

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara sehat dan cerdas. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani anak-anak dapat belajar lebih banyak hal mengenai afektif, kognitif dan psikomotor. Dikutip oleh Lutan dalam (Lengkana dan Sofa 2017:6) “Pendidikan Jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual dan emosional.” Sebagaimana yang diungkapkan (Pengabdian, dkk. 2012:133) bahwa tujuan utama pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar adalah membantu peserta didik agar meningkatkan keterampilan gerak mereka, di samping agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Aktivitas jasmani sangat penting dalam pertumbuhan anak-anak dalam melakukan segenap aktivitas di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

Pada umumnya, setiap anak memiliki bakat dalam bidangnya sendiri. Biasanya bentuk kegiatan bakatnya disalurkan melalui kedalam aktivitas geraknya dalam bermain. Menurut (Wiwik Pratiwi 2017:109) bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting, dengan bermain anak akan membangun pengetahuannya

tentang apa yang ada di sekitarnya, dan membangun kreatifitasnya baik dengan menggunakan suatu benda atau alat permainan maupun tidak. Bermain bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam hidupnya, selain mengembangkan diri sendiri, bermain juga membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Didalam pemikiran anak-anak bermain sepanjang waktu adalah hal yang mengasikkan sehingga setiap saat waktunya telah dihabiskan untuk bermain. Hal ini sangat berarti bagi anak-anak untuk melatih dirinya dan merangsang perkembangan serta potensi yang berada pada dalam diri anak.

Bila diamati perilaku anak Sekolah Dasar (6–12 tahun) terlihat bahwa aktivitas gerak mereka begitu aktif. Pada saat di sekolah misalnya, menjelang istirahat atau pulang, mereka ingin segera cepat-cepat untuk bergegas meninggalkan kelas, karena menurut mereka hal tersebut kurang mengasikkan yang hanya duduk diam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Begitu saatnya bel telah berbunyi mereka sangat bergembira dan antusias untuk hendak keluar kelas sambil berlari, melompat-lompat ataupun mengayun-ayunkan tangannya dengan riang bersama temannya. Uraian tersebut dinyatakan sesuai dengan gambaran anak-anak Sekolah Dasar dalam mengekspresikan dirinya ketika jam sekolah telah usai.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, Pendidikan Jasmani menjadi salah satu bagian hal yang menyenangkan karena berkaitan dengan aktivitas bermain

yang di lakukan oleh anak-anak. Proses aktivitas gerak dasar sebagai cara untuk membelajarkan anak membentuk gerak dasar yang baik. Pendidikan Jasmani khususnya pembelajaran keterampilan gerak dasar lokomotor. Menurut (Hanief and Sugito 2015:62) gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari suatu tempat ke tempat yang lain. Memiliki tujuan peningkatan keterampilan gerak lokomotor yang sangat diperlukan untuk mengefektifitaskan suatu gerakan dalam permainan engklek. Sehingga dapat diharapkan dalam aktivitas gerak tersebut siswa dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor ketika siswa telah bisa melakukan keterampilan gerak dasar lokomotor. Siswa dapat mempelajari dasar-dasar keterampilan olahraga lainnya, sehingga siswa dapat berprestasi dalam bidang olahraganya yang diminati.

Hal-hal yang telah diuraikan tersebut akan tercapai apabila guru bisa mengembangkan individu-individu atau kelompok-kelompok siswa untuk terus mengembangkannya seoptimal mungkin melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu untuk terciptanya perkembangan anak yang lebih baik, perlu adanya penyusunan sebuah permainan yang dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam berolahraga, khususnya dalam materi gerak dasar lokomotor.

Sasaran pembelajaran ditunjukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga pada perkembangan pribadi anak seutuhnya, maka pendidikan jasmani perlu diajarkan dengan baik dan menyenangkan. Dalam

pelaksanaannya, pembelajaran pendidikan jasmani belum berjalan dengan baik. Sering ditemui kendala-kendala yang menghambat pembelajaran, baik yang berhubungan dengan guru, siswa, fasilitas dan cuaca. Sehingga apabila kendala tersebut tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak yang buruk terhadap hasil pembelajaran dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sebelumnya.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru Penjas kelas II di SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat, ditemukan bahwa kurangnya semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya yaitu, penerapan metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif sehingga siswa menjadi bosan serta kesulitan dalam melakukan gerak lokomotor. Selain itu kurang menariknya penggunaan media pembelajaran dan kegiatan tentang gerak lokomotor dalam mengembangkan kemampuan gerak lokomotor anak. Hal tersebut membuat siswa menjadi kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada siswi perempuan. Sehingga hal ini dapat mempengaruhi kurangnya keterampilan siswa dalam melaksanakan gerak dasar lokomotor.

Mengatasi permasalahan tersebut, guru diharapkan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang menarik minat siswa dalam berolahraga. Selain itu guru juga di tuntut untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran agar kualitas

pembelajaran yang di berikan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Pada pembelajaran pendidikan jasmani siswa juga turut serta dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang baik, menjalin sebuah hubungan yang akrab dengan guru, terciptanya rasa saling percaya terhadap teman, adanya tanggung jawab akan apa yang telah siswa perbuat.

Strategi bermain bisa menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah bermain. Hanya saja diberi bumbu belajar dalam bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Rosdiani dalam (Andayani 2021:232) bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, atau kebahagiaan. Belajar sambil bermain merupakan strategi pembelajaran yang sangat tepat dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran di anak Sekolah Dasar. Karena karakteristik anak Sekolah Dasar adalah bermain. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat, agar dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui strategi bermain engklek.

Berdasarkan uraian diatas, penulis perlu melakukan penelitian lebih lanjut mengenai upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Maka dengan ini penulis merumuskan judul penelitian ini “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Locomotor Melalui Strategi Bermain Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Di Kelas II SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat”

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Mengingat dari adanya keterbatasan penelitian dari segi pendanaan, tenaga dan waktu serta untuk menghindari dari penafsiran yang berbeda dalam penelitian ini, maka peneliti akan membatasi permasalahan ini yaitu:

- a. Meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui strategi bermain pada siswa kelas II SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat
- b. Subjek Penelitian di kelas II SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat
- c. Penelitian bertempat di SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat
- d. Metode penelitian yang digunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan strategi bermain pada siswa kelas II SDN Petamburan 03 Jakarta Pusat dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor?

C. Tujuan Penelitian

Setiap peneliti memiliki sebuah tujuan atau sasaran yang ingin tercapai, tujuan tersebut di maksudkan kedalam rumusan dari permasalahan yang hendak diteliti, dengan kata lain tujuan penelitian merupakan pernyataan hal yang mengenai tentang ruang lingkup dari kegiatan yang dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Ingin mengetahui apakah melalui Strategi Bermain bisa

Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Lokomoto Pada Siswa Kelas II SDN
Petamburan 03 Jakarta Pusat”

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam mengajar, khususnya guru pendidikan jasmani, serta mengoptimalkan proses pembelajaran yang lainnya secara berkelanjutan dengan strategi bermain.

2. Bagi Sekolah

Untuk sekolah, membantu sekolah dalam berkembang lebih baik lagi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui strategi bermain yang diharapkan menjadi sebuah informasi atau metode baru dalam meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

3. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor. Agar siswa dapat lebih percaya diri dan memiliki mental yang kuat serta ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

4. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tambahan tentang gerak dasar lokomotor pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas II Sekolah Dasar dan memberikan tambahan skripsi di prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam “45” Bekasi.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian pada istilah yang ada dalam proposal ini, maka perlu diberikan penjelasan pada istilah tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Upaya

Upaya adalah usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb). (KBBI 2015:15334)

2. Keterampilan

Keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cepat, pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Gordon dalam (Sulistiyowati 2018:2)

3. Gerak lokomotor

Gerak dasar lokomotor merupakan satu domain dari gerak dasar fundamental (fundamental basic movement), di samping gerak dasar non-lokomotor dan gerak dasar manipulatif, gerak dasar lokomotor yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan disekolah dasar (SD). (Hanief dan Sugito 2015:61)

4. Strategi Bermain

Strategi bermain adalah strategi untuk menjelajah dunia, dari apa yang tidak dikenal sampai apa yang diketahui, dan dari apa yang tidak diperbuat sampai mampu melakukan. Suryasiwa dalam (Supardi, Khaedar, dan Alam 2021:60)