

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Pendidikan jasmani dengan mata pelajaran yang lain memiliki tingkatan kepentingan yang sama. Akan tetapi pendidikan jasmani memiliki suatu ciri khas dalam pelaksanaannya pengembangan peserta didik, yaitu dengan lebih banyak memfokuskan proses pembelajaran pada pengembangan kebugaran jasmani dan peningkatan keterampilan gerak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi para peserta didik.

Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani perlu merancang bentuk-bentuk gerakan yang menarik bagi peserta didik agar dapat mudah diikuti dan dipahami. Menurut Amung Ma'mum dan Yudha M. Saputra (2000:3), mengatakan bahwa belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (*motor skill*). Belajar gerak khusus sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia. Maka dari itu pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat dibutuhkan bagi para peserta didik, khususnya peserta didik sekolah dasar kelas rendah. Karena, di jenjang itu peserta didik sangatlah membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan serta keterampilannya dalam melakukan gerak pada tubuhnya.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani bagi anak sekolah dasar tingkat bawah adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar merupakan gerak yang bersifat umum yang apabila dikuasai oleh anak sekolah dasar tingkat bawah akan menjadi landasan yang kukuh untuk dapat mengembangkan gerak-gerak yang lebih kompleks. Upaya dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar bagi anak sekolah dasar tingkat bawah harus mendapatkan perhatian dari guru pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memberikan stimulasi atau pengembangan gerak dasar anak dalam bentuk atau model-model yang menarik dan mudah untuk dilakukan serta mudah untuk dimengerti oleh anak bersangkutan. Dan juga dalam melakukan pembelajaran gerak, guru tidak hanya mengajarkan tentang cara melakukan gerak, guru dituntut untuk mengajarkan prinsip-prinsip dalam melakukan gerak, karena dalam melakukan gerak terdapat cara untuk melakukannya, agar bisa terbentuk gerakan yang efektif. Gerak dasar itu sendiri terbagi menjadi tiga bagian, yaitu lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif.

Gerak manipulatif adalah gerakan untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil. Keterampilan manipulatif merupakan keterampilan gerak yang penting untuk dikuasai dan dimiliki bagi setiap individu. Keterampilan gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki, serta bagian tubuh lainnya jika diperlukan. Disebut manipulatif karena pada keterampilan ini anak-anak harus berhubungan dengan benda luar dari dirinya yang harus dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terbentuk suatu keterampilan. Bentuk-bentuk aktivitas gerak dasar

yang dapat melatih keterampilan gerak manipulatif berupa menendang, menggiring, menangkap, melempar, memukul dan memantul-mantulkan.

Gerak melempar merupakan suatu gerak dasar manipulatif untuk menjauhkan objek dari tubuh dengan menggunakan satu atau dua tangan. Sedangkan menangkap merupakan keterampilan gerak dasar manipulatif untuk menghentikan laju suatu objek dengan menggunakan tangan. Menangkap biasanya dipengaruhi oleh kemampuan visual untuk mengikuti gerakan objek.

Pada proses pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap dilaksanakan dengan pembelajaran yang menyenangkan, dikarenakan anak sekolah dasar tingkat bawah adalah anak yang tahapan belajarnya masih dalam ruang lingkup bermain. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sangat disukai oleh anak-anak. Bermain yang dilakukan secara tertata sangat bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan gerak dan perkembangan gerak anak. Menurut Yudha M Saputra (2001:7-9) dalam (Yudanto, 2005) menyatakan manfaat bermain antar lain untuk perkembangan fisik, keterampilan, intelektual, sosial, emosi dan keterampilan olahraga.

Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang di dalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar (Pambudi & Pramudana, 2016).

Berbagai macam bentuk permainan yang dapat digunakan seorang pengajar dalam upaya untuk membentuk gerak lempar tangkap. Salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang dapat memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan yang cukup sederhana dan permainan tradisional juga merupakan suatu kekayaan budaya dan bangsa yang memiliki nilai-nilai leluhur yang nantinya dapat diwariskan kepada generasi penerus.

Permainan tradisional sangat erat kaitannya dengan perkembangan intelektual, sosial, dan karakteristik anak. Interaksi langsung dengan banyak teman saat bermain permainan tradisional akan membuat anak menjadi lebih senang dan bahagia. Namun saat ini banyak anak yang tak mengenali permainan-permainan tradisional dikarenakan kemajuan teknologi yang membuat anak-anak beralih ke permainan modern seperti gadget, laptop, atau alat permainan modern lainnya Nuzulla Saputra (2021). Permainan tradisional membutuhkan modifikasi dan bermacam-macam variasi agar anak-anak tak jenuh saat memainkan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru olahraga di SDN Cipinang Muara 18, didapati bahwasanya anak didik kurang termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga materi gerak dasar manipulatif khususnya materi lempar tangkap bola. Karena, pada proses pembelajaran lempar tangkap bola hanya cenderung pada lempar tangkap bola saja, kurang kreatif dan inovatif, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu

juga, peneliti mendapatkan bahwasanya beberapa anak didik merasa takut terkena lemparan bola. Hal ini mengakibatkan perkembangan gerak lempar tangkap siswa terhambat.

Dalam permasalahan di atas, penulis terdorong untuk membuat model pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap berbasis permainan tradisional boi-boian. Karena didalam permainan tradisional boi-boian itu terdapat unsur gerak manipulatif lempar tangkap yang dominan. Tentunya proses pembelajarannya berlangsung menggunakan media-media yang aman dan menyenangkan sehingga anak tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diharapkan setelah menerima model pembelajaran ini, anak akan memahami permainan tradisional, termotivasi untuk bermain permainan tradisional, dan dapat memberikan inovasi baru dalam mempelajari gerakan manipulatif lempar tangkap.

B. Fokus Penelitian

Masalah penelitian ini diperoleh berdasarkan pengamatan langsung dilapangan sehingga peneliti memiliki gambaran umum yang menjadikan dasar penelitian dalam melihat permasalahan yang ada. Fokus penelitian ini adalah model pembelajaran gerak manipulatif lempar tangkap berbasis permainan tradisional boi-boian untuk anak sekolah dasar tingkat bawah serta bagaimana menerapkan model gerak manipulatif lempar tangkap yang baik dan benar serta aman sehingga anak sekolah dasar tingkat bawah ini dapat menerapkannya gerak manipulatif lempar tangkap dengan baik dan benar secara maksimal.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan peneliti kaji adalah “Bagaimana Model Pembelajaran Gerak Manipulatif Lempar Tangkap Berbasis Permainan Tradisional Boi-Boian Untuk Anak Sekolah Dasar Tingkat Bawah?”

D. Kegunaan Praktis

1. Secara Teoritis

Menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi seorang guru / pengajar mengenai model-model pembelajaran gerak lempar tangkap pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Meningkatkan motivasi anak didik pada saat proses pembelajaran, serta peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

b) Bagi Pengajar / Guru

Sebagai dorongan dan motivasi untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara mengembangkan materi pembelajaran sehingga anak didik tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

c) Bagi Peneliti

Dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak peneliti menjadi seorang guru ahli dalam bidang olahraga.