

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberikan peluang pada anak agar tumbuh dan berkembang pada setiap potensi yang mereka miliki. Pertumbuhan dan perkembangan anak diharapkan terjadi dan berkembangnya kecerdasan anak. Kecerdasan adalah kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia sejak lahir dan akan terus berkembang hingga dewasa. Kecerdasan merupakan kemampuan untuk berpikir, belajar dan beradaptasi pada lingkungan yang baru. Pengembangan kecerdasan akan lebih ideal bila dimulai sejak anak berada di jenjang sekolah dasar.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang merupakan aktivitas secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, fisik, kecerdasan intelektual, sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial. Pembelajaran pendidikan jasmani mendorong siswa untuk lebih inovatif, terampil, kreatif, dapat memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang dipelajari.

Pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan formal pada umumnya. Bertujuan agar membantu siswa dalam pertumbuhan dan perkembangan secara baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadikan manusia Indonesia seutuhnya. Dengan pendidikan jasmani siswa akan mendapatkan berbagai kesan yang erat kaitannya dengan pribadi yang menggembarakan

serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, pola hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Pendidikan jasmani adalah proses penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang dijalankan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi hidupnya, terlibat dalam setiap aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan pola hidup sehat dan bugar, berkembang secara sosial, serta berpengaruh terhadap kesehatan fisik dan mentalnya.

Pengembangan kecerdasan akan lebih ideal bila dimulai sejak anak berada di jenjang sekolah dasar. Gerak dapat dimiliki oleh setiap manusia termasuk anak-anak yang menempuh pendidikan, kemampuan gerak adalah suatu kemampuan yang dapat diperoleh dari proses belajar dan pengalaman, pengukuran kecerdasan anak usia sekolah dasar tidak dapat dilibatkan secara langsung namun dilakukan dengan observasi dengan mempelajari gerak dasar. (Dlis, 2018)

Gerak manipulatif yaitu kemampuan mengontrol sebuah objek dalam melakukan berbagai macam gerakan, dalam berbagai macam kombinasi keterampilan manipulatif, keterampilan manipulatif sering diartikan sebagai kemampuan untuk memanipulasi objek tertentu, dengan anggota tubuh: tangan, kaki atau dengan alat. Contoh dari gerak Manipulatif yaitu, memukul bola, menendang bola, melakukan dribbling dengan tangan dan kaki, melempar dan masih banyak lagi.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam materi permainan bola besar (sepakbola) yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah

keterampilan gerak manipulatif menendang bola. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Zainul Furqon, 2014). Keterampilan gerak menendang bola merupakan bentuk keterampilan utama yang harus dikuasai oleh pemain karena sebagian besar permainan ini dilakukan dengan cara menendang bola menggunakan kedua kaki. Pendapat (Mujahir, 2012) Menendang (mengumpan) merupakan faktor utama dalam permainan sepak bola, untuk menjadi seorang pemain sepakbola yang sempurna, seorang pemain harus mengembangkan kemahiran menendang dengan menggunakan kedua belah kakinya.

Menendang bola (kicking) dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik, dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar (Herwin, 2004: 33).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di Sekolah Dasar Negeri 11 Kelapa Kampit Belitung Timur, guru cenderung memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam materi gerak dasar manipulatif menendang guru cenderung hanya menggunakan metode komando serta kurangnya pembaharuan dan variasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran yang dilakukan tersebut hanya berpusat pada guru (*Teacher Centered*) di mana siswa melakukan aktivitas gerak berdasarkan perintah yang dilakukan oleh guru, dan terlihat anak menjadi jenuh dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan terlihat monoton dan membosankan bagi siswa, hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena

itu diperlukan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) agar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan membangun pengetahuan sikap dan perilaku. Guru pun memiliki kendala yang dihadapi dalam memberikan materi gerak dasar manipulatif di antaranya yaitu kurangnya kreativitas dan inovasi dari guru, sehingga suasana belajar menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat antusias dan tidak membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak dan memberikan kesan kompetitif, serta kerja sama antar sesama teman bisa melalui model pembelajaran dengan permainan. Model pembelajaran dalam bentuk permainan erat kaitannya dengan imajinasi siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif bergerak, senang dan berpengaruh terhadap peningkatan kebugaran jasmani. Perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi dengan melakukan permainan, siswa dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas dalam bentuk gerak sikap dan perilaku.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Gerak Manipulatif berbasis Permainan.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan menjadi tidak meluas dan mendapatkan hasil yang optimal dalam pembelajaran serta tidak terjadi salah penafsiran. Maka peneliti memfokuskan masalah dalam penelitian ini adalah

pembuatan Model Pembelajaran Gerak Manipulatif Menendang berbasis Permainan Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah model pembelajaran gerak manipulatif menendang berbasis permainan pada siswa kelas atas sekolah dasar?”

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada beberapa pihak, akan manfaat dan pentingnya model pembelajaran gerak manipulatif.

Kegunaan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang guru/pendidik.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian model pembelajaran gerak manipulatif berbasis permainan dapat menjadi bentuk baru dan variasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran.
- b. Sebagai sumbangan salah satu referensi bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, serta sebagai rujukan bagi penelitian serupa.

- c. Hasil pengembangan diharapkan dijadikan panduan pembelajaran bagi guru khususnya materi gerak manipulatif.



