

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan aktivitas tanpa paksaan yang dilakukan untuk kepuasan pribadi atau kelompok. Tujuan permainan untuk anak lebih untuk membantu mereka bergaul dengan anak-anak lain seusia mereka dan mengembangkan karakter mereka. Selain itu permainan bisa juga untuk menambah aktivitas gerak agar pada saat dewasa nanti lebih terampil dalam melakukan gerak pada banyak permainan. Permainan sesuatu yang digunakan untuk bermain, pada anak usia sekolah dasar melakukan kegiatan bermain secara natural diinginkan oleh mereka, namun seiring kemajuan teknologi ini bukan pilihan saat ini, mereka lebih sibuk dengan kegiatan yang kurang bermanfaat seperti membuang waktu dengan bermain *game online*, suka pilih-pilih teman, kurang aktif bergerak, suka mengejek teman, curang saat bermain, sulit bekerjasama, berkurangnya interaksi sosial dengan teman, guru, dan keluarga.

Pendidikan merupakan langkah awal untuk mempersiapkan siswa untuk peran mereka di masa depan lewat aktivitas, tuntunan, dan pelajaran. Selain itu sekolah merupakan tempat terbentuknya proses pembelajaran. Dimaksudkan dalam Undang-undang 20 Tahun 2003 tentang peraturan Pendidikan, yaitu upaya terencana untuk mewujudkan semangat belajar melalui bimbingan agar siswa bersungguh-sungguh dan dapat meningkatkan kesanggupan dirinya untuk melatih

mental, disiplin, budi pekerti, kemahiran, etika serta kemampuan dibutuhkan secara individu ataupun kelompok.

Pendidikan jasmani satu di antara pilihan penyelesaian kesulitan yang ada. Pendidikan jasmani telah menjadi kompensasi untuk merangsang, memotivasi kebutuhan motorik anak. Pendidikan jasmani suatu aktivitas yang isinya merupakan pembelajaran dengan mengutamakan gerak yang menyehatkan badan dan jiwa secara sadar melalui pendidikan untuk mengembangkan kemajuan dan perubahan siswa yang segar, terencana, berkarakter, berpikir dan semangat. Pendidikan jasmani merupakan struktur dari bentuk pembelajaran yang utuh, menitik beratkan pada pengembangan kemampuan fisik, kemampuan motorik, kemampuan melibatkan kesadaran, mengendalikan diri, kemampuan sosial, perbuatan baik dan buruk melalui aktivitas jasmani.

Menurut Arief Teguh Prasetyo SP, dkk (2021:1) pendidikan jasmani adalah gabungan pelajaran yang harus diajarkan dalam bentuk silabus atau kurikulum. Teknik penilaiannya mata pelajaran pendidikan jasmani mengacu pada tiga aspek penilaian yaitu: belajar cerdas, sadar, dan paham disebut dengan aspek kognitif, pengendalian diri, sikap, dan perilaku disebut dengan aspek afektif, kemampuan, tertib, tersusun, terpimpin dan terdidik disebut dengan aspek psikomotor, serta mampu memperoleh capaian yang mencakup pemeliharaan dan penataan bagi kemajuan dan perkembangan fisik siswa.

Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman-pengalaman gerak dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses

kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Manakala pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmaninya.

Desnawaty Tinambunan, dkk (2021:1) mendefinisikan di setiap wilayah di dunia, pandemi virus corona yang hebat memperkenalkan peraturan baru untuk manusia. Kondisi mental anak salah satu dampak dari pandemi yang kini telah usai. Dengan mengamankan sementara rencana seperti ibadah terbatas, belajar daring, dan bekerja daring, pemerintah berupaya menghentikan penyebaran virus corona. Publik pasti akan terkejut dengan rencana ini, terutama untuk anak-anak berusia antara 6 hingga 12 tahun yang sangat membutuhkan hubungan sosial dengan lingkungan di sekelilingnya. Dengan peraturan yang selalu dibatasi kondisi mental dan gerak anak akan menurun. Apalagi kondisi ekonomi dan perlengkapan yang terbatas dalam mendukung pembelajaran secara daring akan membuat anak merasa tidak tenang, kecewa, dan sedih.

Guru berperan menjadi pembimbing yang sanggup meningkatkan dan memajukan perasaan tulus dan kasih sayang siswa pada urutan pelaksanaan pendidikan serta mendukung siswa untuk mengerti cara belajar yang sempurna.

Makna pada urutan pendidikan apabila guru mampu menggunakan kedua kontribusi tersebut kelak seluruh aktivitas dalam pendidikan akan terasa sangat menarik dan lebih berarti bagi siswa. Baik tidaknya hasil belajar tergantung pada proses pendidikan yang dihadapi oleh siswa. Maknanya pada pembelajaran pendidikan jasmani guru wajib memahami keterampilan, sikap, pengetahuan yang

diajarkan dan cara menyampaikannya. Cara penyampaian pelajaran sering disebut model pembelajaran keadaan yang perlu diamati oleh seorang pendidik, cara penyampaian pelajaran dengan cara setengah-setengah akan membingungkan siswa karena siswa akan menjadi diam bersifat menerima saja, sehingga kelangsungan pembelajar tidak asik dan tidak seru.

Selain itu penelitian dan pengembangan Skripsi Elva Wati (2018:1) sebelumnya dengan judul “Pengembangan Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Permata Bunda Kota Bengkulu. Permainan tubuhku, permainan alat rumahku, permainan jemuranku, permainan tiru gerak yuk, dan permainan buah kesukaanku adalah permainan-permainan yang dikembangkan dari hasil judul terdahulu sebelumnya. Perbedaan hasil produk permainan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah usia anak. Permainan yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya berfokus pada anak usia dini umur 5 sampai dengan 6 tahun serta berfokus pada motorik halus sedikit motorik kasar, sedangkan permainan yang dihasilkan pada penelitian ini berfokus pada anak sekolah dasar umur 10 sampai dengan 11 tahun berfokus pada motorik kasar sedikit motorik halus.

Adapun alasan peneliti mengangkat judul, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada bulan September 2022 di SD Subsidi Swakarya, pada saat jam pelajaran olahraga guru menguji tes kecepatan dan kelincahan di kelas V A sebanyak 30 siswa dengan lari zig-zag. Guru menjelaskan ada beberapa anak masih kesulitan dalam kemampuan motoriknya. Ketika melakukan lari zig-zag kepala ke arah bawah, badan membungkuk, ketika berlari tangan tidak diayunkan,

dan ada beberapa anak tidak bersemangat. Peneliti dapat menyimpulkan dari 30 siswa di SD Subsidi Swakarya di kelas V A, 66% anak kurang baik pada saat melakukan lari zig-zag, 33% anak sudah baik. Dari hal tersebut peneliti ingin mengembangkan permainan dengan judul “Pengembangan Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 10-11 Tahun Di Tingkat Sekolah Dasar”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis memfokuskan masalah penelitian pada pengembangan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar. Pada penelitian ini permainan yang sudah ada di kembangkan dan di buat lebih menarik dari sebelumnya.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus penelitian, maka dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu: Bagaimanakah mengembangkan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan suatu manfaat.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

Manfaat Praktis:

- Bagi peneliti, dapat meningkatkan kemampuan, dan pengalaman dalam upaya mengembangkan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar.
- Bagi guru, dapat menambah wawasan dan pengetahuan lebih luas dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan informasi yang dijadikan petunjuk untuk menciptakan atau memodifikasi permainan aktivitas jasmani.
- Bagi siswa, dapat melatih gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif, dan menambah pengalaman gerak.
- Bagi sekolah, dapat dijadikan dorongan untuk lebih memperhatikan permainan-permainan yang positif dalam peningkatan kualitas sekolah.

Manfaat Teoritis:

- Hasil penelitian ini diharapkan semakin menambah permainan-permainan aktivitas jasmani.
- Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai petunjuk atau rujukan untuk penelitian selanjutnya.