

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengajaran pengetahuan yang diberikan dari satu generasi ke generasi melalui pengajaran, pembelajaran, pelatihan maupun penelitian. Di dunia, memperoleh pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan wawasan dan mengembangkan pola pikir.

Belajar pada dasarnya adalah segala sesuatu proses timbal balik ilmu yang dialami baik disekolah maupun di luar sekolah yang didalami sehingga tercapai suatu pencapaian dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham. Proses dalam penerimaan ilmu tersebut terjadi karena adanya latihan sehingga seseorang dapat dianggap telah belajar sesuatu jika dapat menunjukkan suatu perubahan ketinggian yang lebih tinggi dari sebelumnya. Belajar adalah salah satu bagian dari pendidikan, proses terjadinya belajar tersebut disebut pembelajaran,

Soekidjo Notoatmojo (2003: 16) menjelaskan bahwa pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Menurut Vernon S. Geralch & Donal P. Ely dalam bukunya *Teaching & Media-A Systematic Approach* dalam Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa

belajar adalah perubahan perilaku , sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati atau hasil yang dapat diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati.

Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Salah satu pembelajaran yang dapat mengubah perilaku adalah dengan Pendidikan jasmani, karena didalam Pendidikan jasmani mengandung nilai nilai yang dapat sangat berpengaruh kepada sikap dan sifat seseorang.

Menurut Undang Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani adalah suatu bentuk pembelajaran yang meliputi gerak atau aktivitas fisik sehingga membuat para peserta didik menjadi bugar dan senang. Aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani dilakukan berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan, pendidikan jasmani juga dapat membentuk kepribadian individu yang intelektual dan sosial, jika berhasil maka pendidikan jasmani yang diterapkan telah mencapai tujuan dari pendidikan nasional.

Dalam proses pendidikan jasmani terdapat dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis

(Jasmani siswa), dan psikologis (kecerdasan atau intelegensi siswa, ,motivasi, minat, sikap dan bakat).

Ruang lingkup dalam Pendidikan jasmani meliputi banyak aspek

1. Permainan dan Olahraga, meliputi : Olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non- lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, sepakbola, voli, beladiri, tenis meja, dan aktivitas lainnya
2. Aktivitas pengembangan , meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, bentuk postur tubuh, dan lainnya
3. Aktivitas senam, meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, senam lantai, dan lainnya
4. Aktivitas ritmik, meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ,dan lainnya
5. Aktivitas air, Meliputi : renang, permainan air, dan lainnya
6. Pendidikan luar kelas, meliputi : pengenalan lingkungan, pinkik, berkemah, mendaki gunung, dan lainnya
7. Kesehatan, Meliputi : penanaman hidup sehat, merawat lingkungan sehat, mengatur waktu istirahat dan lainnya.

Adapun tujuan dari pendidikan jasmani adalah mengembangkan anak melalui suatu aktivitas jasmani, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, serta membentuk sikap yang positif dan mengembangkan mental,sosial, emosional, intelektual, dan kesehatan secara keseluruhan

Gerak dasar (fundamental movements skill) adalah pola gerakan yang mendasari suatu gerakan, mulai dari kemampuan gerak sederhana hingga

kemampuan gerak yang kompleks, pada dasarnya gerak dasar manusia adalah : Berjalan, Berlari, Melompat , dan Melempar.

Di era digital saat ini berdampak kurang baik bagi aktivitas gerak anak, berkurangnya aktivitas fisik di lingkungan rumah juga membuat anak menjadi kurang bugar, padahal aktivitas fisik seperti bermain di lingkungan rumah sangatlah sangat penting untuk menjadi dasar dari anak tersebut melakukan dan melatih gerak dasar, membangun rasa sosial anak, serta membuat tubuh anak tersebut menjadi bugar. Aktivitas fisik berupa permainan yang ada di khalayak masyarakat adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah berbagai macam permainan yang berasal dari peninggalan budaya leluhur, dan memiliki banyak nilai nilai didalamnya, biasanya dilakukan berkelompok dengan alat alat yang sederhana, serta membawa perasaan senang dan gembira saat memainkannya.

Menurut Kurniati pada tahun 2006, Permainan tradisional akan mengembangkan potensi setiap anak yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Atmadibrata mengemukakan permainan tradisional Jawa Barat disinyalir memiliki keterampilan prestatif yang bersifat entertainment yang dapat dijumpai dimana-mana. Bila permainan tradisional Jawa Barat dikaji, ternyata bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani (gymnastic), kecermatan, kelincahan, daya fikir, apresiasi terhadap unsur seni yang ada, dan menyegarkan pikiran.

Dalam permainan tradisional, gerak dasar anak juga bisa terbentuk karena biasanya permainan lahir di lingkungan bermain pada kalangan masyarakat

Indonesia, seperti melompat pada permainan engklek, berlari pada permainan petak umpet, dan lain sebagainya

Pengembangan gerak dasar pada siswa sangatlah penting, karena gerak dasar adalah dasar dari sebuah gerakan yang akan dilakukan oleh siswa dalam melakukan olahraga. Seperti contoh dalam melakukan olahraga sepak bola, siswa harus bisa menguasai gerak dasar berlari, menendang, dan lain lain.

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup.

Namun pada zaman modern seperti saat ini permainan tradisional sedikit demi sedikit meluntur, dikarenakan jarang sekali ditemukan anak-anak memainkan permainan tradisional di lingkungan masyarakat, kemungkinan besar hal ini dikarenakan oleh berkembangnya gadget dengan game-game canggih sehingga ketertarikan dalam bersosialisasi bahkan dalam bermain pun makin sangat berkurang, karena sudah semakin langkanya permainan tradisional di dalam masyarakat membuat anak-anak pun tidak tahu apa itu permainan tradisional.

Di Indonesia, pada tingkatan sekolah dasar diarahkan lebih kepada penguasaan gerak dasar yang dapat digunakan untuk pijakan untuk melakukan gerak-gerak yang berkesinambungan sehingga menjadi sebuah gerakan yang komplit sehingga siswa dapat melakukan sebuah gerakan olahraga yang maksimal.

Oleh karena itu, dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengenalkan salah

satu permainan tradisional yang mungkin siswa siswa milenial ini belum mengetahui guna meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat pada siswa kelas bawah tingkat Sekolah Dasar (SD) . sehingga penulis mengambil judul “Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Melalui Permainan Tradisional Dingklik Oglak Aglik Pada Siswa Kelas Bawah Sekolah Dasar”

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah mengembangkan Model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan tradisional dingklik oglak aglik pada siswa kelas bawah tingkat Sekolah Dasar.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang akan dikembangkan pada penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimanakah Pengembangan Model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan tradisional Dingklik Oglak Aglik pada siswa kelas bawah tingkat Sekolah Dasar?”.

D. Kegunaan hasil penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif dalam pembelajaran gerak dasar melompat untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas bawahserta dapat menambah khasanah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kedepannya.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu :

- a. Bagi guru pendidikan jasmani :Untuk memberikan motivasi, pola Teknik dan memberikan pengajaran yang menyenangkan serta menarik minat para siswa dan siswi, mempermudah dalam meningkatkan minat belajar pendidikan jasmani dan lebih bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran gerak dasar ini.
- b. Bagi siswa Sekolah Dasar :Untuk mengembangkan potensi diri, keterampilan ,dan kemampuan diri yang dimiliki, terutama kemampuan gerak dasar melompat.
- c. Bagi peneliti :Untuk mengetahui sistem model pembelajaran gerak dasar melompat dapat dilakukan melalui permainan tradisional dingklik oglak aglik dan untuk menyelesaikan tugas akhir kuliah