

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum, karena melalui pembelajaran pendidikan jasmani dapat diupayakan peranan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Hasil nyata dari pendidikan jasmani adalah perkembangan keterampilan (psikomotor).

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi¹. Pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan siswa dalam pelaksanaan pendidikan.

Manfaat dari proses kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah kebugaran jasmani. Hal ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena kebugaran jasmani yang baik bisa membantu siswa untuk melakukan berbagai macam kegiatan belajar. Oleh karena itu,

¹ Ega Trisna Rahayu, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Bandung: Alfabeta, 2012) h.7

pendidikan jasmani harus lebih diperhatikan karena perannya sangat penting bagi siswa.

Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.² Melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya seperti kreativitas gerak.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani, diperlukan peran guru yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengemas pembelajaran menarik sehingga siswa dapat termotivasi dan lebih antusias mengikuti setiap pembelajaran, tetapi sebaliknya apabila dalam proses pembelajaran, guru tidak dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, maka siswa akan merasa jenuh dan tidak lagi memiliki semangat untuk belajar.

Pembelajaran pendidikan jasmani harus lebih diperhatikan karena kebutuhan siswa untuk bergerak harus dipenuhi sebagai landasan untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki siswa. Kreativitas merupakan suatu kebebasan dalam berekspresi dimana siswa dapat bergerak dan bertindak sesuai dengan kemauan siswa namun harus dalam ruang lingkup pendidikan jasmani.

² *Ibid.*, h.19

Pembelajaran pendidikan jasmani dikemas untuk pengembangan fisik melalui kegiatan yang menyenangkan dan nyaman bagi siswa, dengan kegiatan yang menyenangkan, kreativitas siswa dapat meningkat. rasa aman secara psikologis merupakan suatu persyaratan untuk dapat membuat siswa mau dan mampu mengekspresikan dirinya secara optimal. Melalui kegiatan permainan kecil, siswa akan dapat terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas fisik, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Penerapan permainan kecil diharapkan dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa melalui kegiatan yang direncanakan dan dilakukan secara efektif. Penerapan permainan kecil dilakukan berdasarkan kebutuhan siswa karena untuk lebih meningkatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik dalam hal kreativitas gerak. Kreativitas gerak siswa sangat perlu dikembangkan karena melalui kreativitas siswa akan mendapatkan berbagai pengalaman tidak hanya pada aspek psikomotor saja namun pada aspek kognitif dan afektif siswa akan meningkat.

Anak usia SD merupakan masa emas perkembangan dimana siswa pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk kreativitas gerak siswa. Berkenaan dengan pertumbuhan fisik, anak usia SD masih

perlu aktif melakukan berbagai aktivitas, ini sangat diperlukan baik bagi pengembangan otot-otot kecil maupun otot-otot besarnya.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat mudah dipahami siswa bila situasi atau keadaan belajar siswa diperhatikan. Beberapa situasi belajar siswa perlu diketahui seperti: strategi pembelajaran, pemikiran siswa, tingkah laku siswa, perkembangan motorik dan perkembangan kognitif siswa. Secara psikologis tidak semua siswa dapat menerima pelajaran dengan baik karena perkembangan fisik siswa yang berbeda-beda.

Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah sangatlah jarang dilakukan karena jadwal yang ditetapkan di sekolah hanya satu kali dalam seminggu dibandingkan dengan pelajaran yang lain sehingga membatasi keinginan anak untuk bergerak dan dapat mempengaruhi prestasi anak dalam kegiatan belajar yang lainnya. Hal ini menguatkan bahwa pendidikan jasmani dilaksanakan hanya sebatas penguasaan materi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna yaitu dengan pemilihan kegiatan pembelajaran yang tepat sehingga mampu mengembangkan segala potensi dan meningkatkan kreativitas gerak siswa.

Melihat kenyataan yang terjadi di SDN Jaya sakti 02 Kabupaten Bekasi selama penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani,

banyak sekali peserta didik yang belum terlihat kreativitas gerakannya, kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut terjadi karena siswa belum mendapatkan suatu kebebasan dalam bergerak sehingga pembelajaran pendidikan jasmani menjadi sesuatu yang membosankan bagi siswa. Kreativitas gerak sangatlah penting bagi siswa karena melalui kreativitas gerak, siswa dapat bergerak sesuai kemauan dari dalam dirinya sehingga lebih mudah mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus bisa memadukan kegiatan tersebut dengan sebuah permainan sehingga siswa lebih antusias dan kreativitas gerak siswa lebih meningkat. Hal ini harus dipahami guru agar pembelajaran dapat lebih efektif. Dalam melaksanakan penerapannya, pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pada penelitian ini peneliti berupaya untuk meningkatkan kreativitas gerak dalam pendidikan jasmani siswa kelas III SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi dan mengatasi proses pembelajaran pendidikan jasmani agar pembelajaran lebih efektif. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan kecil. Pembelajaran dengan suatu permainan merupakan pembelajaran yang dilakukan dekat dengan dunia anak berbeda dengan pendekatan ataupun metode pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan belajar sambil bermain. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan fisik anak atau dalam pengertian penguasaan bahan

pelajaran, tetapi juga merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang. Adanya unsur kegembiraan atau senang untuk penguasaan materi tersebut. Inilah yang menjadi ciri khas dari suatu pembelajaran dengan sebuah permainan.

Pembelajaran dengan permainan kecil berdasarkan penggunaan ada dua macam tipe, yaitu permainan menggunakan alat dan permainan tanpa alat, sedangkan berdasarkan kegiatannya ada dua tipe yaitu, sendiri dan beregu. Peneliti dalam hal ini akan menggunakan tipe permainan kecil tanpa alat untuk memaksimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi.

Untuk mengatasi permasalahan dan mendapatkan hasil yang maksimal peneliti menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) karena penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pentingnya pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan sebagai upaya peningkatan kreativitas gerak, maka peneliti mencoba mengangkat permasalahan tersebut ke dalam suatu karya ilmiah yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Gerak dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui

Permainan Kecil Tanpa Alat di kelas III SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian yang teridentifikasi di dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani
2. Rendahnya kreativitas gerak siswa
3. Rendahnya perhatian guru terhadap pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah, kreativitas gerak lari melalui permainan kecil tanpa alat pada Siswa Kelas III SDN Jayasakti 02 Kabupaten Bekasi.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kreativitas gerak siswa dapat ditingkatkan melalui permainan kecil tanpa alat?
2. Mengapa permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa?
3. Bagaimana cara menerapkan permainan kecil tanpa alat untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa?

E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga mampu mempersiapkan dan mencetak individu-individu berkompeten yang mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan untuk diterapkan dalam kehidupan nyata. Serta sebagai acuan dalam pengembangan pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, dengan diperkenalkannya permainan kecil diharapkan dapat meningkatkan kreativitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani
- b. Bagi guru, khususnya kelas III SDN Jayasakti 02 Desa Jayasakti Kabupaten Bekasi, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan

masukkan dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi dan masukan guna lebih memperhatikan hal-hal yang mempengaruhi kreatifitas dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa serta dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas dan dijadikan bahan masukan pengembangan kurikulum.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Pendidikan Jasmani.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil peneliti ini dapat dijadikan bahan kajian yang lebih luas dan mendalam.