

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani sebagaimana tertuang dalam Undang-undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan mata pelajaran inti yang wajib termuat dalam kurikulum satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan jasmani menjadi bagian tidak terpisahkan (integral) dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia yang secara komprehensif disediakan bagi peserta didik melalui penyelenggaraan pendidikan melalui jalur formal, nonformal maupun informal. Pendidikan jasmani dipandang sebagai alat atau sarana penting yang bersama mata pelajaran inti lainnya disediakan bagi peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Sebagai muatan kurikulum, pendidikan jasmani direncanakan secara sistematis dan berkelanjutan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan perilaku motorik untuk hidup sehat dan aktif, kebugaran jasmani, sportivitas, keberhasilan diri (*self efficacy*) serta kecerdasan emosional (IOM, 2013; SHAPE America, 2015). Dengan demikian, pendidikan jasmani harus bertujuan untuk memberikan kontribusi maksimal terhadap pengembangan potensi masing-masing individu secara optimal dalam semua fase kehidupan (Aurnhammer, dkk., 2013) mencakup pengembangan secara menyeluruh pada semua aspek fisik, sosial, kognitif, mental/emosional dan spiritual (Petrie dan Phillips, 2017).

Pengembangan kemampuan fisik sebagai salah satu tujuan pendidikan jasmani melibatkan pengembangan keterampilan motorik (peningkatan kontrol dan koordinasi gerak) serta fungsi tubuh yang berhubungan dengan tinggi, berat dan ukuran umum individu (DCELLS, 2008). Pengembangan keterampilan motorik berkaitan dengan upaya membantu peserta didik dalam memperoleh

(akuisisi) keterampilan psikomotor melalui pengalaman pembelajaran pendidikan jasmani (afPE dalam UNESCO, 2015).

Ditinjau dari aspek sosial bahwa pendidikan jasmani memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan kemampuan menyesuaikan diri (adaptasi) terhadap nilai, norma, budaya, etnis dan agama pada suatu kelompok atau masyarakat serta mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, kerjasama, bertanggungjawab, percaya diri dan demokratis melalui internalisasi nilai-nilai dan berbagai aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani. Hal ini sebagaimana hasil studi Dereli-iman (2014) bahwa anak-anak yang partisipasi pada Program Pendidikan Nilai dalam pendidikan jasmani menunjukkan perkembangan tingkat keterampilan sosial, psiko-sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial.

Pengembangan kognitif berhubungan dengan pengembangan berbagai fungsi otak mencakup fungsi sensorik-motorik dan perbaikan fungsi kognitif sebagai dampak yang menguntungkan akibat aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani (Elleberg dan Mathilde St-Louis-Deschenes, 2010). Dampak tersebut tampak dalam perkembangan kognitif peserta didik, berupa perkembangan kinerja akademis, kesiapan untuk belajar, dan antusiasme dalam pembelajaran (Bailey, dkk., 2009)

Pengembangan emosional berkaitan dengan kesehatan mental, rasa percaya diri positif, keterampilan mengatasi hambatan/persoalan (*coping skills*), keterampilan resolusi konflik (*conflict resolution skills*), penguasaan motivasi, rasa otonomi, karakter moral dan kepercayaan diri (Bailey, dkk., 2009). Hal ini mengingat bahwa melalui bermain dan olahraga di dalam pendidikan jasmani, anak-anak belajar tentang menang dan kalah, meraih keberhasilan dan frustrasi, menentukan tujuan serta pengambilan keputusan sehingga mereka belajar untuk mengatur aktivitas individualnya baik dalam kelompok maupun orang lain (Eldar dan Ayvazo, 2009).

Pengembangan spiritual melibatkan penanaman keyakinan, prinsip, dan nilai yang memberikan bimbingan dan kekuatan sepanjang semua pengalaman hidup bagi peserta didik (Robbin, dkk., 2011 dalam Lynch, 2013) dan secara

afektif memiliki hubungan yang saling terkait dalam budaya dan komunitas anak-anak (Harris, 2007) sesuai tuntutan lingkungan sekitarnya.

Upaya pencapaian tujuan tersebut, tentunya diperlukan implementasi program pendidikan jasmani yang berkualitas yang membantu peserta didik untuk mencapai pedoman aktivitas fisik dengan intensitas yang moderat hingga tinggi (IOM, 2013). Implementasi tersebut dapat menyediakan pengalaman bagi peserta didik belajar tentang pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan kepercayaan diri untuk aktif secara fisik selama di sekolah, di luar sekolah maupun sepanjang kehidupannya (Sallis, dkk., 2012). Komponen yang diperlukan dalam menyediakan pendidikan jasmani yang berkualitas merujuk IOM (2013), meliputi: mutu kurikulum; waktu intensitas aktivitas fisik yang tinggi atau sedang; pemantauan dan pelaksanaan; eliminasi pengecualian; sertifikasi guru; batasan ukuran kelas; lingkungan, fasilitas dan peralatan yang sesuai; kurikulum terintegrasi; serta menilai dan melaporkan kebugaran.

Hasil (*output*) yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik dalam pendidikan jasmani jenjang pendidikan dasar pada khususnya berdasarkan Permendikbud RI Nomor 24 Tahun 2016 pada aspek pengetahuan diantaranya ialah memiliki kemampuan untuk memahami pola gerak dasar, variasi gerak dasar dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional Adapun pada aspek keterampilan diantaranya ialah mampu untuk mempraktikkan pola gerak dasar, variasi gerak dasar dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. Ruang lingkup materi untuk mencapai kompetensi tersebut berdasarkan Permendikbud RI Nomor 21 Tahun 2016 berupa aktivitas fisik melalui permainan gerak dasar dan variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulatif, dan termasuk permainan tradisional.

Apabila memperhatikan cakupan komponen keterampilan gerak dan ruang lingkup materi pada pola gerak dasar tersebut, tampak bahwa pola gerak dasar

Agung Purwandono, 2017

PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES BASED PROGRAM

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

memiliki konsep yang sama dengan istilah *fundamental movement skills* (FMS) yang digunakan dalam literatur asing. Hal ini dapat dilihat dari konsep FMS yang digambarkan sebagai aktivitas motorik umum dengan pola spesifik yang dapat diamati (Department of Education, Victoria, 1996) yang melibatkan bagian tubuh yang berbeda seperti kaki, lengan, batang dan kepala mencakup keterampilan lokomotor, stabilitas, dan manipulatif (Sport New Zealand, 2012; Department of Education, Western Australia, 2013; Cohen, dkk., 2014). Keterampilan lokomotor melibatkan tubuh bergerak ke segala arah dari satu titik ke titik lain, meliputi keterampilan berjalan, berlari, meloncat, melompat-lompat, dan bergeser. Stabilitas melibatkan keseimbangan tubuh baik dalam keadaan statis maupun dinamis, seperti gerak mendarat, keseimbangan (statis dan dinamis) dan berputar. Manipulatif melibatkan penanganan dan pengendalian objek dengan tangan, kaki, dan menggunakan alat, seperti melempar, menangkap, memukul dengan alat, dan menendang. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa istilah keterampilan/pola gerak dasar di Indonesia memiliki makna yang sama dengan istilah FMS pada literatur asing.

Berbagai studi menunjukkan bahwa keterampilan ini dipertimbangkan menjadi unit bangunan dasar dari keterampilan yang lebih khusus dan kompleks yang digunakan dalam permainan olahraga dan rekreasi serta berbagai jenis aktivitas fisik lainnya (Hands, 2012; Cohen, dkk., 2014; Burrows, dkk. 2014) bagi anak pra sekolah, anak-anak, remaja dan dewasa (Cliff, dkk., 2012). Oleh karena itu, pengembangan FMS harus dimulai pada tahun-tahun awal di sekolah dasar melalui pengajaran pendidikan jasmani di sekolah (Department of Education, Victoria, 1996). Walaupun demikian, beberapa hasil studi tentang kecakapan FMS menunjukkan fakta empiris bahwa banyak anak-anak usia antara 6-9 tahun yang tertunda dalam pengembangan keterampilan motorik mereka (Bakhtiar, 2014; Hashim dan Baharom, 2014; Mukherjee, dkk., 2017).

Permasalahan tersebut diduga disebabkan oleh kurangnya guru dalam memahami dan menafsirkan kompetensi dasar yang telah ditentukan sesuai standar isi pendidikan jasmani serta tidak tersedianya panduan materi dan proses pembelajaran FMS dari pemerintah secara rinci dan bertahap, berdampak tidak

Agung Purwandono, 2017

**PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES
BASED PROGRAM**

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

tersajinya pembelajaran FMS secara gradasi, mulai dari pembelajaran pola gerak dasar, variasi gerak dasar hingga kombinasi gerak dasar. Selain itu, kurang tepatnya kompetensi guru pendidikan jasmani dalam berbagai aspek, yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas mereka, terutama di tingkat sekolah dasar (Mahendra, 2014) serta guru tidak mengendalikan bagian-bagian kecil dalam keterampilan gerak fundamental (Hashim dan Baharom, 2014) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan gerak fundamental. Untuk dapat mengatasi kondisi ini, maka diperlukan program gerak yang sesuai di sekolah serta aktivitas yang dapat mendorong dan mendukung pembelajaran FMS (Fahimi, dkk., 2013; Jaakola, dkk. 2013) melalui banyak kesempatan untuk berlatih, idealnya dalam lingkungan yang merangsang dan menantang, namun mendukung, serta dengan menerima instruksi dan umpan balik yang berkualitas (Hands, 2012).

Mahendra (2005) menjelaskan bahwa dalam permainan sederhana seperti permainan-permainan rakyat, permainan anak-anak, permainan tradisional, dan permainan dolanan, terkandung berbagai manfaat bagi pengembangan ranah psikomotor, kognitif serta moral dan afektif. Pandangan tersebut didukung oleh hasil studi Burrows, dkk. (2014) yang menunjukkan bahwa program usai sekolah dengan fokus permainan sederhana dapat mendukung terhadap perbaikan kemampuan FMS bagi anak-anak usia 7-9 tahun. Selain itu, permainan tradisional merupakan program yang sesuai bagi pengembangan keterampilan gerak dasar anak-anak usia 7-9 tahun. (Akbari, dkk., 2009) dan dapat efisien dalam meningkatkan keterampilan motorik anak usia sekolah (Gipit, dkk., 2017). Oleh karena itu, penyediaan program pendidikan jasmani berbasis permainan sederhana (*the low-organized games based program*) dalam pendidikan jasmani dapat dipertimbangkan untuk membantu peserta didik usia 7-9 tahun yang tertunda dalam perkembangan keterampilan gerak fundamental mereka.

The low-organized games based program (LOGP) merupakan program pendidikan jasmani melalui serangkaian aktivitas permainan sederhana (termasuk permainan tradisional) yang dirancang berpedoman pada kurikulum pendidikan jasmani di sekolah. Apabila merujuk pada Permendikbud RI Nomor 21 Tahun

Agung Purwandono, 2017

PENGEMBANGAN FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS MELALUI THE-LOW ORGANIZED GAMES BASED PROGRAM

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

2016, maka LOGP bertujuan untuk menyediakan proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui aktivitas bermain dalam permainan. Proses pembelajaran dalam LOGP dirancang menggunakan strategi *mastery learning* yang dikembangkan oleh Bloom (1968) serta tahapan pengembangan/pembelajaran, meliputi tahapan *beginning/discovery*, *developing*, dan *consolidating* (Sport New Zealand, 2012; Department of Education WA, 2013). Penilaian yang digunakan untuk mengukur kemajuan hasil belajar pada LOGP menggunakan pendekatan kualitatif dengan suatu standar tingkat pencapaian yang disusun dalam bentuk kriteria kinerja (Bloom, 1968) serta merujuk pada panduan penilaian dari Kemedikbud RI (2016), meliputi penilaian (1) sikap, (2) pengetahuan, dan (3) keterampilan. Untuk penilaian keterampilan, merujuk Bloom (1968) dilakukan sebelum tahapan pembelajaran dilaksanakan (*preassessment*), selama proses pembelajaran (*formative assessment*) disertai koreksi, dan setelah seluruh tahapan pembelajaran dilaksanakan (*summative assessment*).

Berdasarkan uraian yang telah disajikan, perlu dilakukan kajian empiris tentang pengembangan FMS melalui LOGP bagi peserta didik usia 7-9 tahun. Kajian ini diarahkan bagi perkembangan komponen FMS, meliputi (1) lokomotor, (2) stabilitas, dan (3) manipulatif. Hal ini penting dilakukan mengingat FMS dipertimbangkan menjadi unit bangunan dasar dari keterampilan yang lebih khusus dan kompleks yang digunakan dalam permainan olahraga dan rekreasi serta berbagai jenis aktivitas fisik lainnya (Hand, 2012; Cohen, dkk., 2014; Burrows, dkk. 2014). Pengembangan keterampilan ini harus dimulai pada tahun-tahun awal di sekolah dasar melalui pengajaran pendidikan jasmani di sekolah (*Department of Education, Victoria, 1996*) untuk meletakkan pondasi keberhasilan partisipasi aktifitas fisik sepanjang hayat bagi anak pra sekolah, anak-anak, remaja dan dewasa (Cliff, dkk., 2012; Burrows, dkk., 2014; Giannakidou, dkk., 2014).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini ialah

1. Apakah penggunaan *The Low-Organized Games Based Program* dapat mengembangkan keterampilan *locomotor* bagi siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun?
2. Apakah penggunaan *The Low-Organized Games Based Program* dapat mengembangkan keterampilan *object control* bagi siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun?
3. Bagaimanakah perubahan keseluruhan hasil belajar *Fundamental Movement Skill* siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun menggunakan *The Low-Organized Games Based Program*?

C. Tujuan Penelitian

Studi tentang pengembangan keterampilan gerak fundamental oleh Burrows, dkk. (2014) merekomendasikan tentang perlunya pemograman yang lebih dalam tentang program permainan sederhana, bagaimana dan jenis apa yang diselenggarakan untuk dapat mempromosikan keterampilan gerak dasar sebelum program tersebut dilaksanakan. Selain itu, pengembangan keterampilan gerak dasar dalam periode waktu usai sekolah dengan intervensi yang intensif, mencatat perbaikan yang positif pada kinerja keterampilan motorik selama 4 atau 10 minggu dari pelatihan spesifik keterampilan gerak fundamental bagi siswa di usia sekolah dasar (Cliff, dkk., 2012; Matvienko dan Ahrabi-Fard., 2010). Atas dasar itu, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memperoleh kesimpulan tentang penggunaan *The Low-Organized Games Based Program* bagi perkembangan keterampilan *locomotor* siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun;
2. Memperoleh kesimpulan tentang penggunaan *The Low-Organized Games Based Program* bagi perkembangan keterampilan *object control* siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun;

3. Memperoleh kesimpulan tentang perubahan keseluruhan hasil belajar *Fundamental Movement Skill* siswa Sekolah Dasar di kelas rendah usia 7-9 tahun menggunakan *The Low-Organized Games Based Program*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki efek bagi perbaikan pola keterampilan gerak fundamental peserta didik sekolah dasar usia 7-9 tahun dan berdampak sebagai pondasi untuk mendukung partisipasinya dalam berbagai aktivitas olahraga dan permainan yang membutuhkan keterampilan gerakan lanjutan selama tahun usia sekolah dan selama kehidupannya (Clark, 1994 di dalam Logan, dkk., 2011) pada berbagai tingkatan (*levels*) aktivitas jasmani (Fairclough dan Stratton, 2005). Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membangun kerangka acuan bagi para guru Pendidikan Jasmani di berbagai jenjang pendidikan, pembina dan pelatih keolahragaan, serta orangtua dalam mengembangkan keterampilan gerak fundamental. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi para pemangku kebijakan pendidikan jasmani di sekolah dan Dinas Pendidikan dalam menentukan kebijakan tentang program gerak yang sesuai di sekolah serta aktivitas yang dapat mendorong dan mendukung pembelajaran FMS bagi peserta didik jenjang sekolah dasar pada khususnya.

E. Struktur Penulisan

1. Halaman Awal
Judul, Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tesis dan Bebas Plagiarisme, Ucapan Terima Kasih, Abstrak, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, dan Daftar Lampiran.
2. BAB I Pendahuluan
Latar belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur penulisan
3. BAB II Kajian Pustaka

Pengertian dan Tujuan Pendidikan Jasmani, Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Konsep dan Prosedur Pelaksanaan LOGP, serta Pengembangan *Fundamental Movement Skills* melalui *The Low-Organized Games Based Program*.

4. BAB III Metode Penelitian

Desain Penelitian, Partisipan dan Tempat Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data, Validasi Data, dan Isu Etik.

5. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Perencanaan *The Low-Organized Games Based Program*, Pelaksanaan *The Low-Organized Games Based Program* dan Hasil belajar *The Low-Organized Games Based Program* serta Pembahasan Hasil Penelitian

6. Kesimpulan dan Saran