

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur, dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang.

Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Beauty Manumpil (2015:2) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota

dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan dibandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei, di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan Komputer dan Internet. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan.

Hal di atas adalah salah satu masalah global yang menjadi PR bagi para guru, bahwa anak-anak sudah menggunakan *gadget*. Batasan tentang masa anak cukup bervariasi, bila di lihat dari jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia, maka yang termasuk dalam kelompok anak usia sekolah dasar menurut Ernawulan (2013:2) adalah anak usia SD kelas rendah (kelas 1-3), taman kanak-kanak (*kindergarten*), kelompok bermain (*play group*) dan anak masa sebelumnya (*masa bayi*). Masa taman kanak-kanak dalam hal ini di pandang sebagai masa anak usia 4 - 6 tahun.

Berawal dari melihat perkembangan anak-anak zaman sekarang yang mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan *gadget*, khususnya yang saya lihat di sekitar lingkungan saya sendiri. Hampir rata-rata setiap anak memiliki *smartphone* dan keseharian mereka juga tidak terlepas dari *gadget* di tangan mereka, bahkan itu semua hampir rata-rata atas izin orang tua mereka sendiri. Dan berdasarkan survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam Beauty Manumpil (2015:2), tentang penggunaan internet terus meningkat, bahkan lebih ironisnya lagi *gadget* di gunakan untuk dibawah umur, yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget*.

Berdasarkan hasil penelitian Putri Hana (Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11) di dalam abstrak penelitian beliau menyimpulkan bahwa *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tapi juga mempengaruhi tingkah laku anak sekolah dasar. Intinya, anak sekolah dasar cenderung senang dengan hal-hal baru yang ia dapatkan melalui aktivitas dengan bermain. Bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi. Mayoritas anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain dengan *gadget*. Tentunya ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam pengembangan interaksi sosial, aktivitas jasmani, dan lainnya.

Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak sekolah dasar biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang di dapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi di tambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain *gadget*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya.

Simamora (2016:75) mengutarakan prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut; a) anak belajar dengan baik jika kebutuhan fisiknya terpenuhi, b) anak belajar

secara terus menerus, membangun pemahaman hingga mencipta sesuatu, c) anak belajar melalui interaksi sosial, d) motivasi timbul dari minat dan ketekunan, e) adanya perbedaan dan dalam gaya belajar dan f) memulai dari yang sederhana ke kompleks, konkret ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari diri ke sosial.

Perlu di ingat ketika tujuan pendidikan adalah agar manusia “belajar untuk menjadi”, bukan berarti bahwa murid sudah harus mampu memahami. Sekolah yang seharusnya menyadari bahwa tujuan pendidikan adalah “belajar untuk menjadi” agar menghargai pentingnya berproses termasuk ketika membuat kesalahan. Semua pengalaman termasuk pengalaman pahit ataupun pengalaman berbuat salah, apabila di refleksikan, bisa menjadi pengalaman berharga. Begitu juga dengan pemahaman gerak, pemahaman gerak yang diberikan seorang guru sekolah dasar sangatlah menentukan siswa tersebut untuk dapat bergerak aktif dalam beraktivitas di berbagai macam cabang olahraga, baik olahraga perorangan maupun olahraga beregu, maupun individu. Salah satu ciri dari anak usia sekolah dasar adalah senang bergerak, dan secara fisik ia aktif sekali untuk beraktivitas. Melalui bermain maka ia dapat menyalurkan energi tubuhnya yang sedang senang bergerak sehingga ia pun memperoleh kepuasan dan tidak merasa dirinya dikekang. Dengan bergerak naik-turun tangga, berlarian di sekitar ruangan, jumpalitan, melompat, meloncat, meniti, bermain perosotan, bermain ayunan dan seterusnya maka otot-otot tubuhnya pun menjadi kuat dan tubuhnya menjadi sehat.

Pembelajaran penjasorkes merupakan suatu proses melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada bidang olahraga dan kesehatan, dilakukan oleh guru dan siswa.

Guru merupakan orang yang melakukan tugas mengajar memberi materi pelajaran, membimbing, dan mengarahkan kegiatan siswa. Siswa merupakan pelaku belajar yang melaksanakan kegiatan belajar yang sudah dirancang oleh guru. Perkembangan gerak dimasa anak-anak sangat menonjol, terutama pada kemampuan gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Penyempurnaan atau perbaikan gerak dasar terjadi pada masa anak-anak. Menjelang masa remaja gerak yang semakin kompleks bisa di kuasai dengan kemampuan memanfaatkan keterampilan gerak sesuai dengan kebutuhannya. Pada akhirnya masa awal dewasa berbagai organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsi, dan fisik mencapai puncak kematangannya.

Sehingga berdasarkan dari beberapa paparan di atas peneliti tertarik/berinisiatif untuk melihat tentang dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak kelas 1 di MIN Medan. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang di lihat dari segi harga yang tidak bisa di bilang murah tidak hanya sekedar di jadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus di perbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Beauty Manumpil, 2015:2).

Gerak dasar adalah salah satu materi untuk anak kelas 1 SD/MIN. Kemampuan gerak dasar itu sendiri ada tiga jenis yaitu lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor paling banyak dilakukan pada anak SD, karena menurut peneliti gerak berpindah tempat paling sering dilakukan baik secara sadar ataupun secara tidak sadar. Sehingga menjadi salah satu hal penting dalam melakukan gerak. Gerak lokomotor juga adalah gerakan paling luas maknanya dalam belajar pendidikan jasmani karena gerak dengan berbagai macam sehingga peneliti hanya fokus melihat gerak lokomotor saja. Gerak lokomotor merupakan suatu gerakan yang di tandai dengan adanya perpindahan tempat, seperti jalan, lari, melompat dan mengguling. Gerakan ini biasanya membuat anak merasa senang melakukannya, karena pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik untuk melakukan.

Gerak lokomotor menurut Mahendra (2007:32) menyatakan bahwa gerak lokomotor adalah gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, baik secara horizontal maupun secara vertikal. Gerakan tersebut diantaranya jalan, lari, lompat, loncat, jingkat, menderap, memanjat dan lain-lain. Namun kenyataan, di lapangan bahwa dalam materi gerak dasar jalan, lari, dan lompat yang termasuk dalam gerak lokomotor di ajarkan tidak selamanya dengan konsep bermain dan permainan, sehingga perlu diadakan observasi dan uji analisis kebutuhan.

Adapun hasil observasi dan wawancara terhadap gurunya, bapak Yusuf, M.Pd. pada hari Kamis, 15 November 2018 di MIN 08 Petisah bahwasanya pelaksanaan belajar mengajar berjalan secara normal hanya saja sekolah ini memiliki lapangan yang sangat sempit dan kurangnya fasilitas media membuat pembelajaran

terbatas dan kurang efektif. Dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak bisa diatur jika pembelajaran yang diberikan tidak menarik bagi mereka, mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri bercerita dengan temannya, selain itu ada juga beberapa siswa yang pendiam sehingga tidak mau melakukan apa yang di instruksikan oleh guru. Selain itu proses pembelajaran di sekolah tersebut juga, guru masih mengikuti materi saja seperti lari mengelilingi lapangan, sehingga membuat siswa cepat menjadi jenuh/bosan.

Dan adapun hasil observasi dan wawancara terhadap gurunya, bapak Feby, S.Pd. di MIN 1 Medan pada hari Jumat, 16 November 2018. Dalam proses pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan instruksi guru pada saat guru menerangkan, mereka hanya sibuk sendiri. Di sekolah ini lapangan sekolah sangat luas tetapi karena fasilitas media yang kurang memadai juga, dan kurangnya kreatif guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran kurang efektif.

Kemudian pengamatan lanjut dilaksanakan pada tanggal 18 dan 19 Juli 2019, setelah seminar proposal di MIN 1 Medan dan MIN 08 Petisah adalah melalui observasi ini peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan belajar mengajar pendidikan jasmani di MIN tersebut bahwa guru melaksanakan pembelajaran gerak dasar dengan berjalan secara normal, berdiri di atas batu bata, jalan jinjit sampai pada gerak berlari mengelilingi lapangan. Namun dari 2 sekolah yang di observasi konsep belajar tidak di laksanakan dengan konsep bermain, mereka hanya terfokus dengan materi di dalam buku, sehingga membuat sebagian siswa jenuh khususnya siswa

perempuan dengan alasan capek, padahal menurut Putri Hana (Volume 1 Issue 1 (2017) Pages 1 – 11), bermain sangat menyenangkan bagi anak-anak, dengan bermain anak bisa menggali semua potensi.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang di peroleh dari guru MIN 08 Petisah bapak Yusuf, S.Pd. dan MIN 1 Medan bapak Feby, S.Pd. bahwa keduanya mengatakan bahwa dalam pembelajaran gerak dasar, dimana ada KD berjalan, berlari, lompat, maka siswa melakukannya dan guru menggunakan alat bantu saja, artinya dalam pembelajaran ini belum terkonsep dengan baik.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap guru MIN 08 Petisah dan MIN 1 Medan menerangkan bahwasanya kurangnya fasilitas sekolah seperti lapangan yang belum maksimal, serta keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Kemudian kedua guru menjawab yaitu Yusuf, M.Pd dan Feby, S.Pd bahwa keduanya juga belum pernah melakukan/ mengembangkan sebuah permainan yang terbaru yang dimodifikasi, yang dilaksanakan hanya sebatas permainan tradisional saja tetapi tidak menjadi rutinitas melainkan fokus terhadap materi, karena kurangnya fasilitas yang ada disekolah tersebut.

Bukan hanya kurangnya fasilitas sekolah dan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, pengaruh *gadget* juga sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan mental anak. Karena di zaman modern sekarang ini, bukan hal yang baru lagi mulai anak usia dini hingga dewasa sibuk dengan *gadgetnya* masing- masing. Sehingga kedua guru MIN 08 Petisah dan MIN 1

Medan yaitu bapak Yusuf, M.Pd. dan bapak Feby S.Pd. juga mengatakan bahwa mereka mengaitkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada juga pengaruh teknologi yang dilakukan siswa di rumah. Siswa terkontaminasi *gadget* membuat interaksi siswa dalam belajar terganggu, sehingga dampaknya ada beberapa siswa yang pendiam dan sulit untuk diajak berkomunikasi karena malu untuk di suruh melakukan gerakan yang diinstruksikan guru, dan ada juga beberapa siswa yang tidak bisa di atur, mereka hanya terus-menerus membicarakan macam-macam permainan yang mereka mainkan sehingga secara tidak langsung mereka sibuk dengan kegiatan mereka sendiri.

Kemudian lanjut wawancara dengan siswa, karena siswa SD kelas 1 tidak bisa dilakukan dengan pertanyaan tertutup maka peneliti melakukannya dengan pertanyaan terbuka yang membuat siswa tidak ketakutan, di sana siswa ditanya dengan beberapa pertanyaan, seperti pertanyaan mana yang lebih mereka sukai bermain *game* di *gadget* atau bermain bersama-sama teman tanpa *gadget*, kemudian di tanya *game* apa yang lagi populer sekarang, bahkan mereka hapal nama-nama *game* tersebut.

Maka berdasarkan dari hasil penemuan bahwa rata-rata siswa itu suka sekali bermain, hanya saja mereka lebih suka dan tertarik bermain *game* di *smartphone*. Hampir rata-rata setiap anak memiliki *smartphone* dan keseharian mereka juga tidak terlepas dari *gadget* di tangan mereka, bahkan itu semua hampir rata-rata atas izin orang tua mereka sendiri, dan hal ini menjadi prihatin bagi para pendidik.

Karakteristik siswa di MIN Kota Medan merupakan karakteristik contoh anak yang tinggal di kota besar, sehingga harus diimbangi dengan perkembangan zaman. Tapi pembelajaran tidak tercipta mengikuti perkembangan zaman sehingga motivasi siswa belajar menurun dimana banyak siswa yang tidak menunjukkan sikap tidak peduli dalam pembelajaran. Karakteristik anak di usia sekolah dasar di usia 6-8 tahun sangat senang bermain, membenci kegagalan, mudah bergembira, emosi yang tidak stabil

Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru dan siswa tersebut, peneliti menilai bahwa kurangnya konsep belajar dengan variasi yang terbaru dan inovatif dari guru pendidikan jasmani, sehingga membuat siswa merasa bosan dan merasa malas jika melakukan konsep materi yang setiap harinya dilakukan. Peneliti juga menyimpulkan bahwa pengaruh teknologi sangat berdampak terhadap kemauan anak dalam melakukan aktivitas jasmani dan akan berdampak pada pembelajaran pendidikan jasmani. Maka perlu dilakukan sesuatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan, bersemangat, menarik dan bermakna bagi anak.

Berdasarkan masalah tersebut, maka muncullah inisiatif/ ide peneliti untuk menawarkan suatu modifikasi pembelajaran melalui permainan yang ada di *gadget*, supaya anak lebih suka dan bahagia. Permainan ini juga bisa mengatasi masalah bagi sekolah yang memiliki lapangan sekolah yang kurang memadai, karena permainan tersebut bisa dilakukan dengan menyesuaikan kondisi lapangan sekolah tersebut bukan hanya di lapangan besar tetapi juga di lapangan kecil. Dalam penelitian ini

game diaplikasikan dalam gerak sehingga menjadi permainan yang mengandung unsur aktivitas fisik tetapi tetap menarik. Sehingga melalui permainan yang di tawarkan ini dapat mengembangkan gerak dasar anak dalam keterampilan gerak dasar lokomotor serta dapat mengembangkan kognitif juga. Karena melalui motorik dapat mempengaruhi kognitif anak dalam Syahrial (2015:39), antara lain: meningkatkan koneksi otak, merangsang pembelajaran, mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi, meningkatkan kreativitas dan kemampuan mengatasi permasalahan, meningkatkan pemikiran abstrak, serta mampu mengemukakan ide.

Dalam penelitian ini, permainan *group handshake* yang dikembangkan terdiri dari 10 level, di mana didalam permainan ini bukan hanya mengembangkan gerak lokomotor saja tetap juga mengembangkan kognitif, afektif, kerja sama, konsentrasi dan daya ingat. Sehingga, melalui permainan ini diharapkan dapat mengembangkan gerak lokomotor siswa dan aspek-aspek lain. Seperti tabel di bawah ini :

Tabel.1.1. Aspek-aspek yang berkembang pada siswa

No	Level	Aspek –aspek yang berkembang
1	Level 1	Gerak lokomotor, konsentrasi, serta nilai kerja sama anak.
2	Level 2	Gerak lokomotor, kebugaran, konsentrasi serta keberanian.
3	Level 3	Gerak lokomotor, kekuatan, edukasi, serta konsentrasi.
4	Level 4	Gerak lokomotor, kognitif, kerja sama, kejujuran, dan berani
5	Level 5	Gerak lokomotor, kebugaran, edukasi, dan serta kognitif.

6	Level 6	Gerak lokomotor, konsentrasi, edukasi, serta kognitif.
7	Level 7	Gerak lokomotor, keberanian, kerja sama serta konsentrasi.
8	Level 8	Gerak lokomotor, kekuatan kaki, kerja sama, kognitif.
9	Level 9	Gerak lokomotor, kekuatan kaki, kerjasama serta konsentrasi
10	Level 10	Gerak lokomotor, kognitif, kekuatan kaki, kerja sama anak.

Dari respon anak-anak setiap level di atas, diharapkan anak lebih siap untuk belajar lebih lanjut, bukan hanya belajar secara akademik di sekolah, melainkan juga sosial, emosional, dan moral di semua lingkungan secara operasional. Praktik pendidikan usia dini sebaiknya berpusat pada kebutuhan anak, yaitu pendidikan yang berdasarkan pada minat, kebutuhan, dan kemampuan anak. Oleh karena itu, peran pendidik sangatlah penting, pendidik harus mampu memfasilitasi aktivitas anak dengan materi yang beragam. Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian “Pengembangan Permainan *Group Handshake* untuk Pengembangan Gerak Locomotor pada Siswa Kelas 1 di MIN Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah sarana prasarana yang kurang memadai?
2. Apakah guru pendidikan jasmani tidak menciptakan satu hal yang kreatif?

3. Apakah modifikasi peraturan dalam permainan tidak pernah dibuat oleh guru?
4. Apakah perkembangan global memberikan dampak negatif pada tumbuh kembang anak sekolah dasar maupun usia dini?
5. Apakah permainan adalah cara menerapkan belajar di dalam pendidikan jasmani?
6. Apakah anak terkontaminasi pikirannya dengan *game* yang ada di *gadget* sehingga menyebabkan anak susah di atur, diam, pemalu, dan sebagainya?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas dan menghindari pembatasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah : Pengembangan Permainan *Group Handshake* untuk Pengembangan Gerak Lokomotor pada Siswa Kelas 1 di MIN Medan.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:
Bagaimanakah Pengembangan Permainan *Group Handshake* Untuk Pengembangan Gerak Lokomotor Pada Siswa Kelas I Di MIN Medan?

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka kegunaan hasil penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan permainan *group handshake* yang dapat memberdayakan kemampuan berfikir, kecakapan hidup, psikomotor dan hasil belajar keterampilan gerak yang baik.
- 2) Mengembangkan permainan *group handshake* khususnya gerak dasar lokomotor yang inovatif yang sesuai dengan konsep-konsep teoritik.
- 3) Mengembangkan permainan *group handshake* yang disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak anak.
- 4) Pengembangan permainan dengan memodifikasi aturan permainan.
- 5) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan permainan yang lebih spesifik dan menarik.