

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Jasmani adalah program pendidikan melalui gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan atau permainan dan cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Paling tidak fokusnya pada keterampilan anak. Hal ini berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berfikir dan ketrampilan menyelesaikan masalah, dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial. Karena itu, seluruh adegan pembelajaran dalam mempelajari gerak dan olahraga tadi lebih penting dari hasilnya. Dengan demikian bagaimana guru memilih metode melibatkan anak, berinteraksi dengan murid serta merangsang interaksi murid yang satu dengan murid lainnya harus menjadi pertimbangan utama. Didalam proses pembelajaran jasmani guru harus mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportif, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis saja, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial. Melalui Pendidikan Jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi

yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Menurut pendapat Cholik Mutohir dalam buku Samsudin menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang, sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. (Samsudin, 2008)

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif setiap peserta didik, Dengan perkataan lain pendidikan jasmani berusaha mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani yang merupakan bekal khususnya yang tidak diperoleh dari usaha-usaha pendidikan yang lain. Yang biasanya dikaitkan dengan tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya.

Pembelajaran gerak dasar di sekolah pada umumnya meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor dan gerak manipulatif.

1. Kemampuan Gerak Locomotor

Kemampuan gerak lokomotor digunakan untuk memindahkan

tubuh dari satu tempat ketempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti melompat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan, berlari, melompat, *leaping*, *sliding*, *galloping*, *hopping*, dan *skipping*.

2. Kemampuan Gerak Non-Lokomotor

Kemampuan non-lokomotor dilakukan ditempat, tanpa ada ruang gerak yang memadai. Kemampuan non-lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3. Kemampuan Gerak Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi obyek jauh lebih unggul daripada koordinasi mata-kaki dan mata-tangan, yang mana gerakan manipulatif seperti gerakan melempar, memukul, menendang, menangkap obyek, memantul-mantulkan bola atau menggiring bola, dan lain-lain.

Pada anak sekolah dasar kelas II, anak sudah mampu melakukan gerak dasar yang cukup baik, namun tidak jarang gerak dasar tersebut ada beberapa yang belum tercapai dengan baik seperti gerakan *sliding*. Seperti kita ketahui biasanya disekolah hanya diajarkan bergerak kedepan saja

atau kebelakang saja. Sedangkan gerak manusia meliputi arah kedepan, kebelakang, dan kesamping. Tentu saja untuk melakukan pembelajaran seperti ini guru harus memiliki strategi khusus merancang suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi seluruh siswa, salah satunya dengan permainan. Tanpa hal tersebut rasanya mustahil untuk mencapai tujuan pembelajaran gerak dasar *sliding*.

Guru harus memahami karakteristik anak sekolah dasar yang memiliki kekhasan dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain. Karakter inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan anak. Agar pesan tersampaikan, maka guru dapat melakukan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar. Permainan pada umumnya lebih mudah diserap oleh siswa dibanding dengan pembelajaran yang monoton. Instruksi yang diberikan oleh guru harus dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, agar maksud dan tujuan yang ingin dicapai dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri Kota Depok, siswa lebih tertarik dengan materi yang disampaikan melalui permainan dan materi tersebut lebih mudah dipahami dan dilakukan oleh siswa. Ketika memainkan sebuah permainan semua siswa dapat berperan aktif dan merasa senang dengan apa yang mereka lakukan dan tanpa disadari mereka telah melakukan materi yang ingin dicapai.

Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas fokus penelitian ini, agar permasalahan tidak menjadi lebih luas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada Model Pembelajaran *problem solving* dengan variasi Bermain untuk pembelajaran gerak dasar *sliding* Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kota Depok sebagai variasi pembelajaran penjas yang inovatif yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermanfaat untuk perkembangan peserta didik.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran *problem solving* dengan variasi berbasis permainan layak untuk pembelajaran gerak dasar *sliding* pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Kota Depok?

C. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini berharap dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian yang telah dilakukan bagi peneliti untuk menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *problem solving* dengan variasi bermain untuk pembelajaran gerak dasar *sliding* pada siswa kelas II.

2. Bagi Siswa kelas

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar
- b. Dapat meningkatkan makna pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan *sliding*.
- d. Dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

3. Bagi Guru

- a. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Dapat meningkatkan minat untuk melakukan penelitian.

4. Bagi Sekolah

Dapat memberikan landasan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar gerak dasar *sliding* di Sekolah Dasar Negeri Kota Depok.



