

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain).

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan (Samsudin, 2015, p. 2). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Selain itu tujuan pendidikan jasmani yaitu meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. (Samsudin, 2015, p. 31)

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Pendidikan jasmani di sekolah pada dasarnya selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan lempar, tangkap, lari dan pukulan. Pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak. Dalam Pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu jasmani dituntut untuk membangkitkan jiwa yang penuh semangat dan memotivasi anak untuk gerak, dan salah satu manfaat dari pendidikan jasmani di sekolah adalah “memenuhi kebutuhan anak akan gerak”, pendidikan jasmani memang merupakan dunia anak dan sesuai dengan kebutuhan anak, di dalamnya anak dapat belajar sambil bergembira melalui hasratnya untuk bergerak, semakin terpenuhi kebutuhan akan gerak dalam masa-masa pertumbuhannya, kian besar kemaslahatannya bagi kualitas pertumbuhannya itu sendiri (Samsudin, 2015, p. 36).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran (Husdarta, 2000, p. 35). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan model permainan untuk mengatasi permasalahan yang ada dilapangan terkait dalam pembelajaran gerak dasar lompat.

Olahraga tradisional atau yang biasa disebut dengan permainan tradisional, karena tidak semua mengenal istilah tersebut akan tetapi ada sebagian pihak yang menyebutnya dengan istilah populer yaitu permainan tradisional, yaitu olahraga

yang berkembang di tengah kehidupan masyarakat berasal dari permainan rakyat, permainan ini merupakan warisan nenek moyang yang di lestarikan oleh generasi berikutnya (Khamdani, 2010, p. 7).

Olahraga tradisional merupakan warisan budaya yang perlu diangkat dan dilestarikan di permukaan pada saat bangsa Indonesia sedang mengidap penyakit lupa akan jati diri. Banyak nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga tradisional baik dari sisi kognitif, afektif dan psikomotorik, Olahraga tradisional yang di kemas sedekimian rupa rupa tidak akan kalah menariknya dengan permainan asal dari Negara-negara barat karena olahraga tradisional secara umum mengandung unsur-unsur *intelegensia praktis, edukatif cultural, psikososial*, aset kekayaan budaya bangsa, rekreasi, peningkatan derajat kesehatan dan kebugaran (Sutapa, 2005). Permainan rakyat salah satunya adalah permainan tradisional yaitu aktifitas budaya kolektif yang bersifat rekreatif guna memenuhi kebutuhan akan gerak, seni, sosial dan budaya.

Terdapat berbagai jenis permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat ataupun tanpa alat. Jenis olahraga permainan dalam pendidikan jasmani di sekolah lebih diminati para siswa, demikian juga di masyarakat, banyak orang yang melakukan aktivitas olahraga yang sifatnya permainan.

Paradigma yang berkembang bahwa pendidikan jasmani yang baik bertujuan mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga (*affective learning*). Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan permainan tradisional sebagai variasi pembelajaran gerak dasar lompat.

Model pembelajaran ini memiliki manfaat yang jelas, artinya pemecahan masalah yang dilakukan akan memberikan manfaat yang jelas bagi siswa dan guru karena ada kemungkinan kalau masalah tidak segera diatasi akan mengganggu penguasaan kompetensi berikutnya dalam proses pembelajaran yang

mempunyai sifat berkesinambungan. Setelah guru menemukan masalah, perlu segera melaksanakan langkah identifikasi penyebab munculnya masalah.

Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar (Yoyo Bahagia, 2000, p. 1). Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Peneliti mencoba menerapkan salah satu model pengembangan yaitu model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas V MIS Al Khoeriyah cibinong Kabupaten Bogor.

Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal ketika peneliti melakukan observasi kemudian mendapatkan informasi dari guru pendidikan jasmani yang saat itu sedang melakukan kegiatan belajar dan mengajar, melihat cara guru memberikan pembelajaran cenderung menggunakan metode komando (*Teacher centered*) dimana para siswa yang sedang menjalankan kegiatan belajar gerak berdasarkan perintah yang di tentukan oleh guru, siswa banyak kurang konsentrasi dalam pembelajaran karena kurang menariknya pembelajaran yang sedang diajarkan, dan monotonnya materi yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani. Selain alasan tersebut peneliti juga mendapatkan informasi tentang sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut yang kurang memadai dan kurang pemanfaatannya.

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) diperlukan agar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Guru pendidikan jasmani pun memiliki kendala yang dihadapi dalam materi gerak dasar lokomotor khususnya lompat diantaranya yaitu kreatifitas dan inovasi guru sehingga membuat suasana belajar menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu untuk mencapai proses pembelajaran dengan baik dan tercapainya tujuan

pembelajaran maka seorang guru harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam memberikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Peneliti selanjutnya membuat model pembelajaran dalam bentuk variasi permainan tradisional yang berhubungan dengan gerak lokomotor yaitu melompat, mengapa peneliti menjadikan permainan tradisional sebagai model pembelajaran?, dikarenakan berawal dari ketika peneliti melihat anak-anak di kampung kaum Pandak Cibinong Bogor sedang melakukan permainan tradisional “engklek”, permainan ini mempunyai teknik dasar yaitu lompat, dengan permainan tersebut banyak kaitannya dengan pembelajaran pendidikan jasmani yaitu untuk gerak dasar lompat dan ini sangat berkaitan dengan apa yang menjadi kebutuhan untuk peneliti, selain itu peneliti juga melakukan observasi kepada para orang tua di sekitar rumah mengenai apa saja permainan tradisional yang berhubungan dengan lompat, maka peneliti mengumpulkan dan menjadikan permainan tersebut sebagai model pembelajaran gerak dasar lompat.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Gerak dasar Lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas V MIS Al Khoeriyah Cibinong Bogor.

Penelitian kali ini telah diketahui bahwa sudah ada penelitian yang sama sebelumnya mengenai model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional untuk siswa sekolah dasar.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini dipilih agar permasalahan menjadi lebih optimal dan tidak meluas agar mendapatkan hasil yang efektif serta tidak terjadi salah penafsiran. Maka peneliti memfokuskan masalah penelitian ini adalah model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional yang berhubungan dengan lompat pada siswa kelas V MIS Al Khoeriyah Cibinong Bogor.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas V MIS Al Khoeriyah Cibinong Bogor?

### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini memberikan informasi kepada beberapa pihak akan manfaat dan pentingnya model pembelajaran gerak dasar lokomotor yaitu lompat. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dalam pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Hasil penelitian model ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuandalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik.

2. Secara Praktis

a. Hasil penelitian model pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional diharapkan menjadi model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran.

b. Hasil pengembangan diharapkan dijadikan sebagai panduan bagi Guru terutama pada materi gerak dasar lompat.