

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan anak secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga.

Selama ini kecenderungan dalam meningkatkan mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibatterbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komperhensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional, khususnya melalui pendidikan jasmani.

Sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya

bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu meningkatkan keterampilan motorik siswa. Manfaat yang didapat siswa jika berhasil menguasai keterampilan motorik adalah siswa akan memperoleh perasaan senang, mandiri, percaya diri, dan berpengaruh terhadap perkembangan diri atau kepribadian siswa. Hurlock (1996) mengungkapkan dalam situs www.parentingislami.com sebagai berikut :

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
2. Melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan-bulan pertama dalam kehidupannya, ke kondisi yang independent.
3. Melalui perkembangan motorik, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah.
4. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain atau bergaul dengan teman sebayanya.
5. Perkembangan keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan self-concept atau kepribadian anak.

Mengacu pada pendapat Supandi (1991:2) bahwa, “Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani mendorong siswa mengalami hal-hal sebagai berikut : 1) perkembangan aspek kepribadian dan 2) pematapan motorik.” Maka melalui pendidikan jasmani diharapkan tidak saja aspek psikomotor yang terbina melainkan aspek afektif dan aspek kognitif pun dapat berkembang dengan baik pula. Aspek afektif dapat dikembangkan melalui materi-materi olahraga dan permainan. Serta dapat terbentuk secara positif

melalui pendidikan jasmani diantaranya sikap disiplin, kerjasama, sportif, dan saling menghargai.

Masa anak merupakan dunia bermain, karena bagi anak bermain dapat dikatakan sebagai kebutuhan pokok seperti makan dan minum. Lutan (1996:2) menyatakan bahwa, "...Ternyata bermain merupakan kegiatan hakiki atau kebutuhan dasar bagi manusia." Pernyataan ini dikemukakan setelah memahami kecenderungan melihat pola perilaku manusia pada umumnya. Dalam kegiatan bermain akan timbul suatu usaha dari anak untuk mencari sarana untuk bergerak bebas, karena gerak dalam sebuah permainan merupakan ajang pengekspresian diri. Keinginan anak begerak dan bermain tergantung pada aspek jasmani dan rohani terhadap permainan yang dilakukannya.

Masa anak besar pada usia 6-12 tahun atau bisa disebut masa usia sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk mendapatkan aktivitas yang menyenangkan dan macam-macam gerakan. Apabila anak usia tersebut diberikan suatu bentuk aktivitas yang memerlukan koordinasi bermacam-macam pola gerak dasar tersebut semakin berkembang selaras dengan pertumbuhan anak. Seperti yang diungkapkan oleh Nurlan. et Al (2004:36) memandang konsep pertumbuhan dan perkembangan dalam hal koordinasi gerakan pada usia anak adalah sebagai berikut :

Pertumbuhan jaringan otot yang mulai lebih cepat pada tahun terakhir masa anak kecil, menghasilkan peningkatan kekuatan yang lebih besar.

Peningkatan kekuatan memungkinkan anak untuk mulai mampu melakukan bermacam-macam kemampuan gerak dasar yang semakin baik, yaitu gerakan-gerakan berjalan, berlari, melompat, berjingkat, melempar, menangkap, dan memukul.

Gerak atau dalam bahasa Inggrisnya “movement” banyak mengandung makna tergantung dari sudut mana orang mengartikannya. Pada esensinya gerak merupakan ciri dari perilaku hidup manusia yang alami dan di dalamnya mengandung tujuan beberapa aspek yang menunjang sebelum, selama, dan setelah gerak itu dilakukan. Karena gerak merupakan ciri makhluk hidup dan komponen bagi manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dengan gerak manusia mampu bertahan hidup dan melalui gerak pula manusia dapat mencapai tujuan seperti pertumbuhan fisik, mental, sosial, dan intelektual. Perilaku gerak setiap anak berbeda tergantung pada keterampilan dan kemampuan anak itu sendiri. Gerak yang dilakukan oleh anak merupakan gerak dasar yang dilakukan tanpa proses latihan dan bersifat alamiah.

Kegiatan bermain memberikan anak pengalaman berhadapan dengan masalah-masalah dan menganggapnya sebagai tantangan yang menggairahkan. Maka anak akan tumbuh menjadi orang dewasa yang optimistik dan kreatif dalam menghadapi kendala-kendala. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui permainan olahraga. Dalam permainan olahraga, anak banyak menggunakan energi fisiknya sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi siswa anak dalam belajar, bergaul dan bekerjasama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan

kemampuan secara realistik dan sportif. (*episetrum layanan psikologi, mozilla firefox, 2010*).

Kegiatan bermain juga mengarah pada pembelajaran olahraga dan pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar anak. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Ateng (1992: 7) yang menyarankan mengenai metode pengajaran yaitu, “Metode dan materi penyajian pengajaran sebaiknya dalam bentuk bermain atau permainan.”

Pembinaan dan pengembangan pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian dari peningkatan kualitas sumber daya manusia, dalam rangka mengembangkan manusia seutuhnya sesuai dengan pendidikan nasional. Dalam hal ini Lutan (1996: 7) memaparkan bahwa : “Melalui program penjas yang teratur, terencana, terarah, dan terbimbing diharapkan dapat mencapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.” Sedangkan yang dikemukakan Mahendra (2002:2) pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan gerak tidak aktif, dan perkembangan gerak aktif.
2. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan motorik yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam gerak yang luas.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat dinyatakan melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan perkembangan keterampilan gerak siswa dapat dibentuk ke arah yang positif dan lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani selain dapat mengembangkan kemampuan fisik juga dapat mengembangkan perkembangan keterampilan motorik.

Apabila diamati secara seksama permainan yang dilakukan anak sekarang jarang yang menggunakan gerak tubuh seutuhnya, baik secara bentuk, jenis ataupun alat yang digunakan. Salah satu bentuk permainan untuk memenuhi berbagai macam keterampilan gerak dasar siswa salah satunya permainan *end zone* dalam bola tangan, yang termasuk dalam permainan yang tentunya tidak cukup hanya mempersiapkan individu menguasai keterampilan-keterampilan yang ada dalam permainan itu, dan menghubungkannya ke dalam konsep pertahanan atau penyerangan agar terciptanya perkembangan kemampuan motorik siswa.

Melalui bergerak sambil bermain dapat menyalurkan hasrat serta keinginan dalam mengenali potensi siswa dalam tujuan pendidikan jasmani salah satunya memiliki kemampuan motorik yang baik dan lebih terampil dalam mempraktikkan gerak dasar. Dengan melalui permainan *end zone* membuat siswa dapat bergerak bebas dan berfikir cepat dalam menyelesaikan masalah dan banyak melibatkan gerakan-gerakan yang menimbulkan kontraksi otot, apabila dilakukan secara terus menerus akan memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan dasar tubuh siswa. Dalam hal ini

penulis berkeyakinan bahwa melalui permainan *end zone* siswa akan merasa tertantang dan membuat siswa senang yang otomatis berdampak terhadap perkembangan kemampuan motorik siswa SD.

Dengan demikian, anak-anak pada masa pertumbuhan dapat di perhatikan proses perkembangan geraknya dengan suatu pola gerak yang teratur, sistematis, serta dengan memperhatikan aspek kebugaran jasmani. Sehingga dapat merangsang dan mengaktifkan anak agar menemukan kepuasan dalam bergerak serta akan timbul perasaan senang dan puas. Setiap siswa SD memerlukan pengalaman belajar yang memadai untuk merangsang kemampuan motorik dasarnya sesuai dengan tingkat usianya. Harsono (1992: 8) menyatakan bahwa ;

Periode umur anak SD adalah periode yang teramat penting untuk memupuk perkembangan perceptual motorik. Periode pendidikan dasar merupakan periode kondusif untuk memulai, mengelola, dan mengembangkan aspek-aspek fisiologis, intelektual, emosional, social, serta aspek antropometrik anak.

Oleh karena itu penulis akan meneliti mengenai permainan *end zone* dalam bola tangan terhadap pengembangan kemampuan motorik pada siswa SD yang di lakukan di SDN Citeureup 2 Kota Cimahi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat dikemukakan rumusan masalah ini :

Apakan permainan *end zone* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa SD kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui adanya pengaruh permainan *end zone* terhadap kemampuan motorik siswa.”

D. Anggapan Dasar

Dalam hal ini Winarno (1992: 15) mengemukakan bahwa :

Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak yang sebenarnya diterima oleh penyidik dari sifat kebenarannya itu, selanjutnya diartikan pula penyidik dapat merumuskan satu atau lebih hipotesis yang dianggap sesuai dengan penyelidikannya.

Permainan *end zone* merupakan permainan yang belum umum tapi mudah untuk dimengerti dan sesuai untuk siswa sekolah dasar, karena permainan ini menuntut siswa menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak bebas dengan melibatkan keterampilan gerakanya. Unsur

keterampilan gerak yang terdapat dalam permainan end zone merupakan unsure keterampilan motorik yang sederhana dan mudah dilakukan siswa SD, tetapi juga memiliki tantangan yang cukup membuat anak berfikir untuk memecahkan masalah.

Menurut Sukintaka (1991: 3) mengenai fungsi-fungsi bermain adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi bermain terhadap pengembangan jasmaniah
- b. Fungsi bermain terhadap pengembangan kejiwaan
- c. Fungsi bermain terhadap perkembangan social

Gerak lokomotor pada permainan end zone sangat dominan, karena sebagian besar teknik dasar permainan end zone terdiri dari gerak lokomotor, yaitu berlari dan melompat. Gerakan itu dilakukan pada saat siswa akan memasuki daerah poin ataupun pada saat mencari posisi agar teman satu tim mudah melempar/mengoper bola dan juga pada saat menghindari lawan agar bola tidak tertangkap lawan. Gerakan non lokomotor pada permainan end zone, yaitu gerakan merebut bola dari lawan dan mengelakan tubuh dari lawan agar bola tidak tertangkap. Gerakan manipulatif dalam permainan *end zone* ini adalah pada saat mengoper bola pada teman ketika berada di daerah poin dan menangkap bola pada saat berada di daerah poin dan tidak boleh terjatuh. Permainan *end zone* ini menggunakan bola yang permukaannya lembut dan berukuran yang telah disesuaikan dengan siswa sekolah dasar agar mudah terpegang atau terpegang oleh siswa SD kelas V.

E. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas maka dengan ini penulis dapat menarik hipotesis dari permasalahan penelitian ini, seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2009:96) : :Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Diakatakan sementara karena jawaban yang diberikabn baru berdasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah *“terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran melalui end zone terhadap kemampuan motorik siswa. Sehingga melalui permainan end zone kemampuan motorik siswa akan berpengaruh secara signifikan.:*

F. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Sugiyono (2009:117) adalah, “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan suatu keseluruhan objek penelitian baik yang berupa benda hidup, seperti manusia, benda mati, atau berupa gejala peristiwa-peristiwa yang dijadikan sebagai sumber data dengan memiliki berbagai karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Citeurep 2 Kota Cimahi yang berjumlah 50 orang.

Sampel menurut Sugiyono (2009:118) adalah, “Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah dengan *sampling purposive* yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu yang terjadi di lapangan, salah satunya ada kekurangan jumlah siswa perempuan untuk kebutuhan penelitian, sehingga penulis hanya menggunakan siswa laki-laki saja agar pengumpulan data akan lebih mudah. Sugiyono (2009:124) menyatakan bahwa, “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa laki-laki. Arikunto (2006:131) mengatakan bahwa, “Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi maka peneliti tersebut disebut sampel.” Sampel hanya terdiri dari 1 kelompok saja.

G. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini :

1. Motorik. Ma'mun dan Saputra (1999:72) yang menyatakan bahwa "kemampuan gerak dasar adalah keadaan segera dari seseorang untuk menampilkan berbagai variasi keterampilan gerak khusus dalam kegiatan olah raga."
2. Bermain, menurut Windradini (t,th:105) adalah "Suatu kesibukan yang dipilih seseorang, jadi tidak dipaksakan."

Dalam penelitian ini bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak menurut mereka sendiri dengan menggunakan permainan *end zone*.

3. Menurut Rahmat (2009:21) Permainan *end zone* adalah permainan yang terdiri dari dua kelompok yang terdiri dari 5 orang 1 tim atau disesuaikan, yang bermain lempar tangkap bola ke teman stu tim tetapi jangan sampai terebut oleh tim lawan. Poin dapat diraih apabila dapat melempar bola pada teman satu tim yang sudah berada di daerah lawan yang telah di tentukan sebelumnya.
4. Bola tangan adalah permainan dengan jumlah pemain enam orang dan satu penjaga gawang. Objek dari permainan ini adalah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan. Bola tangan dimainkan di atas lapangan dengan panjang 40 m dan lebar 20 m. danangpoenya.blogspot.com/2009/08
5. Kemampuan, menurut Schmidt (1991:15) diartikan sebagai ciri individual yang diwariskan dan relatif abadi yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan.