

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani memegang peranan penting untuk membekali siswa dalam pendidikan. Pembelajaran Pendidikan Jasmani bukanlah mata pelajaran yang hanya didekorasi untuk membuat siswa sibuk dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), melainkan untuk membantu siswa mempunyai pengetahuan dasar tentang kesehatan dirinya sendiri, dan bagaimana menerapkan konsep-konsep serta fakta-fakta yang berkait dengan jasmani dan permainan kecil tanpa alat dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu tujuan Pendidikan jasmani di sekolah dasar yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, moral. Singkatnya Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya.

Proses pembelajaran Pendidikan jasmani yang menarik akan menjadi pusat perhatian siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa lebih tertarik dan senang, tetapi sebaliknya apabila dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dan tidak peraktek melibatkan siswa secara langsung pada pembelajaran, siswa akan merasa bosan dan tidak termotivasi untuk

belajar. Dalam hal ini apabila pembelajaran sudah tidak menarik dan siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Jasmani akan semakin menurun.

Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan segenap potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan kemampuan peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang sekolah dasar adalah, mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.<sup>1</sup>

Praktek pembelajaran di sekolah dapat berupa permainan ataupun olahraga. Pembelajaran dapat diberikan secara bertahap sehingga tujuan dari praktek pembelajaran dapat tercapai. Guru Pendidikan Jasmani dituntut untuk memiliki pengetahuan dan ketrampilan tentang cara mengajar untuk meningkatkan belajar anak, Guru Pendidikan Jasmani juga harus kreatif dalam pengembangan pembelajaran, melalui permainan bola kecil dengan alat merupakan salah satu yang sangat diperlukan untuk menyiasati terbatasnya sarana dan untuk mengantisipasi kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Dewasa ini guru dalam menyampaikan pembelajaran pendidikan jasmani di SD masih cenderung membosankan. Karena dalam

---

<sup>1</sup> *Kurikulum 2006 standar Kompetensi Mata Pelajaran Jasmani*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h. 2.

menyampaikan materi guru masih bersifat monoton tanpa memperhatikan siswa suka terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa kurang kreatif dalam melakukan gerak sesuai materi. Masih banyak ditemukan guru dalam mengajar pendidikan jasmani tidak melibatkan seluruh siswanya.

Pembelajaran di dalam pendidikan jasmani harus mampu membangkitkan anak untuk menggali kreativitasnya dalam hal gerak. Karena itu anak harus diberi dorongan untuk terus menerus mengasah kreativitasnya dalam melakukan gerak. Gerak merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memiliki makna dan pengertian yang dinamis.

Setiap anak memiliki suatu ciri khas yaitu selalu tumbuh dan berkembang. Tumbuh yaitu bertambahnya berat badan, tinggi badan dan lingkaran kepala, bertambahnya jumlah dan ukuran sel pada semua system organ tubuh dan kepandaian mereka dalam tahapan perkembangan usianya. Adapun berkembang yaitu bertambahnya fungsi-fungsi semua sistem organ tubuh akibat kematangan dari indera pendengaran, penglihatan, gerak halus dan kasar, bicara, kemandirian, moral dan emosi sosial.

Ciri siswa usia sekolah dasar adalah bergerak. Setiap anak menggunakan seluruh waktunya untuk bergerak, yaitu gerakan kasar yang menggunakan sebagian besar tubuhnya, seperti berlari, melompat, dan melempar. Pengalaman belajar pada pendidikan jasmani adalah diajarkan

untuk bergerak, sehingga melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya. Belajar melalui pengalaman gerak, untuk mencapai tujuan pengajaran merupakan salah satu ciri dari pendidikan jasmani.<sup>2</sup>

Kenyataan yang terjadi di lapangan, selama penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani guru belum mampu memodifikasi materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, sehingga siswa masih merasa bosan dan kurang kreatif dalam melakukan gerak. Padahal di dalam setiap permainan, setiap siswa dapat kreatif dalam melakukan gerak dasar.

Salah satu pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar.

Permainan terbagi menjadi dua jenis, ada permainan besar dan permainan kecil. Sedangkan permainan kecil terbagi menjadi permainan kecil yang menggunakan alat dan permainan kecil tanpa alat. Permainan kecil tanpa alat dapat dimodifikasi untuk merangsang kreativitas siswa. Bentuk

---

<sup>2</sup> Universitas Negeri Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2005, h 68, ([http://eprints.uny.ac.id/484/1/Pengembangan\\_Gerak\\_Dasar\\_Lari.pdf](http://eprints.uny.ac.id/484/1/Pengembangan_Gerak_Dasar_Lari.pdf)) diunduh 15 Maret 2015.

permainannya antara lain permainan bentengan dan kucing tikus yang di modifikasi

Pengembangan keterampilan motorik yang disajikan dalam bentuk permainan diatas diharapkan akan membantu siswa agar lebih kreatif dalam melakukan gerak secara menyenangkan, terarah, dan efisien. Pembelajaran yang menyenangkan, terarah, efektif, dan efisien sangat diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk itu perlu adanya pendekatan atau variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Meningkatkan Kreativitas Gerak Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Dalam Pembelajaran Jasmani Pada Siswa Kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat Kabupaten Bekasi”.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu: (1) Apakah permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa?. (2) Mengapa permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreatifitas gerak siswa? (3) Bagaimana permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreatifitas gerak siswa?.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yang dikaji pada fokus meningkatkan kreatifitas gerak dalam pendidikan jasmani melalui permainan kecil tanpa alat pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat.

### **D. Perumuan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, dan pembatasan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dalam permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat?
2. Mengapa permainan kecil dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa?"
3. Bagaimanakah permainan kecil tanpa alat dapat meningkatkan kreativitas gerak pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat?".

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, baik secara teoretis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

## **1. Secara Teoretis**

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan yang lebih berkualitas, dengan segala potensi yang dimiliki oleh siswa. Selain itu dapat menambah khasanah keilmuan bagi dunia pendidikan umumnya di Indonesia.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Kegunaan Bagi Siswa**

Adapun kegunaannya bagi siswa untuk meningkatkan kreatifitas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Siswa dapat mengadu kecakapannya, keberaniannya ketika belajar gerak dalam pendidikan jasmani, serta siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar.

### **b. Kegunaan Bagi Guru**

Bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar, serta mengoptimalkan pembelajaran gerak dalam pendidikan jasmani pada siswa III. Dapat membantu guru dalam memperkaya model pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani, serta membantu guru berkembang secara profesional.

**c. Bagi Orang Tua**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para orang tua siswa untuk dijadikan sumber informasi khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

**d. Kegunaan Bagi Sekolah**

Membantu sekolah untuk dapat berkembang lebih baik dengan adanya peningkatan atau kemajuan pada diri siswa dan guru, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi atau masukan tentang cara menangani masalah dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani bagi guru yang mempunyai masalah yang serupa.

**e. Kegunaan Bagi Peneliti**

Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara meningkatkan kreatifitas gerak dalam pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain pada siswa kelas III SDN Sukadanau 01 Cikarang Barat, serta sebagai syarat penyelesaian studi S1 di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

**f. Kegunaan Bagi PGSD**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan tambahan wawasan bagi mahasiswa PGSD tentang permasalahan pembelajaran dalam pendidikan jasmani.