tentunya dengan rasa senang dan gembira.

Tidak dapat kita pungkiri bahwa pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang sangat digemari dan dinanti-nanti oleh sebagian besar siswa, khususnya siswa sekolah dasar, karena pada dasarnya siswa-siswi sekolah dasar senang akan aktivitas yang dinamis seperti aktivitas permainan. Aktivitas permainan ini terdapat dalam proses pembelajaran penjas. Sukintaka (1992) mengatakan bahwa “kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang”. Melalui permainan inilah akan terdapat interaksi secara langsung antara siswa dengan guru ataupun antara siswa dengan siswa atau bahkan antara siswa dengan lingkungan. Dengan demikian secara tidak langsung baik disadari ataupun tidak disadari anak akan mengungkapkan kepribadian yang sesungguhnya pada saat mereka bermain, baik berupa watak asli, ataupun kebiasaan yang sering dilakukan di kehidupannya sehari-hari. Diharapkan melalui aktivitas permainan seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak akan terlatih dan diharapkan dapat meningkat seperti perkembangan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa dalam proses pembelajarannya, tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tidak tercapai dengan baik, karena dalam proses pembelajarannya tidak terlepas dari kendala-kendala yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu kendala yang sering dihadapi dalam proses kegiatan belajar mengajar penjas diantaranya adalah kurangnya variasi dan strategi yang di rancang oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar penjas. Secara tidak langsung hal tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan perkembangan gerak (*motor development*) siswa sebagai salah satu tujuan pembelajaran. Faktor penyebab lain yang mengakibatkan rendahnya kemampuan gerak dasar diantaranya adalah

jumlah siswa yang banyak, namun sarana dan prasarana pendukung kurang memadai, sehingga motivasi, partisipasi dan waktu aktif belajar siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung menjadi kurang optimal. Selain itu jika kita lihat proses kegiatan belajar mengajar penjas di sekolah-sekolah dasar, pada umumnya guru kurang memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang akan aktivitas permainan. Seperti yang telah dijelaskan Montessori dalam Uhamisastra (2010) yang menyatakan bahwa :

Bermain adalah dunia anak. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, kognitif. Bermain dapat didefinisikan dalam berbagai cara dan berbagai perspektif, antara lain, bermain melibatkan motivasi intrinsik dan spontanitas anak sebagai individu, bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak, bermain sangat lentur, mendorong diri mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain mengikuti berbagai aturan yang dibuat dengan cara-caranya, dalam bermain ada sebuah proses yang dilalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata.

Dengan bermain, anak akan melakukan permainan itu secara sukarela dan tanpa paksaan, karena tujuan dari bermain adalah untuk memperoleh kesenangan. Yang mana di dalam permainan tersebut tersirat sebuah proses pembelajaran seperti belajar bekerja sama dengan teman, menghormati lawan, toleransi terhadap teman, disiplin terhadap peraturan, dll. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak dalam permainan merupakan sebuah naluri yang timbul dengan sendirinya dari dalam diri anak itu sendiri, untuk memenuhi salah satu kebutuhan geraknya dengan melakukan aktivitas bermain.

Bermain adalah bentuk kegiatan yang dapat dimainkan dimana saja, oleh siapa saja, berbagai kalangan, berbagai usia, tanpa memandang status sosial. Bermain dapat dilakukan dengan alat yang sederhana hingga alat yang memerlukan biaya yang mahal atau bahkan tanpa alat. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa adanya paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, serta bermain memiliki tujuan tertentu. Pada dasarnya semua manusia senang akan aktivitas permainan. Secara naluriah dengan melakukan aktivitas

bermain maka seseorang akan mendapatkan kesenangan, relaksasi, harmonisasi, sehingga seseorang cenderung akan bergairah dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari. Apalagi jika permainan ini dimainkan oleh anak yang pada dasarnya memiliki karakteristik yang senang akan aktivitas permainan. Seperti diungkapkan Rachel Carcon dalam Mahendra (2009:13) bahwa “dunia anak adalah dunia yang segar, baru, dan senantiasa indah, dipenuhi dengan keajaiban dan keceriaan”.

Lebih jelas lagi Saputra (2002:4) menyatakan bahwa “siswa sekolah dasar memiliki kekhasan dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain.” Karakteristik inilah yang dianggap perlu untuk dieksplorasi bahkan di kembangkan disetiap kegiatan pembelajaran penjas guna tercapainya tujuan pembelajaran. Karena pada dasarnya pembelajaran penjas dapat memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan gerak yang kaya sehingga diharapkan melalui penjas, peserta didik mendapatkan kesehatan jasmani maupun rohani. Seperti yang di kemukakan oleh Dauer and Pangrazy (1992) dalam Mahendra (2008:20) mengemukakan bahwa ‘pembelajaran penjas bisa memberikan pengaruh dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan. Terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, serta meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktek.’

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti berkenaan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD negeri 2 Kayuambon. Ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran penjas di sekolah tersebut tidak teratur dan tidak sistematis. Mulai dari kelemahan dalam proses perencanaan pembelajaran, guru di sekolah tersebut tidak merancang dengan baik sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran, yang mengakibatkan materi ajar yang akan diberikan tidak menuju pada sebuah indikator yang diharapkan, seperti membiarkan siswa bermain terlebih dahulu tanpa diberikan tugas gerak yang seharusnya diberikan, tidak mengacu pada materi ajar yang seharusnya diberikan serta kuarangnya inovasi guru dalam merancang sebuah kegiatan belajar yang mampu merangsang siswa agar mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dampak dari hal tersebut secara tidak langsung adalah motivasi siswa

dalam melakukan tugas ajar yang diberikan oleh guru tidak maksimal, siswa merasa jenuh dan merasa bosan, hal tersebut dapat dilihat dari partisipasi siswa pada saat kegiatan belajar mengajar tidak 100% aktif bergerak.

Maka dari itu, alternatif yang akan diimplementasikan dalam penilaian ini adalah proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang senang akan permainan. Maka peneliti akan mencoba sebuah proses pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki gerak dasar siswa melalui aktivitas permainan tradisional. Permainan tradisional mudah dilakukan, tidak memerlukan lapangan yang khusus, peralatan sederhana, bersifat massal, namun sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan kesehatan, kesegaran jasmani, keterampilan gerak dasar, dan meningkatkan komponen tubuh seperti kelincahan dan keterampilan cabang olahraga. Salah satu pertimbangan lainnya yaitu permainan tradisional dapat dilakukan di tingkat Sekolah Dasar. Senada dengan apa yang dikemukakan oleh Saputra (2002 : 63) yaitu

Untuk membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar, maka guru pendidikan jasmani perlu merancang bentuk-bentuk yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar. Pendekatan bermain, menjadi kata kuncinya, karena siswa sekolah dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain.

Maka dari itu pendapat diatas dapat dijadikan sebagai landasan dalam melakukan penelitian ini. Karna diharapkan apabila aktivitas permainan itu disusun secara terencana dan bentuk-bentuk permainan dan peraturan yang dirancang sedemikian rupa oleh guru, maka bentuk permainan tersebut akan menarik dan menyenangkan untuk para peserta didik. Jika dilakukan dengan suasana renang gembira, maka kesempatan mereka bergerak akan lebih banyak dan seyogianya hal tersebut dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan siswa secara keseluruhan.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari keterangan-keterangan di atas, mendorong penulis untuk meneliti sejauh mana pendekatan permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap gerak dasar siswa SD Negeri 2 Kayuambon.

Agar penelitian ini terfokus pada suatu permasalahan yang di angkat oleh penulis, penulis akan membatasi fokus penelitian terhadap gerak dasar siswa. Selain itu agar penelitian ini lebih terencana dengan baik, penulis memilih beberapa jenis permainan tradisional yang akan diberikan kepada siswa, jenis permainan tersebut merupakan jenis permainan yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan unsur-unsur yang ada di dalam gerak dasar, dimana di dalam permainan tersebut terdapat unsur lari, lompat, dan lempar. Maka permainan tradisional yang akan di berikan kepada siswa merupakan permainan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur tersebut, dengan tujuan agar penelitian ini lebih terperinci dan untuk menghindari kesalah pahaman yang mungkin terjadi. Beberapa permainan tradisional yang penulis sajikan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang umunya berada di daerah Jawa Barat. Dari sekian banyak macam-macam permainan tradisional yang tersebar di Jawa Barat, peneliti memilih 5 macam permainan tradisional saja yang dianggap memiliki karakteristik yang sama dengan bidang kajian yang akan di teliti oleh peneliti. Permainan tradisional itu diantaranya adalah permainan tradisional galah asin, permainan tradisional sondah, permainan tradisional bebentengan, permainan tradisional *ucing baledog*, dan permainan tradisional lompat tali.

C. Perumusan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka disusun rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

“Apakah permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap gerak dasar siswa SD Negeri 2 Kayuambon ?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

“Untuk mengetahui apakah permainan tradisional dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap gerak dasar siswa SD Negeri 2 Kayuambon.”

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar mengajar penjas khususnya dalam penerapan materi ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada dasarnya senang akan aktivitas bermain. Selain itu peneliti berharap agar penelitian ini bermanfaat dan memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan gerak dasar siswa secara keseluruhan.