

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan pengetahuan dan kemampuan lulusan sekolah dari tahun ke tahun semakin tinggi dan kompleks. Seluruh aspek yang ada pada diri peserta didik harus mendapat sentuhan untuk ditumbuhkembangkan. Masyarakat umum tidak peduli dengan segala kendala yang dihadapi sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal seperti itu dialami bidang studi pendidikan jasmani. Orang tua siswa mungkin tidak peduli dengan lingkungan pendidikan jasmani di sekolah tempat anaknya belajar, yang penting siswa bisa bermain voli, bermain sepak bola, dan cabang olahraga lainnya. Sementara itu, pandangan terhadap kebermaknaan pendidikan jasmani belum sepenuhnya dimengerti.

Dominasi aktivitas jasmani hanyalah berupa bentuk-bentuk kemampuan gerak dasar dan gerakan keterampilan (*skill*) dalam kegiatan pembelajarannya, sehingga pendidikan jasmani masih dianggap sebagai bidang studi yang tidak penting dan bahkan terpinggirkan karena tidak penting bagi karir. Anggapan ini sebenarnya keliru apabila kita mengkaji kebermaknaan pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmanilah yang mengemban tugas dalam mengembangkan seluruh aspek atau domain yang dimiliki siswa, yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Berbeda dengan bidang studi lainnya yang lebih terkonsentrasi pada proses pengembangan aspek kognitif dan afektif. Hal ini dapat dicermati dari tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar seperti yang dikemukakan oleh M. Ichsan (1983) yaitu memacu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat.

Terbukti bahwa pendidikan jasmani yang didominasi aktivitas jasmani berupa pendidikan gerak merupakan salah satu media untuk menumbuhkan seluruh potensi yang dimiliki anak didik. Dengan kata lain, pendidikan jasmani adalah alat mengembangkan kepribadian secara menyeluruh. Sebagaimana dikemukakan oleh Rusli Lutan (2001) bahwa tujuan pendidikan jasmani bersifat menyeluruh dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan harus mengacu kepada proses menumbuhkembangkan potensi siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip pertumbuhan dan perkembangan. Pada proses itu, guru merupakan kunci pokok yang harus mampu menumbuhkan partisipasi aktif semua siswa. Partisipasi aktif bukan hanya saat pembelajaran tetapi sekaligus sebagai stimulus yang mampu menanamkan budaya gerak yang sesuai dengan tuntutan kehidupan siswa. Hingga pada akhirnya kemampuan dasar yang dimiliki siswa semakin terlatih, termasuk diantaranya adalah kemampuan gerak (*motor ability*).

Kemampuan gerak merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan atau lebih tepatnya dikatakan sebagai *general capacity of the performance of a variety of a skill or task* (Yanuar

Kiram, 1992). Sudah menjadi tuntutan guru pendidikan jasmani di SD untuk memahami cara meningkatkan kemampuan gerak yaitu dengan memahami proses belajar gerak. Belajar gerak adalah perubahan internal dalam bentuk gerak (*motor*) yang dimiliki individu yang disimpulkan dari perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan ini semua merupakan hasil dari suatu latihan. Partisipasi aktif bukan hanya saat pembelajaran, tetapi sekaligus sebagai stimulus yang mampu menanamkan budaya gerak yang sesuai dengan tuntutan kehidupan siswa. Aktivitas siswa dikatakan sebagai sebuah proses latihan apabila aktivitas fisik dilakukan dengan sistematis, berulang-ulang, kian hari beban latihannya kian bertambah atau intensitas geraknya cukup tinggi (Harsono, 1988).

Bentuk latihan untuk meningkatkan kemampuan gerak pada siswa SD masih diterapkan melalui cara mengajar tradisional dengan pendekatan statis. Aktivitas siswa terlalu monoton pada setiap kegiatan belajar. Siswa berbaris dalam formasi, guru memberi instruksi, siswa melaksanakan tugas gerak sesuai dengan yang diinstruksikan gurunya. Akibatnya siswa relatif pasif dan memiliki perasaan jenuh selama kegiatan belajar.

Masih banyak guru yang mengajar pendidikan jasmani di SD berorientasi pada keterampilan cabang olahraga dengan materi dan alat yang sama digunakan oleh orang dewasa. Minimnya sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran proses pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran pada aspek pengembangan gerak sulit dicapai. Kenyataan seperti itu yang sering dijadikan alasan guru pendidikan jasmani untuk tidak mau bersusah payah mencari alternatif pendekatan mengajar dalam upaya mengembangkan kemampuan gerak.

Apabila guru pendidikan jasmani memahami betul karakter siswa di tingkat sekolah dasar (SD) dan sadar akan banyaknya pilihan aktivitas untuk menerapkan metode mengajar sekaligus membuang asumsi bahwa tanpa fasilitas yang memadai kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani tidak akan berjalan lancar dan kondusif (sebagai dampak salah persepsi mengenai idealnya tujuan pembelajaran yang harus dicapai sesuai arahan kurikulum) maka akan ditemukan solusi untuk menjawab tantangan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Crow dan Crow (1956; dalam Sukintaka, 1992:40) bahwa ketepatan penentuan metode mengajar dan penguasaan tentang tahap pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan kunci suksesnya usaha pendidikan.

Siswa sekolah dasar memiliki karakter senang bermain. Bermain bagi anak usia sekolah dasar adalah suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupannya sama seperti halnya makan, minum, tidur dan lain-lain (Soemitro, 1992:1). Melalui bermain, siswa akan memperoleh berbagai manfaat dalam mengembangkan seluruh aspek yang menjadi domain pendidikan. Kebangkitan bermain sebagai konsep filosofi dan peranannya dalam hidup dan pendidikan menempatkan kegiatan bermain sebagai batu loncatan bagi pendidikan. Makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya dalam masyarakat. Anak-anak belajar sesuatu dalam bermain.

Anak bermain ibarat buku yang terbuka. Pada situasi bermain, anak berkesempatan belajar menghadapi orang banyak, menilai kelompok, mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam menghadapi kelompoknya. Pada saat bermain

dalam kelompok maka dapat mendorong timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, tanggungjawab, kerja sama untuk tujuan bersama, dan sikap mendahulukan kepentingan kelompok. Hal ini sesuai dengan tiga fungsi utama yang diperoleh melalui bermain dalam usaha pendidikan yaitu pada proses mengembangkan sasaran jasmani, sasaran psikis, dan sasaran sosialisasi anak

Sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar hendaknya diberikan dalam bentuk permainan. Di lingkungan masyarakat banyak bentuk-bentuk permainan, baik bersifat permainan tradisional maupun permainan hasil inovasi para pakar pendidikan jasmani di bidang permainan, maka aktivitas bermain menjadi pilihan untuk dijadikan pendekatan mengajar bagi siswa SD. Bucher (1960; dalam Sukintaka, 1992:6) mengemukakan bahwa permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Sukintaka (1992:89) mengelompokkan permainan berdasar perbedaan peraturan dan organisasi induk, terdiri dari:

1. Permainan kecil, yaitu permainan yang tidak mempunyai peraturan baku dan tidak ada organisasi induk.
2. Permainan besar, yaitu permainan yang mempunyai peraturan baku dan mempunyai induk organisasi serta diakui sebagai anggota KONI.

Sedangkan Soemitro (1992:11) mengemukakan bahwa bentuk permainan kecil yang dilakukan anak-anak pada saat bermain terbagi ke dalam dua bentuk, yaitu:

1. Permainan tanpa alat
2. Permainan menggunakan alat.

Permainan kecil tanpa alat sangat mungkin dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena anak-anak bermain tidak tergantung pada ada tidaknya alat. Bentuk permainan ini meliputi permainan kecil untuk meningkatkan ketangkasan, melatih reaksi, melatih keseimbangan dan melatih kecepatan serta beberapa aspek disesuaikan dengan sasaran yang ingin dicapai, misalnya Hitam-Hijau, menjala ikan, katak dan bangau, komodo berlari, gobak sodor, dan menulis dengan kaki.

Kunci utama pelaksanaan permainan kecil tanpa alat adalah kemampuan guru pendidikan jasmani untuk melakukan inovasi atau modifikasi dalam melaksanakan pembelajaran. Maksudnya bahwa guru harus mampu menerapkan dan menyesuaikan materi ke dalam bentuk permainan, sehingga minat dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sama halnya dalam permainan kecil menggunakan alat seperti kasti, bola keranjang, menjadi raja bola, bola estafet, lomba memindahkan benda, dan lomba membawa buku di kepala, guru harus mampu mengelola pembelajaran dan menyajikan permainan yang lebih banyak serta dapat dirasakan oleh semua tumbuh dalam diri siswa anggapan bahwa pelajaran pendidikan jasmani merupakan hal yang menarik dan

menyenangkan. Sampai pada akhirnya, pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan gerak siswa sekolah dasar meskipun hanya melalui aktivitas permainan kecil.

## **B. Masalah Penelitian**

Masyarakat masih menganggap pendidikan jasmani sebagai bidang studi yang kurang penting bagi karir sehingga perhatian terhadap pendidikan jasmani kurang. Hal ini menyebabkan masyarakat khususnya orang tua siswa kurang peduli terhadap lingkungan pendidikan jasmani di sekolah.

Di samping itu, minimnya fasilitas penunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar menyebabkan guru pendidikan jasmani cenderung melaksanakan proses pembelajaran yang bersifat mengajarkan teknik kecabangan olahraga, sementara yang menjadi sasaran utamanya adalah belajar gerak untuk mengembangkan kemampuan gerak. Guru mungkin melupakan karakteristik siswa yang sangat menginginkan bermain pada seluruh aktivitas hidupnya, termasuk aktivitas jasmani. Secara umum guru belum mampu memfasilitasi bentuk-bentuk permainan yang mampu mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki siswa, antara lain karena lemahnya penguasaan kemampuan menerapkan pendekatan bermain disertai peralatan untuk bermain tidak lengkap. Adanya pendapat yang mengasumsikan bahwa bermain hanya membuat kegembiraan sesaat, bermain hanya mengeluarkan keringat dan membuat lelah anak, tidak ada manfaat yang dibawa anak setelah selesai bermain, semakin membuat guru jarang menerapkan bentuk permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani .



Pendekatan bermain melalui berbagai permainan yang sebenarnya guru telah berupaya menghindarkan kegiatan belajar siswa yang monoton, pendekatannya tidak linear (selalu berpusat pada guru), melainkan dilakukan dengan cara pengajaran reflektif (Rusli Lutan dan Cholik M. Toho, 1996/1997).

Ketika siswa melakukan berbagai macam permainan tanpa arahan dan bimbingan guru maka mereka bergerak aktif atas dasar naluri dengan tidak memperoleh manfaat bagi perkembangan kemampuan gerakannya. Untuk itulah guru pendidikan jasmani harus benar-benar memahami dan mampu menyajikan berbagai bentuk permainan sebagai pendekatan mengajar dalam upaya menumbuhkembangkan keseluruhan aspek yang dimiliki setiap siswa misalnya permainan kecil menggunakan alat dan tanpa alat.

Berdasarkan uraian masalah penelitian di atas dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu sejauhmana kemampuan gerak siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh permainan kecil yang menggunakan alat dan tanpa alat?.

Rumusan masalah penelitian di atas dapat dijabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

- 1) Bagaimana pengaruh permainan kecil menggunakan alat terhadap kemampuan gerak siswa SD?
- 2) Bagaimana pengaruh permainan kecil tanpa alat terhadap kemampuan gerak siswa SD?
- 3) Apakah terdapat perbedaan antara permainan kecil menggunakan alat dengan tanpa alat terhadap kemampuan gerak siswa SD?



## **C. Definisi Operasional**

### **1. Permainan Kecil**

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alatnya, ukuran lapangan, maupun waktu pelaksanaannya serta tidak mempunyai wadah atau organisasi. (Aip Syarifuddin dan Muhadi, 1992/1993).

Permainan kecil, yaitu permainan yang tidak mempunyai peraturan baku dan tidak ada organisasi induk (Sukintaka, 1992:89).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kecil adalah suatu aktivitas atau kegiatan bermain yang dilakukan siswa sekolah dasar yang peraturan permainannya tidak baku dan tidak mempunyai wadah atau organisasi baik nasional maupun internasional.

### **2. Permainan kecil menggunakan alat**

Permainan kecil menggunakan alat adalah aktivitas atau kegiatan bermain yang dilakukan siswa sekolah dasar yang menggunakan peralatan dan peraturan permainannya tidak baku, misalnya kasti, rounders, menjadi raja bola, bola estafet, lomba memindahkan balok atau batu, dan lomba membawa buku di kepala.

### **3. Permainan kecil tanpa alat**

Permainan kecil tanpa alat adalah aktivitas atau kegiatan bermain yang dilakukan siswa sekolah dasar yang tidak menggunakan peralatan dan peraturan permainannya tidak baku misalnya Hitam-Hijau, menjala ikan, katak dan bangau, komodo berlari, gobak sodor, dan menulis dengan kaki.



#### **4. Kemampuan Gerak**

Merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan atau lebih tepatnya dikatakan sebagai *general capacity of the performance of a variety of a skill or task* (Yanuar Kiram, 1992).

Kemampuan gerak (motorik) adalah kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak (Rusli Lutan, 1988).

Kemampuan gerak menurut Singer (1980; dalam Agus Mahendra, 2007) adalah keadaan segera dari seseorang untuk menampilkan berbagai variasi gerakan keterampilan gerak, khususnya dalam kegiatan olahraga.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan gerak siswa SD adalah kapasitas atau keadaan yang dimiliki siswa SD yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan untuk menampilkan suatu keterampilan yang bersifat relatif melekat dalam kegiatan olahraga.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dibedakan menjadi dua sebagai gambaran bahwa penelitian ini memberikan kajian pada permasalahan yang bersifat umum dan khusus.

##### **1. Tujuan Umum**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh temuan baru mengenai kebermaknaan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang mampu menumbuhkembangkan aspek fisik dan sosial siswa melalui pendekatan bermain

yang dilaksanakan dengan permainan menggunakan alat dan permainan tanpa menggunakan alat. Secara spesifik lagi adalah memperoleh jawaban mengenai perbedaan pengaruh dari permainan kecil menggunakan alat dan permainan kecil tanpa alat terhadap kemampuan gerak siswa SD.

## **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khususnya adalah untuk memperoleh informasi mengenai beberapa hal yang terkait dengan pengaruh bermain terhadap perkembangan kemampuan gerak siswa sekolah dasar. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan kecil menggunakan alat terhadap peningkatan kemampuan gerak siswa SD.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan kecil tanpa alat terhadap peningkatan kemampuan gerak siswa SD.
3. Untuk menguji perbedaan pengaruh permainan kecil menggunakan alat dengan permainan kecil tanpa alat terhadap kemampuan gerak siswa.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan kajian atau literatur untuk menambah wawasan keilmuan berkaitan dengan aspek pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain khususnya melalui permainan kecil menggunakan alat dan permainan kecil tanpa alat.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini merupakan bahan atau materi yang diharapkan akan menambah literatur dalam proses pengembangan ilmu pendidikan jasmani khususnya di bidang strategi belajar mengajar atau pendekatan mengajar yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani atau lembaga terkait lainnya seperti FPOK yang membawahi PGSD Program S1 Pendidikan jasmani, khususnya untuk proses penelitian serupa atau dalam bidang kajian yang sama sebagai bahan masukan untuk ditindaklanjuti dalam rangka menuju ke arah proses penyempurnaan guna menggali manfaat yang lebih besar bagi kebermaknaan dan perkembangan pendidikan jasmani.

## **F. Asumsi Dasar dan Hipotesis**

### **1. Asumsi Dasar**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Beberapa upaya dilakukan agar program pendidikan jasmani mampu menumbuhkembangkan seluruh potensi yang terkandung dalam domain psikomotor, kognitif dan afektif atau pengembangan pribadi anak secara menyeluruh (*multilateral development*) yaitu dilakukan dengan cara pengajaran reflektif yang pada hakekatnya menolak pendekatan secara linear, rutin dan monoton (Rusli Lutan dan Cholik M. Toho, 1996/1997).

Banyak manfaat yang diperoleh anak didik melalui bermain dan berolahraga seperti dikemukakan dalam Olympic Aid the 5 Rings Program: "*Play and sport, which are defined as any physical activity that is fun and participatory,*

*provides many benefits to children and is essential to their healthy physical and socio-emotional development*". Bahwa dengan bermain dan berolahraga sebagai aktivitas fisik yang dilaksanakan menyenangkan akan banyak memberikan manfaat bagi anak dalam perkembangan fisik, sosio-emosionalnya.

Melalui permainan yang diikuti anak didik, kemampuan fisik, khususnya kemampuan gerak akan sangat banyak mendapatkan pengaruh. Pada saat bermain proses-proses fisiologis (peredaran oksigen dan darah, denyut jantung, sistem pernafasan, dan yang lainnya) terjadi dengan meningkat dan secara langsung akan mempengaruhi organ-organ tubuh (Soemitro, 1992). Organ-organ tubuh yang tercakup pada ergosistema primer atau pelaksana gerak dan ergosistema sekunder atau pendukung gerak inilah yang menentukan kualitas kemampuan gerak khususnya, dan kebugaran jasmani pada umumnya (Santosa Giriwijoyo, 2003).

Siswa yang terlibat aktif dalam permainan kecil menggunakan alat kecenderungannya akan melibatkan seluruh organ pelaksana gerak. Semua bentuk gerak akan dilakukan, baik yang bersifat lokomotor, non lokomotor maupun gerak manipulatif. Aktivitas itu berdampak kepada latihan yang mengembangkan unsur-unsur kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi sebagai indikator dari kemampuan gerak. Permainan kecil tanpa alat yang direkayasa sedemikian rupa akan mengarahkan siswa kepada pelatihan berbagai unsur kemampuan gerak, meskipun aktivitas gerak manipulatif (memainkan alat dengan anggota tubuh) akan lebih sedikit beban latihannya.

## **2. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan asumsi di atas, diajukanlah hipotesis sebagai berikut:

1. Permainan kecil menggunakan alat memberi pengaruh terhadap kemampuan gerak siswa SD.
2. Permainan kecil tanpa alat memberi pengaruh terhadap kemampuan gerak siswa SD.
3. Permainan kecil menggunakan alat lebih efektif dibandingkan dengan permainan kecil tanpa alat dalam mengembangkan kemampuan gerak siswa SD.

