

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006: 194). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), pada Model Silabus Mata Pelajaran Penjas SD 2006, dikemukakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis memberikan pengalaman belajar untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006: 194).

Pendidikan jasmani menurut Sinulingga, (2017:75) merupakan suatu bagian pendidikan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan mentalitas, sikap dan tindakan untuk hidup sehat dan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas secara sistematis menuju pertumbuhan

fisik anak yang baik, perkembangan mental, emosi dan sosial yang serasi, selaras dan seimbang.

Gerak dasar merupakan suatu kebutuhan yang harus dipelajari pada usia sekolah dasar, mengingat hal tersebut akan sangat dibutuhkan untuk menunjang perkembangan postur tubuh di masa remaja dan dewasa. Gerak dasar meliputi lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Ketiga gerak dasar ini ada di dalam kurikulum anak SD pada kelas rendah.

Namun pada masa sekarang ini, peradaban dunia mengalami perubahan dari analog sistem ke digital sistem. Hal ini terjadi karena berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan IPTEK membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat tidak hanya dalam hal penggunaan peralatan tetapi juga pada cara berkomunikasi dan berinteraksi sikap dan perilaku. Zaman ini disebut era digital dimana hampir seluruh masyarakat menggunakan sistem digital, teknologi komputer dan internet dalam kehidupannya. Internet yang diakses dengan perangkat digital semisal komputer, smartphone, gadget sekarang ini bukanlah barang mewah.

Saat ini sering kita lihat aktivitas bermain anak-anak beralih dari permainan manual berubah ke permainan yang menggunakan peralatan digital. Anak tidak lagi bermain kelereng atau bermain permainan tradisional di sore hari. Mereka lebih memilih untuk mengakses hiburan dan merekreasikan otak dan fisiknya dengan menonton televisi, memainkan aneka *game playstation*, menyusuri dunia maya serta bermain telepon seluler. Di rumah mereka selalu disajikan tontonan dengan

remote control, atau bermain *game* melalui *gadget*. Hal ini menyebabkan aktivitas fisik yang dilakukan anak-anak hanya duduk dan menggunakan jari tangan.

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 Sinulingga (2018:943) adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan. Dengan bergerak aktif dan memiliki perilaku sosial dalam bermasyarakat serta membudayakan hidup sehat. Bila dimainkan dalam batas wajar berbagai permainan digital ini bisa digunakan untuk menciptakan imajinasi, namun bila tidak dalam batas wajar anak akan kecanduan untuk bermain *games*. Maka akan berdampak buruk terhadap psikis, fisik dan kognitif anak. Konsumsi *games* yang tidak dibatasi akan membuat anak berperilaku kompulsif yaitu abai dan acuh terhadap lingkungan sekitar karena mereka terbiasa hidup dalam dunia khayalannya sendiri, malas belajar dan akhirnya membuat prestasi akademik menurun.

Berdasarkan analisis kebutuhan angket yang disebarkan kepada siswa dimana bahwa dari angket yang disebar bahwa siswa menjawab banyak yang menjawab iya pada pertanyaan : 1) Saya merasa bahagia ketika bermain permainan berkelompok, 2) Saya bosan dengan permainan tradisional, 3) Saya tidak pernah bermain bersama teman di luar jam sekolah dan 4) Saya menghabiskan waktu sepanjang hari dengan handphone. Kemudian dari beberapa angket yang disebar banyak siswa menjawab tidak pada pertanyaan : 1) Apakah kamu pernah bermain ketapel seperti permainan angry bird?, 2) Apakah guru sering melaksanakan pembelajaran yang berkonsep permainan?, 3) Guru penjas saya sering menciptakan

pembelajaran yang menarik, dan 4) Saya tidak suka bermain. Hasil dari analisis kebutuhan di atas, menjadi acuan peneliti dalam pemilihan permainan *angry bird*.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, maka dilakukan observasi pada Juli 2019 di sekolah dasar di Labuhan Batu Selatan, seperti di MIS Nurul Amal pada siswa kelas IV bahwa hal-hal yang viral dan berbau teknologi lainnya sudah masuk ke ruang lingkup pembahasan anak-anak. Dengan karakteristik siswa SD di daerah, siswa MIS Nurul Amal ini umumnya tinggal di daerah perkebunan, namun meskipun mereka tinggal di daerah yang memungkinkan mereka untuk banyak melakukan aktivitas fisik tapi pada kenyataannya perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat dimana waktu mereka untuk bermain dan bergerak sudah hampir tidak ada karena mereka memiliki kegiatan les tambahan, dan kegiatan keagamaan.

Kemudian ketika diberikan wawancara pada siswa MIS Nurul Amal bahwa mereka sehabis pulang les dan sekolah biasanya sering nonton *youtube* atau main *game* di *handphone* milik orang tua mereka. Ada waktu bermain *games* nya dibatasi ada juga yang tidak, namun dari sini dapat disimpulkan bahwa aktivitas gerak anak sudah mulai dibatasi karena dengan bermain *games* di *handphone* dianggap sudah dapat menyegarkan otak mereka yang seharian belajar diluar dan sekolah.

Pengamatan pada siswa MIS Nurul Amal dalam pembelajaran pendidikan jasmani, bahwa mereka rata-rata cenderung bosan dan malas dalam melakukan permainan di pembelajaran. Cenderung lesu dan tidak semangat, hal ini karena siswa merasa tidak ada yang menyenangkan yang dilakukan mereka. Kemudian permainan disekolah biasanya sekedar bermain kasti atau pecah piring, tidak ada satu hal yang mampu menarik perhatian siswa.

Peneliti juga menemukan masalah motorik pada beberapa anak bahwa anak-anak tidak bergerak secara aktif. Terlihat dari sulitnya guru memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan suatu gerakan yang bersifat gerakan sederhana sampai rangkaian gerakan yang kompleks. Berdasarkan wawancara terhadap anak-anak mereka lebih mengenal nama-nama *game* yang ada di *smartphone* dibandingkan nama permainan tradisional atau *game* anak-anak yang sering dimainkan seusia mereka, dan semua menyatakan bahwa mereka tahu tentang permainan *angry bird* di *smartphone*. Ketika pertanyaan seputar permainan tradisional banyak siswa yang tidak mengetahui jenis-jenis permainan yang sering dimainkan anak pada masa sebelum era digital. Dan hal ini suatu permasalahan yang global terjadi pada anak sekolah dasar di era digital ini. Dari hasil pengamatan juga terdapat masalah pada kemampuan gerak manipulatif siswa, dimana siswa biasanya cenderung tidak mampu melakukan suatu gerakan dengan menggunakan alat (contoh yang terjadi dilapangan adalah ketika menggunakan ketapel siswa tidak mampu menggunakannya dengan baik lebih sering sasaran ketapel malah membahayakan, kemudian dalam melempar dimana siswa biasanya selalu salah sasaran). Ini merupakan masalah yang mendasar terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif siswa.

Kemudian wawancara terhadap guru mengatakan bahwa pada masa sekarang dampak teknologi berpengaruh pada gerak anak, kalau dahulu masih banyak sekali kita jumpai anak-anak di jam istirahat bermain dan berlari, serta asik dengan permainan musiman. Pada saat masuk jam pembelajaran pendidikan jasmani dengan semangat menyambut. Kalau pada masa sekarang mereka akan

mengajukan pertanyaan dulu, main apa pak, apa yang mereka suka pasti dilakukan sementara jika tidak pasti mengeluh. Sehingga terjadi penurunan motivasi belajar pendidikan jasmani.

Wawancara yang dilakukan pada beberapa orang tua bahwa dapat disimpulkan kegiatan anak dalam bergerak sekarang sudah menurun karena banyaknya aktivitas belajar tambahan karena dianggap tuntutan belajar pada masa kini. Sehingga sore hari anak baru dirumah dan ketika dirumah lebih memilih nonton atau sekedar bermain *handphone* atau *games*.

Anak-anak pada masa usia sekolah dasar harusnya mereka masih bermain bersama teman-temannya untuk hidup bersosialisasi, bermain permainan tradisional disore hari, bermain permainan tradisional di jam istirahat sekolah. Sayangnya pemandangan itu sudah langka di dapat pada masa era digital ini. Maka guru pendidikan jasmani harus mampu menyeimbangkan perkembangan era digital dengan kebutuhan belajar pendidikan jasmani.

Sesuai dengan hasil seminar pada tanggal 25 september 2016 oleh Suwarsi dalam Puji (2017:318) ada beberapa perilaku anak terkait dengan *gadget* ini yang harus diwaspadai guru maupun orang tua yaitu: a. Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain. b. Anak tidak lagi suka bergaul atau bermain diluar rumah dengan teman sebaya. c. Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *games*. d. Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain *gadget*.

Masalah di atas, adalah merupakan satu dampak negatif bagi anak di era digital ini, dimana jelas dan memang sudah tidak asing lagi kita temui dilingkungan kita. Hal ini lah mengapa guru pendidikan jasmani harus bekerja lebih keras untuk mendidik anak-anak keluar dari dampak negatif era digital ini. Kurikulum Pendidikan meliputi enam aspek perkembangan yakni moral dan nilai- nilai agama, sosial- emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik / motorik, dan seni merupakan salah satu bentuk program pendidikan anak usia dini. SD merupakan jenjang pendidikan yang wajib diikuti dan memberikan manfaat bagi penyiapan anak untuk masuk SMP. Pada umumnya pembelajaran di SD untuk aspek perkembangan fisik sudah banyak dilakukan dengan menyesuaikan pada cabang olahraga tertentu. Seyogyanya latihan fisik pada anak usia dini masih harus memperhatikan gerak dasar yang sederhana. Gerak yang sederhana akan membuat anak gampang untuk memahami dan melaksanakan intruksi. Hal ini berkaitan dengan keterampilan gerak pada anak, terutama gerak manipulatif.

Gerak manipulatif menurut Husdarta (2000:23) melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang.

Bermain atau bermain-main diwarnai oleh suasana paidia tetapi dalam permainan (*game*), unsur hiduplah yang menonjol (Agung, 2017:78). Permainan yang formal merupakan interaksi yang kompetitif dan bertujuan untuk mencapai

suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Ia mempunyai titik akhir yang orang mengistilahkan *game*. Menurut Calhoun (dalam Agung, 2017:78) permainan adalah suatu kegiatan bermain yang mempunyai peraturan yang jelas, tujuan yang khusus, unsur kompetisi serta urutan tindak yang pada hakekatnya terulang setiap kali permainan.

Bermain menurut etimologi merupakan kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda. Bermain dan permainan merupakan dua istilah yang sering dipakai secara bergantian, yang dimana seseorang yang bermain itu melakukan suatu permainan dan permainan merupakan sesuatu yang dimainkan. Anak bermain berarti anak mengerjakan suatu permainan, sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenal dalam bermain, dimana dalam buku teori bermain menurut Huizinga adalah bermain dilakukan dengan kesenangan (Matakupan, 1993:1). Bermain merupakan bagian dari kehidupan manusia khususnya bagi anak-anak, karena karakteristik anak-anak adalah bermain sepanjang hari. Di seluruh dunia dan di pelosok-pelosok sekalipun anak-anak selalu bermain, mulai dari tingkat kebudayaan primitif sampai pada tingkat kebudayaan yang modern.

Aktivitas bermain pada anak yang dilakukan dengan proses pendidikan jasmani akan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak (Matakupan, 1993:6). Terutama dalam melakukan kegiatan bermain dengan rasa senang akan dapat menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Dimana seorang anak dapat melakukan aktivitas fisik tersebut dengan bertenaga namun secara alami dan dapat menikmati permainan dengan senang. Gerak dalam bermain merupakan wahana untuk memacu dan memotivasi untuk mendorong dan merangsang masalah belajar,

melalui belajar gerak memacu anak untuk berfikir dan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana, sehingga bermain merupakan peranan penting dalam perkembangan dan pengetahuan serta perkembangan pengamatan anak.

Pengembangan permainan *angry bird* dalam penelitian ini diadopsi dari permainan *angry bird* yang ada di *smartphone*. Permainan *angry bird* ini cukup populer dikalangan anak-anak terutama anak yang duduk di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, permainan *angry bird* yang dimainkan dalam *smartphone* akan diaplikasikan dalam bentuk permainan langsung yang akan dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga tercipta permainan yang menarik perhatian anak. Permainan *angry bird* hampir menyerupai permainan tradisional ketapel (melontar), yaitu gerakan melontar menggunakan alat bantu ketapel. Semua permainan divariasikan mirip dengan tantangan pada *angry bird* di *smartphone*. Sehingga anak yang sudah tidak asing mendengar *angry bird* akan langsung tertarik dan penasaran dengan permainan ini. Dengan adanya permasalahan dalam latar belakang di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran, yang dapat memberikan motivasi belajar serta bermanfaat, menarik dan efektif pada pembelajaran gerak dasar manipulatif serta memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Sehingga peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Permainan *Angry Bird* Terhadap Gerak Manipulatif Anak Sekolah Dasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif pada siswa sekolah dasar maka dapat diidentifikasi dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengembangan materi berkonsep permainan yang dilaksanakan oleh guru sekolah dasar.
2. Guru pendidikan jasmani tidak mampu menciptakan satu hal yang kreatif.
3. Permainan tradisional semakin hari tidak pernah dimainkan anak-anak di sekolah maupun dilingkungan sekitar.
4. Modifikasi peraturan dalam permainan tidak pernah dibuat oleh guru.
5. Perkembangan global memberikan dampak negatif pada tumbuh kembang anak sekolah dasar maupun usia dini.
6. Guru tidak pernah memberikan tes kemampuan gerak dasar guna sebagai acuan dalam mengajar.
7. Kemampuan gerak dasar manipulatif siswa tida sebaik anak-anak yang ada dipedesaan.

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 *Angry Bird* Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Anak Sekolah Dasar”.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimanakah Pengembangan Permainan *Angry Bird* Terhadap Kemampuan Gerak Manipulatif Anak Sekolah Dasar?.

1.5. 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 :

- 1) Kemendikbud, permainan *angry bird* ini dapat dijadikan masukan kepada bagian kurikulum bahwa mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif anak. Serta pada yang membuat kebijakan dalam pembelajaran anak SD ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan gerak dasar anak.
- 2) Dinas Pendidikan Provinsi dan Daerah, permainan *angry bird* ini dapat dijadikan masukan untuk menjadi model belajar kemampuan gerak dasar manipulatif dan disosialisasikan kepada guru pendidikan jasmani.
- 3) Kepada Pengawas Sekolah, bahwa permainan *angry bird* mampu memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran yang menarik.
- 4) Kepada peneliti, sebagai acuan teori untuk penelitian berikutnya.