

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani merupakan pelajaran pendidikan gerak yang sejak dahulu telah tercantum di dalam kurikulum pendidikan dasar, bahkan belakangan ini telah sampai kepada tingkat perguruan tinggi sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Menurut Mahendra (2007. Hal. 3) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Pendidikan jasmani akan sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari seseorang, dalam prosesnya berupaya untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, perkembangan estetika, perkembangan kepercayaan diri, perkembangan sosial dan mendorong partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas jasmani sehari-hari secara efisien dan terkendali. Morgan et al., (2013, hal. e1362) mengatakan “*Physical activity provides not only an opportunity to expend energy, but also a medium for the development of fundamental movement skills (FMS)*”. Pernyataan diatas menegaskan bahwa aktivitas fisik bukan saja tentang aktivitas yang mengeluarkan energi, tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak fundamental. Keterampilan gerak fundamental adalah suatu kemampuan yang perlu dikuasai oleh setiap siswa, dan salah satu tujuan program pendidikan jasmani diberikan kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajaranya adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas fisik baik dalam sebuah permainan ataupun berbentuk keterampilan gerak. Keterampilan tersebut diantaranya terdiri dari keterampilan lokomotor, yaitu keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melakukan gerakan yang membuat tubuhnya berpindah dari satu titik ke titik lainnya (seperti berlari, berjalan, merangkak) dan keterampilan objek

kontrol, yaitu keterampilan seseorang untuk mengendalikan benda diluar dirinya (melempar, memukul, menendang dll).

Keterampilan gerak fundamental 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 untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu keterampilan gerak fundamental dirasakan perlu di kuasai oleh seluruh manusia khususnya oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan gerak ini akan menjadi landasan mereka untuk berpartisipasi dan meminati olahraga yang diminatinya saat mereka beranjak dewasa.

Anak usia sekolah dasar sedang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dimana anak usia sekolah dasar mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan, maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru pendidikan jasmani yang didaulat untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar. Rusli Lutan (2001, hal.39) “Bila seseorang kurang memperoleh kesempatan sejak usia dini untuk mengembangkan kemampuan geraknya, maka pada tahap usia berikutnya, bahkan hingga dewasa ia akan lebih banyak gagal dalam melaksanakan tugas gerak, keadaan tersebut disebut “cacat gerak”. Bryant et al. (2013, hal. 6) “*... suggest that if these Fundamental Movement Skill are not mastered first, then children will not be able to perform in major games or feel confident enough to participate in other forms of physical activity*”. Disisi lain keterampilan gerak fundamental akan menimbulkan masalah jika tidak dapat dikuasai dengan baik, seperti kurangnya tingkat kepercayaan diri seorang anak untuk berpartisipasi dalam bermain mengakibatkan ia menjadi kurang bergerak dan interaksi dengan teman pun akan sulit terjadi. Situasi bermain merupakan salah satu aktivitas fisik yang selalu digunakan oleh anak usia dini maupun tingkatan yang lebih tinggi.

Keterampilan gerak fundamental dapat dikembangkan melalui aktivitas fisik berupa permainan, karena dengan bermain siswa akan dituntut untuk mengembangkan kreatifitasnya untuk bertindak dan atau mengambil keputusan yang secara interaktif akan membuat siswa berfikir untuk mengeluarkan

keterampilan geraknya dalam setiap keputusan yang ia ambil. Misalnya ketika ia mengambil keputusan untuk memberikan umpan kepada rekannya, ia akan berfikir dan berusaha untuk mengeluarkan keterampilan passing yang ia miliki dengan baik sehingga objek dapat diterima oleh rekannya dengan mudah dan permainan pun dapat dilanjutkan. Dengan demikian keterampilan gerak fundamental akan berkembang bersamaan dengan aspek lain ketika dalam situasi permainan. keterampilan gerak telah menjadi salah satu tujuan dari program pendidikan, bagaimanapun keterampilan gerak dapat mempengaruhi aktivitas fisik.

Beberapa penelitian sebelumnya menghubungkan keterampilan gerak dengan aktivitas fisik pada sampel yang berbeda-beda. Hasil penelitian tersebut secara umum menunjukkan bahwa keterampilan motorik dasar dan aktivitas fisik berhubungan pada masa kanak-kanak dan remaja (Fisher, 2005, hal.687), kemudian Okely et al. (2001, hal. 1903) menemukan hubungan yang signifikan antara FMS dan partisipasi dalam aktivitas fisik terorganisir pada remaja, walaupun hanya sebagian kecil (3%) partisipasi dalam aktivitas fisik yang pengaruhnya oleh keterampilan motorik dasar. Raudsep (2001, hal. 432) menyatakan bahwa *“children who participated in high active gross motor activities with high activity level were more likely to have good running skills, while children who participated in low active fine motor activities with low activity levels were more likely to have good visual motor control and balance”*. Menurutnya, anak-anak yang berpartisipasi dalam aktivitas motorik aktif tinggi dengan tingkat aktivitas tinggi cenderung memiliki kemampuan berprestasi yang baik, sementara anak-anak yang berpartisipasi dalam aktivitas motorik aktif rendah dengan tingkat aktivitas rendah cenderung memiliki kontrol gerakan visual dan keseimbangan yang baik.

Siswa usia sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik sesuai tahap perkembangannya, dalam usia sekolah dasar tingkatan kelas dibagi menjadi 2, yaitu kelas bawah dan kelas atas. Karakteristik anak sampai umur 9 tahun menurut Budiman dan Hidayat (2011, hal. 22) diantaranya adalah imajinatif serta menyenangi suara dan gerak ritmik, menyenangi pengulangan aktivitas dan berkompetisi serta memiliki rasa ingin tahu yang besar, menyenangi aktivitas

kelompok, meningkatnya minat pada permainan yang terorganisasi, mudah bergembira dan sedih. Sedangkan karakteristik anak usia 10-12 tahun menyenangi permainan yang aktif, minat terhadap olahraga kompetitif dan terorganisasi meningkat, rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi, dan mudah bergembira atau kondisi emosional yang tinggi. Siswa kelas 3 SD berada pada kondisi peralihan kelas bawah menuju kelas atas, sehingga karakteristik yang dimiliki pun bervariatif dari setiap anaknya.

Siswa usia sekolah dasar memiliki minat bermain yang sangat tinggi, bahkan sebagian besar aktivitas harian yang mereka lakukan adalah bermain. Karena anak menyukai bermain dan kondisi emosional yang tidak stabil, maka orang tua harus dapat menyesuaikan apa yang mereka butuhkan dan mereka inginkan, agar apapun yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh anak begitu pula dalam proses pembelajaran, guru harus dapat menyesuaikan materi ajar agar dapat diberikan semenarik mungkin sehingga siswa merasa senang dalam pengikuti proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan Qomarrullah, Furqon, & Kristiyanto, (2014, hal. 1) “Adapun karakteristik dari pengajaran Penjas pada anak usia sekolah dasar (SD) adalah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, sehingga sangatlah tepat apabila pengembangan jasmani dijadikan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan gerak siswa sejak usia kanak-kanak”. Memberikan pembelajaran dalam aktivitas penjas merupakan salah satu upaya yang dapat diberikan seorang guru agar siswa dapat merasa senang ketika dalam proses pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013 PJOK kelas 3 SD terdapat materi tentang permainan bola. Materi ini adalah lanjutan dari materi tentang keterampilan gerak dasar yang diantaranya adalah gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Pada kurikulum tersebut siswa diarahkan untuk menguasai gerak dasar manipulatif dalam bentuk variasi latihan gerakan tanpa memberikan aktivitas permainan dalam pelaksanaanya. Mengingat karakteristik siswa yang menyenangi aktivitas permainan terorganisir bersifat kompetitif dan berkelompok, peneliti peneliti merasa hal-hal tersebut bisa didapatkan dalam aktivitas bermain dalam bentuk permainan invasi. Pada pelaksanaanya, permainan invasi memiliki prinsip bahwa dalam proses pembelajarannya siswa lah yang menjadi pusat

perhatian dalam kegiatan, bukan terfokus pada peraturan-peraturan, teknik dasar dari kecabangan atau bagaimana cara memenangkan permainan tersebut. Dengan menegaskan pokok bermain sebagai acuan maka permainan jenis apapun dan berbagai modifikasi permainan pun dapat dilakukan sehingga siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran dan memiliki pengalaman gerak sesuai yang diinginkan baik secara fisik, psikologis maupun suasana riang gembira.

Permainan invasi merupakan jenis permainan yang terdiri dari modifikasi beberapa kecabangan olahraga, Bahagia (2011) menjelaskan:

Berbagai jenis cabang olahraga permainan dapat dimasukkan pada kelompok permainan invasi, dimana ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan tersebut adalah berupa passing dan intercepting. Passing dapat dilakukan dengan operan dengan tangan atau dengan kaki secara langsung, atau dapat melalui gerakan dribbling dengan tangan atau dengan kaki. Intercepting, aktivitasnya dapat beramac-macam misalnya dapat dengan men to men, zone defence dan sebagainya, tapi tujuan intercepting tiada lain adalah suatu upaya untuk menghambat, menghadang lajunya pemain lawan dalam usaha membuat goal. Ciri khas permainan invasi adalah adanya kontak fisik langsung dari seluruh pemain, baik dengan pemain dari regu sendiri atau dengan pemain dari regu lawan. (hlm. 6)

Dengan bermain siswa dapat melatih kemampuan gerak fundamentalnya, dan dengan banyak melakukan intensitas gerak siswa dapat memperoleh kebugaran jasmani. Dengan demikian secara signifikan akan berdampak pada meningkatnya fungsi organ tubuh secara optimal dalam melakukan tugasnya. Melalui bermain siswa akan belajar secara kompleks dimulai dari pemahaman, keterampilan gerak, pengambilan keputusan, partisipasi komunikasi dan interaksi yang akan muncul tanpa disadari ataupun dipelajari siswa akan berintereaksi dengan teman sepermainannya untuk melakukan sesuatu sebagai keputusan yang ia ambil. Hal tersebut dapat terlihat dari besarnya keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas bermain dan penampilan mereka pada saat bermain menunjukan seberapa besar keterampilan bermain yang mereka miliki dan seberapa kuat pemahaman mereka terhadap permainan yang sedang dilakukan.

Keterlibatan bermain tentu saja akan mempengaruhi penampilan siswa pada saat bermain dengan melakukan keterampilan geraknya yang baik siswa akan sukses dalam memainkan permainan tersebut. Untuk memainkannya siswa

dituntut untuk bergerak berpindah-pindah tempat dan dituntut untuk dapat menguasai bola sebagai objek yang dimainkan dalam permainan ini. Oleh sebab itu keterhubungan antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain yang saling berkaitan membuat peneliti ingin mengetahui apakah terdapat korelasi antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain.

Meskipun keterampilan bermain bukan tujuan utama dari pembelajaran penjas, namun dengan mengetahui keterkaitan kedua variabel ini dapat memberi gambaran dan acuan dalam menentukan jenis permainan, khususnya permainan Invasi. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meniliti “Korelasi antara Keterampilan Gerak Fundamental dengan Keterampilan Bermain Siswa SD dalam Aktivitas Permainan Invasi”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Apakah terdapat korelasi antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas permainan invasi?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui korelasi antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas permainan invasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Proses dan hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dijadikan sumbangan informasi dan keilmuan yang berarti bagi lembaga khususnya lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar atau organisasi keolahragaan dan perorangan yang terkait dengan pembinaan olahraga permainan, terutama berkenaan dengan

korelasi keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain dalam aktivitas permainan invasi.

2. Secara praktis, dapat dijadikan acuan untuk guru penjas maupun pelatih untuk membuat program pengajaran atau program latihan terutama untuk meningkatkan kemampuan bermain dalam olahraga permainan.

#### **E. Batasan Penelitian**

Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka peneliti membatasi masalahnya sebagai berikut :

1. Penelitian difokuskan pada mencari korelasi antara keterampilan gerak fundamental dengan keterampilan bermain siswa SD dalam aktivitas permainan invasi
2. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas 3 SDN Cisitu 2 yang berjumlah 40 siswa.
3. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan gerak fundamental adalah TGMD-2 (Test Gross Motor Development Second Edition), sedangkan untuk mengumpulkan data keterampilan bermain peneliti menggunakan lembar observasi GPAI (Games Performance Assisment Instrumen) dalam GPAI ada 7 komponen, namun yang digunakan hanya 3 komponen, yaitu: 1) Keputusan yang diambil (Decision Marking), 2) Melaksanakan keterampilan (Skill Execution), 3) Memberi dukungan (Support) karena ke 3 komponen yg diambil lebih sesuai dengan aspek yang akan diteliti.
4. Permainan yang gunakan untuk instrumen tes keterampilan bermain adalah permainan invasi dalam berntuk modifikasi permainan *Handbal*

#### **F. Struktur Organisasi Penelitian**

##### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan kerangka berpikir dan landasan penelitian secara garis besar, pada bab ini juga menjelaskan permasalah yang terjadi, adapun sub bab:

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Batasan Penelitian
- F. Struktur

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka ini menjelaskan landasan-landasan teori yang mendukung dalam penelitian seperti; menurut ahli, jurnal, ataupun sumber buku yang mendukung dalam penelitian ini. adapun sub bab:

- A. Deskripsi Teori
- B. Hipotesis

3. BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah atau cara penelitian yang dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian bisa kuantitatif ataupun kualitatif, serta pada bab ini juga menjelaskan desain penelitian yang dilakukan.

- A. Desain Penelitian
- B. Partisipan
- C. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian
- D. Instrumen Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Analisis Data

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan hasil dari proses pengolahan data yang telah dilakukan, sehingga mendapatkan sebuah temuan atau hasil yang menjadi pembahasan.

- A. Hasil Penelitian
- B. Diskusi Penemuan dan Pembahasan

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran merupakan penjelasan yang bersifat menyeluruh ataupun penjelasan hasil dari proses pembahasan bab dan pengolahan data yang telah dilakukan, sehingga menghasilkan sebuah implikasi dan saran.

- A. Simpulan
- B. Saran