

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran. Penghayatan nilai-nilai, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan jasmani manusia dapat lebih banyak belajar hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak usia dini, karena pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak, seperti yang telah dijelaskan dalam BSNP (2006:512) berikut ini. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, sosial, emosional, sportivitas, spritual), serta pembiasaan pola

hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Pendidikan jasmani menurut Albadi Sinulingga (2017:75) pada Pengertiannya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pelaksanaan pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar sangat penting, karena pada usia tersebut seorang anak berada pada masa pertumbuhan secara fisik dan mengembangkan keterampilan gerak yang memegang peran penting dalam pembentukan awal untuk menjadi individu yang berkualitas kelak. Dalam Ikee (2016:230) dinyatakan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani ialah, Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Memberikan ketampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemulihan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih. (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik. (3) Meningkatkan kemampuan gerak dasar. (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahrag dan kesehatan. (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.

(7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Ikee (2016:230) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan program pendidikan lewat gerak dan olahraga, yang mengandung arti bahwa gerakan, permainan atau cabang olahraga tertentu hanyalah alat untuk mendidik. Struktur dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri yang terdiri atas keterampilan teknik dasar beberapa cabang olahraga. Dalam salah satu pembelajaran dalam pendidikan Jasmani Dan Kesehatan terdapat materi yang berisi tentang keterampilan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar di Sekolah Dasar meliputi tiga macam, yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulasi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:2), salah satu tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar di sini yang dimaksud adalah meliputi jalan, lari, lompat dan lempar.

Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya, merupakan salah satu isi standar kompetensi yang ada dalam kurikulum Penjasorkes di sekolah dasar. Upaya dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas bawah harus mendapatkan perhatian dari guru penjas. Keterampilan gerak dasar pada anak terdiri dari gerak lokomotor, gerak manipulatif dan gerak nonlokomotor (Kartini, 2005: 89).

Dalam materi keterampilan gerak dasar, siswa dituntut untuk mampu menguasai beberapa keterampilan gerak dasar. Gerak dasar yang paling sering dilakukan oleh anak dalam setiap aktivitasnya adalah gerak dasar lokomotor yang terdiri atas gerakan jalan, lari, lompat dan loncat. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dari usia anak-anak sampai usia dewasa selalu melakukan kegiatan gerak dasar lokomotor. Didalam setiap permainan yang dilakukan oleh anak-anak terkandung unsurgerak dasar lokomotor yaitu jalan, lari melompat dan melempar. Di dunia olahraga, gerak dasar lokomotor selalu diterapkan dalam setiap mata pelajaran Atletik. Namun unsur gerak dasar lokomotor di setiap jenjang pendidikan memiliki perbedaan dalam model penerapannya. Penerapan gerak dasar lokomotor di sekolah disesuaikan dengan klasifikasi usia peserta didik yang terdapat perbedaan pada tingkat kemampuan bergerak dan kemampuan dalam menerima instruksi gerak.

Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah termasuk Sekolah Dasar didasarkan pada keterampilan sebenarnya dengan menggunakan peralatan yang sebenarnya. Namun pada kenyataannya, setiap sekolah tidak selalu memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai. Dengan keterbatasan fasilitas yang dimiliki, sekolah menuntut guru untuk mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Upaya mengatasi kendala tersebut, guru harus mampu membuat solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Dalam Bremer (2014) menyatakan bahwa guru Pendidikan Jasmani harus memanfaatkan hari-hari aktif sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan baik level kemampuan motorik dan aktifitas

fisik siswa untuk membuat pondasi hidup yang aktif dan sehat salah satu solusi yaitu dengan menerapkan olahraga permainan. Permainan dianggap membantu dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, apalagi anak di usia Sekolah Dasar sangat menyukai segala macam permainan. Karakter psikologi siswa usia Sekolah Dasar ialah selalu bergerak aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sangat tertarik dengan adanya permainan atau kompetisi.

Menurut Nurhayati (2005:23) Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, melalui kegiatan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadiankejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya. Dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan seluruh aspek kehidupan yang ingin disampaikannya. Namun apabila dicermati secara seksama terjadi pergeseran makna bermain sebagai dampak kemajuan teknologi. Dengan berkembangnya zaman dan kemajuan dalam bidang teknologi maka kegiatan bermain yang dilakukan anak beralih dari kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik secara aktif dan dilakukan secara individu atau berkelompok ke bentuk permainan yang menggunakan alat-alat elektronik.

Banyak dampak positif dan dampak negatif jika tidak mampu mengontrol diri. Berbicara dampak negatif, dimana pada era digital ini sangat erat kaitannya hidup anak dengan *games*. Bermain dalam Albadi Sinulingga (2018:943) adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, kerianan atau

kebahagiaan. Dengan bergerak aktif dan memiliki perilaku sosial dalam bermasyarakat serta membudayakan hidup sehat.

Piaget dalam Indra Kasih (2017:125) mengamati anak-anak bermain kelereng, suatu permainan yang lazim dilakukan oleh anak-anak diseluruh dunia dan permainan itu jarang diajarkan secara formal oleh orang dewasa. Dengan demikian permainan itu mempunyai peraturan yang jarang atau malah tidak sama sekali ada campur tangan orang dewasa. Dan melalui perkembangan umur maka orientasi perkembangan itupun berkembang dari sikap heteronom (bahwasannya peraturan itu berasal dari diri orang lain) menjadi otonom dari dalam diri sendiri. Pada tahap heteronom anak-anak menganggap bahwa peraturan yang diberlakukan dan berasal dari bukan dirinya merupakan sesuatu yang patut dipatuhi, dihormati, diikuti dan ditaati oleh pemain. Pada tahap otonom, anak-anak beranggapan bahwa peraturan-peraturan merupakan hasil kesepakatan bersama antara para pemain.

Observasi dilakukan di dua sekolah dengan cara mendatangi sekolah kemudian menemui guru pendidikan jasmani serta mengamati proses belajar sambil bercerita dengan siswa. Berdasarkan hasil survei dilapangan di SD Swasta W.R. Supratman Medan dan SD Swasta Sriwijaya Medan memperlihatkan perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor masih belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat saat guru mengajak anak melakukan kegiatan berjalan jinjit pada garis lurus, berlari bolak-balik, berlari zig-zag dan meloncat, anak masih banyak yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan posisi

kakinya saat berjalan jinjit, dalam mengubah arah ataupun posisi tubuhnya secara teratur juga mengalami kesulitan.

Ada anak yang belum bisa menahan keseimbangan kakinya sampai garis akhir, dan selanjutnya, hanya berjalan biasa. Ada juga anak yang masih salah dalam melakukan gerakan meloncat, yaitu saat meloncat ada anak yang masih bertumpu pada satu kaki (melompat). Hal tersebut juga diperkuat dengan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pendamping yang menyatakan bahwa pada kenyataannya anak masih kurang dalam perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor khususnya jalan, lari, loncat ada anak belum berhasil melakukan 10 lompatan melewati benda dan hanya mampu meloncati 5 benda, dalam aspek keseimbangan ada anak yang tidak mampu menahan keseimbangan selama 20 detik saat berjalan jinjit dan hanya mampu seimbang selama 10 detik saat berjalan, ada anak saat berlari zig-zag sepanjang 10 meter belum mampu melewati rintangan sampai selesai, dan hanya mampu melewati rintangan sampai setengahnya saja (5 meter).

Dari hasil survei pada 23 Januari 2020 SD Swasta W.R. Supratman Medan dan SD Swasta Sriwijaya Medan diketahui faktor lain yang juga mempengaruhi perkembangan gerak dasar lokomotor adalah lemahnya kemauan siswa untuk melakukan gerak sehingga anak menjadi kurang bebas dalam melakukan gerakan, dan perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor belum terstimulasi dengan baik. Anak tidak mau mengikuti kegiatan fisik yang ditawarkan oleh guru juga menjadi kendala yang harus mulai dicari solusinya. Sebetulnya setiap seminggu sekali saat mata pelajaran pendidikan jasmani guru sudah menyiapkan kegiatan

yang merangsang kemampuan gerak dasar lokomotor anak seperti merangkak, bergelantung, merayap, berlari, berjalan dan meloncat, tetapi anak masih belum mencapai hasil yang maksimal.

Dari hasil survei tanggal 30 Januari 2020 s/d 01 Februari 2020 bahwa dilapangan kendala yang dihadapi oleh sekolah dasar dalam menyelenggarakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah kurangnya ketersediaan alat dan fasilitas yang dimiliki. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berlangsung dengan maksimal. Adapun upaya yang sudah dilakukan adalah membuat dan memodifikasi alat dari bahan bekas, namun hal tersebut dirasa masih belum maksimal dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor. Guru juga masih minim menggunakan model permainan dan media lainnya sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. sehingga anak merasa kurang berminat untuk mengikuti kegiatan. Tentu hal ini harus mendapat perhatian dari para guru agar tidak berpengaruh pada perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor. Guru sebaiknya melakukan evaluasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya menggunakan model permainan tanpa alat. Kemudian beberapa siswa juga menunjukkan gerak lokomotor yang sulit dilakukan, dimana sulit memahami instruksi serta untuk menggerakkan kaki dan tangan untuk berpindah tempat selalu salah dalam hal ini dapat disimpulkan gerak lokomotor yang kurang baik.

Hasil uji coba pada 30 siswa SD W.R. Supratman Medan sebagai data awal diambil pada 01 Februari 2020 dimana dari penilaian gerak dasar lari, jalan dan lompat diperoleh skor tertinggi 16 dimana skor maksimal adalah 18 dan itu

berjumlah 2 orang saja dari 30 siswa (bisa dilihat dilampiran). Kemudian nilai paling rendah adalah 6 dan 8 dan ini diperoleh kurang lebih sekitar 10 orang dari 30 siswa. Untuk nilai tengah rendah 9-12 diperoleh sekitar 10 orang dari 30 siswa dan nilai ini juga jika dikalkulasikan dalam nilai masih tidak memenuhi standard KKM. Dari hasil survey penilaian pada siswa di atas dimana dilakukan survey pada siswa untuk melakukan gerak lompat, lari dan jalan dan diukur melalui lembar instrument gerak yang ada di lampiran 3 sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan skor gerak berjalan (pada lampiran 6) lebih rendah disusul dengan berlari dan melompat. Gerak berjalan kurang pada siswa karena siswa menganggap gerakan berjalan seperti mereka berjalan biasa padahal ada gerakan kaki lengan dan badan sesuai dengan kaidah berjalan, kebanyakan siswa berjalan tanpa menghiraukan gerakan lengan yang penting kaki berpindah tempat.

Kemudian temuan dilapangan bahwa kebutuhan anak akan permainan di SD sangat kuat namun realisasinya dilapangan tidak demikian. Luas halaman yang dimiliki sekolah tempat berlangsungnya proses pembelajaran sekitar kurang lebih 5x7 meter. Guru jarang melakukan metode pembelajaran yang variatif seperti metode bermain karena keterbatasan tempat, fasilitas alat olahraga serta tenaga pendidik. Ada beberapa kendala dan permasalahan yang dihadapi oleh beliau selaku guru pendidikan jasmani, seperti permasalahan dalam memberi pemahaman kepada siswa terhadap materi karena jumlah siswa terlalu banyak. Kesimpulannya, bahwa dibutuhkan permainan dalam pendidikan jasmani pada jenjang Sekolah Dasar selain untuk mengembangkan keterampilan siswa juga untuk mempermudah siswa memahami materi dengan perasaan senang dan

antusiasme yang tinggi. Namun demikian, guru pendidikan jasmani jarang sekali memperbarui atau menerapkan berbagai macam permainan variatif yang bisa berguna untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa, dikarenakan fasilitas dan kapasitas jumlah siswa yang berlebihan.

Anak usia SD dapat dikatakan sebagai akhir masa kanak-kanak karena pada usia ini seorang anak mulai menyesuaikan diri dengan kondisi sosial di sekitarnya dan mulai mampu mengembangkan keterampilan geraknya. Hal tersebut ditandai dengan tingginya minat anak terhadap kegiatan bersama teman sebayanya hingga tercipta adanya kelompok-kelompok terutama dalam kegiatan permainan dalam olahraga. Tapi terdapat perbedaan karakteristik antara anak laki-laki dan perempuan dalam kegiatan permainan. Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti mengemukakan ide mengembangkan permainan ludo untuk gerak lokomotor. Peneliti ingin mengembangkan sebuah permainan karena memang permainan ini perlu sekali untuk di *refresh* dalam setiap tahunnya untuk memberikan permainan sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan.

Pada penelitian sebelumnya permainan ludo dikembangkan pada mata pelajaran fisika oleh Mufida (2018:243) dimana konsep penelitian ludo yang dikembangkannya adalah dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah permainan Ludo. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi fisika. Permainan Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu.

Permainan ludo merupakan hal yang dikembangkan untuk memberikan pengaruh pada materi gerak dasar lokomotor. Permainan ludo diadopsi dari permainan ludo seperti permainan ular tangga atau monopoli, hanya saja aplikasi permainan ludo lebih pada permainan berkonsep gerak. Permainan ini dilaksanakan di kotak yang sudah disusun dimana terdapat 4 home base, dan untuk menuju home base tersebut terdiri dari jalur yang telah ditentukan. Permainan dimainkan oleh individu. Ukuran Lapangan : 1) Lapangan besar 15 m x 10 m, 2) Ukuran rumah 1m x 1m. 3) Ukuran kotak lintasan 1,2,3,4,5,6,7,8,10 adalah 3m x 2m. 4) Ukuran kotak lintasan 9 adalah 2m x 1m. Cara Bermain : a) Permainan ini dimainkan sekaligus 4 orang. b) Pemain 1 dirumah 1, dan sampai rumah 4 begitu seterusnya. c) Kotak yang dilalui tiap pemain sudah ada rutennya, bisa lihat gambar diatas. d) Setiap pemain harus menyelesaikan permainan di dalam kotak lintasan baru boleh menuju kotak lintasan berikutnya. e) Setiap pemain yang bersamaan masuk kekotak, salah satunya yang tertabrak harus masuk ke dalam rumah kembali dan mengulang permainan dari awal. f) Siswa diberikan waktu paling lama 1 menit untuk menyelesaikan permainan di kotak, jika lewat maka harus kembali ke rumah dan mengulang permainan. g) Siswa yang lebih dahulu masuk ke dalam kotak lintas 10 (*HOME*) adalah pemenang permainan. Berdasarkan hal ini maka dilakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Permainan Ludo Pada Materi Gerak Dasar Locomotor Siswa SD Kecamatan Medan Johor”.

## 1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang dapat materi gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar maka dapat diidentifikasi dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut : 1) Apakah kurangnya pengembangan materi berkonsep permainan sudah dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani? 2). Apakah masih ditemukan kesalahan yang dilakukan siswa sesudah pembelajaran gerak lokomotor? 3). Apakah pengaruh global membuat siswa malas bergerak? 4). Apakah guru tidak melaksanakan permainan dalam belajar anak SD? 5). Apakah model pembelajaran gerak lokomotor yang dibuat oleh guru pendidikan jasmani belum sesuai dengan kebutuhan lokomotor anak ? 6). Apakah guru tidak melakukan belajar dengan pendekatan bermain? 7). Apakah guru tidak melaksanakan metode belajar yang inovatif? 8) . Apakah hasil belajar siswa pada belajar gerak rendah? 9). Apakah siswa lebih tertarik bermain *game* di hp dari pada bergerak? 10). Apakah lemahnya minat belajar pendidikan jasmani oleh siswa? 11). Apakah kurangnya motivasi belajar siswa pada belajar pendidikan jasmani? 12). Apakah siswa terlalu banyak bermain *gadget* sehingga konsep gerak tubuh tidak dilaksanakan? 13). Bagaimanakah hasil belajar gerak dasar lokomot? 14). Apa yang menjadi faktor penghambat gerak dasar tidak baik? 15). Apakah siswa tidak pernah melakukan gerak dirumah dan sekolah?

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas dan menghindari pembatasan yang terlalau luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan

Permainan Ludo Pada Materi Gerak Dasar Lokomotor Siswa SD Kecamatan Medan Johor”.

#### **1.4.Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah Pengembangan Permainan Ludo Pada Materi Gerak Dasar Lokomotor Siswa SD Kecamatan Medan Johor ?

#### **1.5.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka ditentukan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan ludo pada materi gerak dasar lokomotor siswa SD Kecamatan Medan Johor.

#### **1.6.Kegunaan Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan yang nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada saat ini khususnya pendidikan jasmani, serta dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dan beberapa pihak, diantaranya :

- 1) Kepada Guru, Permainan ludo bisa dijadikan salah satu masukan pengembangan materi untuk materi gerak dasar gerak lokomotor siswa SD.
- 2) Kepada Siswa, untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor siswa.
- 3) Kepada peneliti, sebagai acuan teori untuk penelitian berikutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY