

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Tugas yang paling utama dalam menyelenggarakan pendidikan jasmani adalah bagaimana membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Belajar, seperti ditulis Rusli Lutan (2001:7) adalah “perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, bukan karena pengaruh faktor keturunan atau kematangan.” Perubahan perilaku yang diharapkan dari belajar bersifat melekat secara permanen. Proses belajar itu sendiri tidak dapat diamati secara langsung. Namun demikian keterlaksanaannya hanya dapat ditafsirkan berdasarkan perilaku nyata yang diamati.

Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berbeda dan lebih unik dari bentuk pendidikan lainnya karena pembelajarannya dilaksanakan melalui aktivitas jasmani. Namun dalam hal ini, masih banyak pihak yang salah kaprah tentang pendidikan jasmani. Dikarenakan pendidikan ini menggunakan gerak atau aktivitas jasmani sebagai sarana pembelajaran, maka dianggap pendidikan ini hanyalah sebagai pelengkap karena diperuntukan bagi jasmani saja, sedangkan jelas bahwa siswa adalah manusia yang tidak terdiri dari bagian-bagian yang terpilah-pilah, namun merupakan kesatuan berbagai bagian yang terpadu, sehingga pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah untuk siswa sebagai manusia seutuhnya dalam mencapai tujuan pendidikan.

Dalam memahami arti pendidikan jasmani kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagai istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari. Pemahaman tersebut akan membantu para guru atau masyarakat dalam memahami peranan dan fungsi pendidikan jasmani secara lebih konseptual.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani kelas II di SD meliputi pembelajaran gerak lokomotor. Materi gerak lokomotor (jalan, lari, lompat) harus dikemas dalam permainan yang menarik bagi siswa serta menambah minat siswa untuk selalu bergerak aktif dalam pelaksanaan materi jalan, lari dan lompat. Pada dasarnya gerak dasar manusia adalah jalan, lari, lompat dan lempar. Bentuk gerakan dasar tersebut telah dimiliki oleh murid-murid sekolah dasar. Gerak lokomotor menurut Yudha (2000:21) adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*).

Berdasarkan hasil evaluasi semester satu penguasaan materi gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat) kurang memuaskan karena persentase hasil penilaian materi jalan yang mencapai keberhasilan 70%, materi lari persentase hasilnya 60% dan materi lompat hanya 60% (Sumber Guru Pendidikan Jasmani SD Swasta Immanuel Medan sebagai rincian persentase perkiraan saja). Dari hasil ini dapat dilihat masih banyak kesalahan-kesalahan siswa dalam melakukan gerak lokomotor diantaranya masih ada cara jalan siswa yang salah seperti saat berjalan

siswa jalan dalam keadaan kaki dibuka terlalu lebar, badan terlalu membungkuk, posisi kaki yang kurang lurus, koordinasi antara tangan dan kaki kurang baik pada saat berlari serta kurang maksimalnya dalam melakukan lompatan.

Kemudian jika diamati dalam pembelajaran pada sekarang, saat penugasan tugas gerak lokomotor dan dianalisis dari video yang diberikan oleh guru SD Immanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan bahwa untuk sikap berjalan siswa masih belum baik dimana posisi tangan tidak rileks dan posisi kaki terlihat kaku, kemudian untuk gerakan lompat dimana siswa belum terlalu menekuk kaki sehingga hasil lompatan belum terlalu jauh dan seperti posisi berdiri, dan untuk gerakan lari dimana siswa berlari kencang tapi kelihatan sekali tangan tidak rileks dan kaku, serta posisi kaki masih seperti berjalan (hasil wawancara dari guru SD Immanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan).

Masalah gerak lokomotor di atas disebabkan banyak hal, salah satunya adalah cara belajar yang belum menerapkan permainan didalamnya. Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya.

Dalam pendidikan jasmani SD seharusnya bermain adalah salah satu konsep belajar yang diterapkan apalagi untuk kelas rendah. Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi,

intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri. Permasalahannya hingga saat ini, di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar, kegiatan bermain masih dianggap kurang penting, sehingga belum ada program yang terencana dan terstruktur. Pembelajaran terpadu (tematik) yang menggabungkan beberapa bidang studi di kelas rendah belum memasukkan unsur-unsur permainan, apalagi pendidikan jasmani yang seharusnya terkonsep bermain justru malah sebaliknya.

Berdasarkan hasil pengamatan di beberapa sekolah swasta SD di kota Medan di SD Imanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan pada Januari 2020 ditemukan bahwa pada pembelajaran kelas rendah guru pendidikan jasmani tidak mampu menciptakan sebuah permainan yang menarik didalam pembelajaran pendidikan jasmani biasanya guru masih terkonsep bermain, berjalan, belajar gerak dasar, lompat tali dan olahraga tradisional lainnya.

Kemudian data observasi pada kebutuhan siswa yang dilakukan pada Februari 2020 di SD Imanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan bahwa

ditemukannya siswa yang rata-rata senang bermain, namun permainan tidak terlaksana dengan baik artinya siswa diberikan kebebasan tanpa diperjelas aturannya oleh guru. Sehingga konsekuensinya adalah siswa menjadi ribut di jam pembelajaran. Hal ini yang ditemukan peneliti ketika observasi.

Peneliti juga mengobservasi guru pendidikan jasmani di SD Imanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan pada Februari 2020 dimana ditemukannya bahwa dalam belajar guru melaksanakan pemanasan, berdoa dan materi. Didalam materi di SD biasanya pembelajaran sering dimodifikasi aturan sehingga memudahkan siswa dan menjadi konsep bermain namun kenyataan dilapangan tidak terlaksana demikian. Guru melakukan belajar dengan gaya komando dan sering sekali lupa memberikan umpan balik. Guru juga belum pernah mengembangkan permainan yang sudah ada menjadi lebih menarik, karena guru selalu menggunakan permainan yang sudah ada. Di akhir pembelajaran guru melakukan motivasi belajar. Simpulannya adalah bahwa guru belum berfikir melaksanakan belajar pendidikan jasmani dengan konsep bermain yang menarik.

Kemudian dilanjutkan dengan analisis kebutuhan siswa pada siswa SD Imanuel Medan dan SD Methodist 1 Medan pada Februari 2020 sebanyak 20 orang jika ditotalkan. Dimana hasil analisis kebutuhan menghasilkan 15 orang menjawab ya dan 5 orang menjawab tidak pada pertanyaan Apakah kamu menyukai belajar pendidikan jasmani dengan bermain?. 15 orang menjawab ya dan 5 orang menjawab tidak pada pertanyaan Apakah guru selalu melaksanakan

permainan tradisional?. Kemudian 17 orang menjawab tidak dan 3 orang menjawab ya pada pertanyaan Pernahkah guru melakukan permainan yang berbeda dari sebelumnya?. 18 orang menjawab ya dan 2 orang menjawab tidak pada pertanyaan Materi pendidikan jasmani bermain biasanya bermain kasti?. Kemudian 13 orang menjawab tidak dan 7 orang menjawab ya pada pertanyaan Apakah guru tidak memberikan penjelasan konsep dalam bermain?. 10 orang menjawab ya dan 10 orang menjawab tidak pada pertanyaan Apakah materi bermain sesekali dilaksanakan dalam belajar pendidikan jasmani?. 17 orang menjawab ya dan 3 orang menjawab tidak pada pertanyaan Apakah kamu menyukai pembelajaran pendidikan jasmani?. 7 orang menjawab ya dan 3 orang menjawab tidak pada pertanyaan

Apakah permainan yang diberikan guru membahayakan diri?. 12 orang menjawab ya dan 8 orang menjawab tidak pada pertanyaan Apakah kamu kesulitan untuk melaksanakan permainan?. 9 orang menjawab tidak dan 11 orang menjawab ya pada pertanyaan Apakah kamu selalu bermain diluar jam belajar?. Simpulan dari hasil analisis kebutuhan ini adalah bahwa siswa menyukai pembelajaran pendidikan jasmani, hanya saja konsep belajar pendidikan jasmani di SD selalu terfokus dengan permainan tradisional dan siswa sebenarnya membutuhkan permainan yang berbeda dan sesuai kebutuhan tumbuh kembangnya.

Demikian pula halnya dengan kegiatan bermain dan permainan di sekolah utamanya di sekolah dasar, pemahaman orang tua dan masyarakat masih kurang. Bermain dianggapnya main-main, membuang waktu dan memerlukan biaya,

padahal banyak alat permainan yang dapat dipergunakan anak adalah alat permainan dari lingkungan anak itu sendiri, dari alam dan permainan yang sengaja di buat guru, orang tua atau perusahaan yang dirancang untuk pendidikan anak. Alat permainan yang terakhir itu disebut alat permainan edukatif. Tempat bermain pun sangat fleksibel, tempat bermain anak di sekolah dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas, yang penting lingkungannya aman dan kondusif, pembelajarannya terencana dan terstruktur dan tersedianya alat-alat permainan yang memadai.

Jika dilihat dari kebutuhan dan usian anak seharusnya anak masih membutuhkan bermain untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Kemudian masalah anak pada masa era digital adalah anak sudah mengenal *smartphone* dan berdampak negatif pada kemampuan motorik anak, sehingga membuat anak malas melakukan aktivitas fisik. Permasalahan yang ada juga bahwa guru menerapkan pembelajaran di kelas rendah seperti I dan II belum sesuai DAP. DAP adalah pendidikan yang patut dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, mencerminkan proses pembelajaran yang bersifat interaktif. Sehingga penting bagi guru untuk memahami apa yang harus diberikan pada anak SD khususnya kelas rendah. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang di amati peneliti bahwa anak rata-rata terlihat kaku dalam gerakan. Masalah di atas, merupakan masalah kompleks yang harus diatasi melalui pembelajaran pendidikan jasmani.

DAP sangat erat kaitannya dengan pendidikan jasmani dimana pendidikan jasmani berkonsep bermain untuk anak SD. DAP memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi. Anak dapat memanipulasi benda-benda nyata dan

mempelajarinya langsung. Dengan begitu anak dapat menggali, berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak yang lainnya.

DAP mencerminkan suatu pembelajaran yang interaktif dan berpandangan konstruktivisme. Kunci dari pendekatan ini adalah prinsip bahwa anak pada dasarnya membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik mereka. Dalam pendekatan ini diupayakan agar anak dapat memotivasi dan mengarahkan diri secara intrinsik, pembelajaran yang efektif yang mampu membangkitkan keingintahuan mereka melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen dan dalam pengalaman nyata.

Adapun Hurlock (1995:239) bahwa bermain dan aktifitas yang bersifat konkret dapat memberikan momentum alami bagi anak untuk belajar sesuatu yang sesuai dengan tahap perkembangan umurnya (*age appropriate*), dan kebutuhan spesifik anak (*individual needs*). Bermain adalah cara yang paling efektif untuk mematangkan perkembangan anak pada usia pra-sekolah (*Pre-operatioanal thinking*), dan pada masa sekolah dasar (*Concrete operatioanal thinking*).

Pada dasarnya manusia mempunyai kemampuan alami untuk belajar, asalkan tidak bertentangan dengan prinsip kerja struktur dan fungsi otak. Banyak ditengarai bahwa sekolah tradisional yang menerapkan pembelajaran dengan cara-cara tradisional telah menghambat proses belajar mengajar dan tidak sesuai dengan prinsip ini.

Pembelajaran yang sejalan dengan konsep DAP adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, juga memperhatikan keunikan setiap anak. Pembelajaran dengan konsep DAP

dianggap dapat mempertahankan, bahkan meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Konsep DAP memperlakukan anak sebagai individu yang utuh (*the whole child*) yang melibatkan empat komponen, yaitu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sifat alamiah (*dispositions*), dan perasaan (*feelings*); karena pikiran, emosi, imajinasi, dan sifat alamiah anak bekerja secara bersamaan dan saling berhubungan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan pengembangan permainan pada pembelajaran pendidikan yang berdasarkan DAP (*developmentally Appropriate Practice*) serta untuk meningkatkan motorik anak. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan permainan : a) Permainan pemadam kebakaran, permainan ini biasanya dilaksanakan diluar kelas. sifat dari permainan ini adalah bersifat rekreasi dan menjaga kekompakan antar kelompok. Permainan ini dimainkan oleh kelompok, 1 kelompok terdiri dari ± 6 orang, permainannya adalah mengumpulkan air diember, kelompok yang terbanyak mengumpulkan air diember akan menjadi kelompok pemenang. b) Papan buaya, permainan ini bersifat rekreasi dimana dimainkan dalam kelompok yang harus berdiri dengan 1 kaki dipapan untuk berpindah pada papan berikutnya, dimana kerja sama siswa akan tercipta melalui permainan ini. Papan buaya adalah permainan untuk menjaga keseimbangan, permainan ini dimainkan kedalam kelompok yang beranggotakan ± 6 orang. Semua siswa akan mencapai garis *finish*, dan yang paling utama mencapai garis *finish* adalah pemenangnya. c) Permainan Tentara.

Permainan tentara, dimainkan oleh kelompok ± 6 orang, permainan ini adalah permainan dengan mengaplikasikan semua kemampuan gerak dasar.

Dimana banyak rintangan yang akan dilewati siswa. Permainan ini akan menarik perhatian siswa SD dimana siswa akan semakin semangat dalam bekerja sama dengan kelompok masing-masing. d) Permainan ketapel burung, Permainan ini adalah permainan yang dimainkan dengan kelompok ± 6 orang, yang diawali dengan melompati rintangan (seperti didalam hutan), Tata cara bermain adalah pertama siswa berlari dan melompati ban kemudian merangkak di bawah jaring setelah itu sampai di pos untuk melakukan ketapel, dengan umpannya adalah balon kecil yang diisi air.

Semua siswa dalam kelompok mendapatkan kesempatan mengketapel tantangan dengan mata ditutup dan 1 orang menjadi pemandu kelompok. e) Permainan guling dikarpet, permainan ini adalah permainan yang dimainkan oleh individu. Dimana diawali dengan sikap duduk lalu posisi tidur. Setelah itu siswa harus menggulingkan badannya seluas karpet setelah berguling maka siswa mengambil bendera sebagai permainan sudah selesai. f) Permainan merangkak. Permainan ini dilakukan dengan posisi merangkak. Namun siswa harus merangkak dengan posisi tangan yang sudah ditentukan pada gambar. g) Permainan lompat gambar, permainan ini dilakukan dengan gerakan melompat, namun siswa melompat sudah ditentukan posisi kakinya. Permainan ini mirip permainan engklek bedanya skema lompat ditentukan dari gambar kaki. h) Permainan lari puzzle. Permainan ini dilakukan dengan konsep lari bolak balek.

Di garis *start* terdapat isian *puzzle* dan digaris *finish* terdapat terdapat rangka *puzzle*.

Siswa harus mengisi *puzzle* yang sudah dinomori secepat mungkin. Siswa yang duluan menyelesaikan *puzzle* adalah pemenangnya. i) Permainan merayap bersama. Konsep permainan ini simple, dimana siswa harus merayap dengan jarak 30m. dan yang duluan sampai ke garis *finish* adalah pemenangnya. j) Permainan Petugas Kebersihan. Permainan ini dimana siswa dibagi dalam kelompok, masing-masing kelompok memegang keranjang sampah. Kemudian setiap kelompok bebas melakukan pencarian sampah anorganik (plastic, daun, dll). Kelompok paling banyak mengumpulkan sampah adalah pemenangnya.

Berdasarkan uraian masalah dan teori di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Permainan Pada Pendidikan Jasmani Berbasis DAP (*Developmentally Appropriate Practice*)” untuk Anak Sekolah Dasar.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan maka dapat diidentifikasi dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengembangan materi berkonsep permainan yang dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani.
2. Terbatasnya ruang gerak siswa.
3. Pembelajaran pendidikan jasmani belum sesuai dengan DAP dimana untuk kelas rendah biasanya guru mengabaikan hal ini.

1.3.Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas dan menghindari pembatasan yang terlalu luas, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Permainan Pada Pendidikan Berbasis DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) untuk Anak Sekolah Dasar.

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 Pada Pendidikan Jasmani Berbasis DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) untuk Anak Sekolah Dasar?.

1.5.Kegunaan Penelitian

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

- 1) Mengembangkan permainan untuk pembelajaran pendidikan jasmani untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak SD di kelas rendah.
- 2) Mengembangkan permainan pada pendidikan jasmani yang beracuan *Developmentally Appropriate Practice*.

- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan permainan yang lebih spesifik dan menarik untuk diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani.

