

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Kabupaten Kaimana merupakan faktor utama dalam pembentukan keberbadian anak. Hal yang penting bagi siswa (SD), (SMP) dan (SMA) karena melalui pendidikan setiap anak dapat mengembangkan dirinya sehingga anak dapat mengerti, memahami dan melakukan pembelajaran. Pendidikan di Kabupaten Kaimana dianggap masih kurang khususnya tenaga kerja para guru dan sarana prasarana, disini kita bisa lihat bahwa banyaknya sekolah yang ada di Kabupaten Kaimana untuk (SD 85), (SMP 16) dan (SMA 5) jumlah semuanya adalah 106. Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam pentukan pribadi manusia. Sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu membawa kemajuan dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan meliputi pendidikan formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi. Pada jenjang pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar (SD), pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), pendidikan sekolah menengah atas (SMA), dan pendidikan tinggi (Perguruan Tinggi).

Salah satu pendidikan formal yang diajarkan adalah pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan kesehatan lingkungan (BNSP, 2006: 158). Secara sederhana, pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak.

Pendidikan jasmani dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendidik anak. Suatu bentuk pendidikan yang menumbuhkan, mengembangkan dan membentuk karakter psikis dan jasmani melalui kegiatan jasmani yang telah dipilih. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa merupakan sarana yang ingin dicapai dalam kegiatan pendidikan jasmani.

Proses belajar dalam pendidikan jasmani berlangsung melalui pelaksanaan aktivitas jasmani, bermain, dan kegiatan olahraga (Depdiknas. 2003: 18). Aktivitas yang dilakukan diharapkan menjadi pengalaman belajar. Bukan sekedar gerakan badan saja tetapi mempunyai manfaat untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Pengalaman belajar tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk menggunakan tubuhnya lebih efektif dalam melakukan gerak dasar dan keterampilan gerak dasar dan keterampilan gerak.

Kemampuan anak dalam menguasai kemampuan gerak yang kompleks sangat ditentukan oleh kemampuan motorik. Menurut Rusli Lutan (200:15) mengatakan kemampuan motorik adalah kapasitas seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang dipelajari, sehingga akan memberi dampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pada usia anak di sekolah dasar merupakan masa pertumbuhan kemampuan motorik. Menurut Yudha M. Saputra (2001: 14) anak pada usia 2-7 tahun termasuk perkembangan perkembangan gerak dasar. Pada fase tersebut anak mulai belajar berjalan dan bentuk-bentuk lain gerak lokomotor. Juliantie (2006:37) menyatakan bahwa murid-murid sekolah dasar kelas 1-3 memandang pendidikan jasmani sebagai tempat untuk berlari, memperoleh kegembiraan dan mempelajari permainan. Kelas 2-6 memandang sebagai tempat bergembira dan memperoleh keterampilan. Karakteristik-karakteristik tersebut membuat anak berkegiatan untuk berlatih memperbaiki kemampuan jasmaninya.

Kemampuan itu yang membuat siswa bermain dan memberikan kesempatan untuk menunjukkan kebolehan pada teman-temannya. Tanpa disadari bahwa siswa sedang melatih kemampuan motorik, semakin dilatih maka kemampuannya semakin meningkat.

Melalui aktivitas pendidikan jasmani peserta didik dapat meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan motorik, serta nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan social. Kemampuan mempelajari tugas gerak merupakan salah satu factor mempengaruhi keberhasilan anak dalam proses pembelajaran gerak, terutama bila gerakan-gerakan yang akan dipelajari memiliki kompleksitas yang cukup tinggi. Melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan anak didik dapat tumbuh dan berkembang sehat dan segar jasmaninya, serta perkembangan pribadinya secara harmoni. Kemampuan motorik merupakan hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik yang bukan gerak olahraga atau kemandirian penampilan keterampilan gerak.

Setelah melihat karakteristik anak sekolah dasar kelas bawah tersebut maka peneliti berinisiatif ingin membuat model pembelajaran gerak dasar terutama gerak dasar non lokomotor. Non lokomotor sebenarnya hal yang sering anak-anak lakukan di rumah maupun di lingkungan sekolah. Walaupun banyak materi yang diajarkan pada sub pokok atletik yaitu non lokomotor, tetapi sekarang focus pada gerakan dasar non lokomotor dari sikap awal pelaksanaan gerak hingga sikap akhir memahaminya. Terlihat bahwa di kaimana khususnya di sekolah dasar kelas bawah belum banyak variasi model pembelajaran pada anak-anak hingga mereka merasa jenuh dengan gerak dasar non lokomotor yang mereka lakukan sehingga anak-anak tidak focus pada materi yang diajarkan, disini peneliti mencoba memakai model permainan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran gerak dasar non lokomotor melalui permainan. Dipilihnya menggunakan permainan dengan alasan agar mempermudah dan memberikan kesan menyenangkan saat

siswa melakukan gerakan –gerakan non lokomotor, sehingga dengan model ini dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam melakukan gerak dasar non lokomotor.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini terfokus pada model pembelajaran gerak dasar non lokomotor melalui permainan pada siswa sekolah dasar kelas bawah di kabupaten kaimana.

C. Perumusan Masalah

Mengingat betapa luasnya permasalahan yang mungkin timbul. Maka peneliti berupaya untuk membuat model pembelajaran gerak dasar non lokomotor melalui permainan pada siswa sekolah dasar kelas bawah di kabupaten Kaimana?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini berguna baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Berguna bagi siswa

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang sangat disukai ini, menjadi pengalaman baru bagi siswa sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran gerak dasar non lokomotor, sehingga pembelajaran ini menjadi sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2. Manfaat bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, dapat memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran di kelas mau pun diluar kelas.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan materi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu mata pembelajaran pendidikan jasmani.

