

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang penting dalam pendidikan secara umum, karena pendidikan jasmani turut membantu siswa berkembang secara utuh dari mulai aspek fisik, mental, sosial, dan spiritual. Paramitha dkk (2018, hlm. 42) mengungkapkan bahwa “Pendidikan jasmani anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor anak dalam mempersiapkan menuju jenjang sekolah dasar.” Yang berarti pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani dalam pencapaian tujuan pembelajarannya.

Mahendra (2015, hlm. 40) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani, permainan, atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.” Sedangkan pendidikan jasmani ini merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dalam pembelajarannya. Lebih lanjut Mahendra (2015) mengungkapkan bahwa:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (hlm. 11).

Sejalan dengan Mahendra, Purwanto, S. (2006, hlm. 15) menyebutkan bahwa “Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu pondasi pembentukan manusia yang berkarakter melalui aktivitas jasmani.” Yang berarti pendidikan jasmani dapat membentuk karakter anak sejak usia dini. Dengan demikian pendidikan jasmani memiliki peran dan fungsi yang amat ideal dalam membantu siswa tumbuh kembang dan sekaligus membantu anak menjadi dewasa.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sering kali dianggap membosankan dan melelahkan. Hal tersebut menurut para ahli disebabkan dari materi pembelajaran yang kurang sesuai dengan perkembangan anak, dan cara penyampaiannya yang belum sesuai

Agus Darmawan, 2019

*PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF*

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

dengan prinsip *Developmentally Appropriate Practice (DAP)*. Mulyanto, R (2011, hlm. 108) mengemukakan bahwa “*Developmentally Appropriate Practice (DAP)* merupakan suatu prinsip pembelajaran yang berdasarkan pada kesesuaian usia perkembangan anak.” Kondisi tersebut dapat dipahami jika kita melihat keadaan mayoritas guru yang masih bersandar pada pemilihan metode atau model pembelajaran yang bersifat *disciplinary mastery*. Suherman, A. (2016, hlm. 1) mengemukakan bahwa “*Disciplinary mastery* merupakan nilai rujukan yang paling tradisional yang menempatkan prioritas utamanya pada penguasaan *subject matter*.” *Disciplinary mastery* adalah salah satu orientasi guru yang menekankan pada penguasaan bidang studi yang baku. Padahal idealnya, guru mampu memilih model pembelajaran yang lebih sesuai dengan keperluan untuk mengembangkan aspek-aspek perubahan yang luas. Oleh karena itu, sebuah model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran merupakan langkah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, juga sebagai acuan guru agar tercapai tujuan yang ingin dicapai. Juliantine Dkk (2015, hlm.5) berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola atau kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh.” Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah penyajian baik berupa bentuk ataupun konseptual yang didalamnya mengandung kerangka pemikiran pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Hal ini yang melandasi bahwa pentingnya menerapkan model pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran berlangsung serta akan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru akan sangat berpengaruh kepada proses pembelajaran, inilah yang harus disadari oleh guru untuk menyajikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Terdapat beberapa model pembelajaran dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah pembelajaran model pendidikan gerak.

Agus Darmawan, 2019

***PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF***

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

Model pendidikan gerak merupakan model yang mengutamakan konsep gerak, berbeda dengan model pembelajaran penjas yang umumnya mengajarkan berbagai cabang olahraga dengan seluruh teknik dasar, peraturan, serta strateginya, dalam model pendidikan gerak anak tidak diperkenalkan dengan konsep dan komponen olahraga. Akan tetapi, guru lebih memperkenalkan konsep gerak, dan komponen gerak. Konsep gerak terdiri dari sub konsep tubuh, (bagian tubuh apa yang digunakan), konsep ruang (arah, bidang, atau ketinggian), konsep usaha (lambat, cepat, kasar, halus, lanar, ersendat), serta konsep keterhubungan (seperti sendirian, berpasangan, berkelompok, dsb) (Mahendra, 2017, hlm. 3). Sedangkan komponen gerak menunjuk pada pola gerak dasar yang terdiri dari lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

Dalam model pendidikan gerak guru tidak dianjurkan untuk memberi contoh tentang gerakan yang harus dilakukan anak, tetapi lebih banyak memberikan pertanyaan kepada anak tentang gerakan yang dapat dilakukan mereka dan justru anak harus mampu mencari sendiri (mengeksplorasi) gerakan yang mampu diperkirakannya, dan melakukannya sesuai dengan kemampuan sendiri tanpa harus membandingkannya dengan gerakan dari anak yang lain. Seperti yang dikemukakan oleh para ahli bahwa model pendidikan gerak lebih bersifat eksploratif, karena lebih mengarahkan anak-anak untuk mencari sendiri terhadap gerakan yang mampu dipikirkannya dan ditantang untuk mampu mengubah dan mengembangkannya juga sesuai dengan kemampuan sendiri. Dengan menggunakan pembelajaran model pendidikan gerak ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar yang lengkap seperti lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Disamping mengembangkan keterampilan dasar, model pendidikan gerak juga sering dipandang efektif untuk mengembangkan keterampilan bermain. Salah satu kelebihan pendidikan gerak dalam mengembangkan keterampilan bermain adalah kemampuannya untuk memulai pembelajaran permainan dari tahap yang paling mendasar dan bertahap dengan menggunakan permainan sederhana dan permainan *low organized games*. Jenis-jenis permainan yang dapat dikembangkan

Agus Darmawan, 2019

*PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF*

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

dalam pendidikan gerak di kelompokan lebih lanjut menjadi permainan invasi, permainan net, permainan raket, dan permainan *fielding games*.

Saryono, S. (2009, hlm. 12) mengemukakan bahwa “*Striking/ fielding games* (Permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula.” Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelembar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Supriadi, D. (2018, hlm.274) mengemukakan bahwa “kelebihan dalam permainan *fielding games* ini siswa dapat mengamati pemain lain, berpikir tentang taktik, membuat keputusan tentang penggunaan keterampilan olahraga dan menyelesaikan masalah taktis yang muncul selama permainan.”

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait *fielding games* dengan judul “**PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN *FIELDING GAMES* DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF.**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sebelum peneliti memutuskan rumusan masalah penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi terhadap berbagai permasalahan pembelajaran siswa SDN 025 Cikutra Kota Bandung di antaranya yaitu:

- 1.2.1 Apakah penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game* dapat meningkatkan keterampilan manipulatif ?
- 1.2.2 Apakah penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game* dapat meningkatkan gerak lokomotor siswa ?
- 1.2.3 Apakah penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game* dapat meningkatkan keterampilan bermain ?

Sehingga perlu kiranya masalah tersebut untuk diteliti, dianalisis dan dipecahkan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan di atas,

Agus Darmawan, 2019

PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN *FIELDING GAMES* DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF

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

maka rumusan masalah yang peneliti tetapkan yaitu “Apakah penerapan model pendidikan gerak dapat meningkatkan keterampilan manipulatif pada siswa di sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan umum

Menambah wawasan bagi penulis maupun wawasan bagi pembaca, dan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menyumbang atau menambah pengetahuan tentang aktivitas jasmani di sekolah dasar .

1.3.2. Tujuan Khusus

1.3.2.1. Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan manipulatif pada siswa berdasarkan penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game*.

1.3.2.2. Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan tujuan untuk mengetahui gerak lokomotor pada siswa berdasarkan penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game*.

1.3.2.3. Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan bermain pada siswa berdasarkan penerapan model pendidikan gerak berbasis permainan *fielding game*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Dilihat dari Segi Teori

Hasil penelitian dari segi teori dapat mengembangkan strategi pembelajaran dalam pendidikan jasmani khususnya *fielding game*, dan juga dapat digunakan sebagai referensi bagi lembaga pendidikan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani bagi sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar pada siswa sekolah dasar.

1.4.2 Dilihat dari Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi berbagai pihak terkait, diantaranya:

Agus Darmawan, 2019

*PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF*

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

1.4.2.1 Bagi Sekolah

Sekolah mempunyai informasi bahwa strategi mengajar itu beragam sehingga diupayakan guru dapat mengikuti pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan mengajar, serta dinas pendidikan diharapkan dapat mengadakan pelatihan.

1.4.2.2 Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya ini, diharapkan guru dapat menerapkan rencana pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien sebagai wacana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan kreativitas guru penjas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, terutama pada peningkatan keterampilan gerak dasar.

1.4.2.3 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan manipulatif siswa.

1.4.3 Dilihat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penerapan strategi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga-lembaga formal maupun nonformal. Dapat menjadi acuan mengenai penerapan model pendidikan gerak di sekolah dasar bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Gambaran lebih jelas mengenai isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut:

1.5.1 BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka.

Pada bab ini mengemukakan konsep atau teori, penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian.

Pada bab ini mengemukakan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang meliputi: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Pada bab ini mengemukakan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan

Agus Darmawan, 2019

*PENERAPAN MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN
FIELDING GAMES DALAM KETERAMPILAN MANIPULATIF*

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