

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah gerak yang membuat tubuh menjadi bugar dan juga memiliki banyak jenis baik dari jenis perlombaan hingga bermain serta dapat dilakukan secara spontan dengan memanfaatkan tempat dan peralatan yang ada. Olahraga juga dapat digunakan untuk merileksasikan otot dan otak di mana dalam tolak peluru membutuhkan keduanya untuk menyingkronisasi gerak. Olahraga merupakan suatu kebutuhan jasmani yang diperlukan oleh semua kalangan masyarakat baik usia muda maupun usia lanjut. Kegiatan olahraga sendiri sekarang sudah berkembang di dunia pendidikan, di mana setiap jenjang pendidikan mewajibkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah erat kaitannya dengan pemahaman dan penguasaan materi serta mempraktekkan apa yang akan dilakukan dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga seorang guru sebelum melakukan pembelajaran dilaksanakan terlebih dahulu harus atau berkewajiban untuk membuat suatu perencanaan mata pelajaran. Pendidikan Jasmani dan Olahraga diarahkan untuk membekali siswa tentang dasar-dasar pendidikan jasmani dan olah raga dalam rangka untuk menambah keterampilan dan bakat siswa di Sekolah. (Mardiana, 2014 : 20)

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan seseorang secara sadar dan sistematis yang berbentuk kegiatan pembelajaran dan dilakukan secara dua arah yaitu antara guru dan siswa, pendidikan jasmani juga meliputi pembelajaran yang melibatkan permainan, perlombaan, dan materi pembelajaran di dalam bahan ajar yang menjadi dasar untuk menggali dan mengembangkan potensi pada siswa dalam berbagai cabang olahraga.

Salah satu bidang pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan, kebugaran jasmani, dan koordinasi. Pendidikan jasmani tertuang dalam kurikulum

sehingga wajib diajarkan di SMP. Berdasarkan hasil identifikasi melalui observasi pada SMP Kosgoro Bogor bahwa memiliki koordinasi yang minim dalam merespon benda misalnya bola atau alat permainan lainnya untuk dilempar, menolak, dan yang lainnya. Untuk meningkatkan koordinasi bagi anak SMP Kosgoro Bogor dapat diterapkan Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan.

Pada umumnya usia anak berada pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), sehingga merupakan tantangan bagi para guru pendidikan jasmani (Penjas) untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat berlangsung secara serasi, selaras, dan seimbang. Hal itu merupakan tugas berat yang harus ditanggung oleh guru penjas di SMP. Untuk itu diperlukan pengetahuan dan keterampilan bagi guru penjas di SMP dalam menciptakan pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan tidak menyimpang dari GBPP yang digariskan oleh kurikulum. Kondisi tersebut yang seringkali menjadi kendala para guru dalam menciptakan dan berkreasi untuk menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak SMP secara aman, mudah, murah, dan manfaat. Kemampuan koordinasi merupakan salah satu komponen dasar gerak. Untuk itu kemampuan koordinasi merupakan tujuan dari taksonomi dalam pendidikan jasmani di SMP (Singer dan Dick, 1980: 122-123). Diperkuat oleh Harrow (1977: 57) bahwa koordinasi merupakan bagian dari kemampuan perseptual individu yang harus diajarkan sejak usia dini. Faktor kemampuan koordinasi sebagai salah satu parameter kemampuan motorik pada anak usia SMP, dan merupakan jenis kemampuan yang mendasari dalam belajar berbagai keterampilan gerak (motorik). Anak yang memiliki kemampuan koordinasi baik akan nampak luwes, mudah, dan harmonis dalam melakukan setiap keterampilan motorik. Namun, terdapat kendala bahwa usia SMP untuk mempelajari kemampuan koordinasi relatif pendek. Sebab setelah melewati masa anak-anak, anak usia SMP baru mulai belajar koordinasi gerak, anak akan mengalami banyak kendala. Artinya, kemampuan koordinasi gerak harus diajarkan sedini mungkin dan dilakukan dengan menarik.

Permainan sangat diperlukan untuk pembelajaran di usia SMP, karena anak yang baru mulai mempelajari koordinasi akan mengalami kendala, dan permainan

memiliki peran yang sangat besar bagi guru, yaitu mempermudah guru untuk menyampaikan materi koordinasi bagi peserta didik dalam menerima pengetahuan yang disampaikan guru kepadanya. Permainan merupakan salah satu kebutuhan terpenting untuk anak-anak. Bermain menyimpan manfaat yang begitu besar bagi pertumbuhan anak dan kesehatan anak yang berawal dari aktivitas sehari – hari anak, baik yang dilakukan didalam rumah maupun diluar rumah, yang dimana dalam aktivitas tersebut mengandung banyak pembelajaran, maka dari itu anak – anak wajib untuk bermain karena dalam bermain mereka terus bergerak dan beraktivitas. Bermain juga suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain, hal ini menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh setiap anak.

Bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan di dalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh. Produksi kekuatan dalam dirinya itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin. Bermain memiliki fungsi yang luas, seperti untuk anak, orang tua dan fungsi lainnya bagi anak, dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi , kognitif, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada anak – anak di SMP Kosgoro Bogor banyak anak yang belum efektif dalam mempelajari pembelajaran koordinasi yang dapat mudah dipahami dengan memasukan unsur permainan didalamnya. Oleh karena itu guru penjas harus kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memasukkan unsur permainan dan alat bantu pembelajaran ke dalam pelaksanaan pembelajaran penjas. Maka atas dasar itu, Peneliti ini mencoba meneliti berupa “Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas VII SMP Kosgoro Bogor. Diharapkan tulisan ini dapat menambah cakrawala kreativitas para guru penjas di SMP.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahannya dapat dibatasi berdasarkan latar belakang masalah yang ada sebagai berikut : “ Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas VII SMP Kosgoro Bogor”

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut : “ Bagaimanakah Pembelajaran Koordinasi Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas VII SMP Kosgoro Bogor?

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat menghasilkan manfaat – manfaat seperti :

1. Sebagai tambahan informasi bagi siswa mengenai pembelajaran koordinasi berbasis permainan pada siswa kelas VII SMP Kosgoro Bogor
2. Sebagai tambahan wawasan bagi penulis tentang pembelajaran koordinasi berbasis permainan pada siswa kelas VII SMP Kosgoro Bogor
3. Sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan bagi para peneliti berikutnya yang mungkin ingin mengembangkannya
4. Untuk mengetahui pembelajaran koordinasi berbasis permainan pada siswa kelas VII SMP Kosgoro Bogor

