

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan secara umum diartikan sebagai suatu proses adaptasi dalam mengembangkan kemampuan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya sehari-hari. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya dirinya. Dengan adanya pendidikan maka manusia berkesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Manusia diciptakan di dunia mempunyai hak asasi manusia (HAM) yang sama. Demikian juga dalam hal memperoleh pendidikan, setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang sama (Afri 2024:89).

Pendidikan bagi setiap anak merupakan hal yang sangat penting. Karena melalui pendidikan tersebut dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Pemberian pendidikan mempengaruhi perkembangan otak anak, kesehatan anak, kesiapan anak, kehidupan sosial dan ekonomi yang lebih baik di masa selanjutnya.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan (Rusli Lutan 2000:1). Karena itu pula tujuannya pun bersifat mendidik. Dalam pelaksanaannya, aktivitas jasmani dipakai sebagai wahana atau pengalaman belajar, dan melalui pengalaman itulah peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai pendidikan. Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah proses ajar melalui aktivitas jasmani dan sekaligus sebagai proses ajar untuk menguasai keterampilan jasmani

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai seperti sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial, pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan Pendidikan Jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Menurut Rusli Lutan (2000:1) Pendidikan Jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan “alat” untuk membina anak muda agar kelak mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat. Salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan adalah *motoric* (gerak dasar).

Pembelajaran keterampilan *motoric* di sekolah dasar saat ini sudah menjadi perhatian banyak kalangan, yang menjadi kendala dalam pembelajaran *motoric* di sekolah dasar adalah masih minimnya pengetahuan guru pendidikan jasmani akan menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar pembelajaran *motoric*. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan yang diakibatkan oleh keterbatasan referensi atau sumber bacaan tentang bagaimana guru-guru penjas dalam mendesain model pembelajaran motorik yang tepat, guna mendukung tercapainya hasil belajar.

Dalam pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah kemampuan gerak merupakan kemampuan dasar yang berperan sebagai perlengkapan seseorang untuk menampilkan berbagai variasi gerak dalam kegiatan olahraga. Kemampuan gerak (*motor ability*) yang baik sangat mendukung bagi keterampilan gerak olahraga yang lebih kompleks bagi siswa. Untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan gerak (*motor ability*) siswa sekolah menengah diperlukan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa atau individu. Untuk mencapai keterampilan dasar yang baik haruslah didukung oleh kemampuan gerak (*motor ability*) yang baik pula.

Menurut Lutan (2015:105) bahwa kemampuan gerak (*motor ability*) adalah kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relative melekat setelah masa kanak-kanak. Pengertian lain menurut Hasana (2016:98) yaitu: motor ability adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak. Secara lebih spesifik pengertian motor ability adalah kapasitas seseorang untuk melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan keberanian dalam olahraga.

Decaprio, (2013: 24) Melalui pembelajaran motorik di sekolah dasar akan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan para siswa seperti: (1) Melalui pembelajaran motorik anak mendapat hiburan dan memperoleh kesenangan, (2) Melalui pembelajaran motorik anak dapat beranjak dari kondisi lemah menuju kondisi independen, (3) Melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, (4) Melalui pembelajaran motorik akan menunjang keterampilan anak dalam berbagai hal, dan (5) Melalui pembelajaran motorik

akan mendorong anak bersikap mandiri, sehingga dapat menyelesaikan segala persoalan yang dihadapinya

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak aktif bergerak adalah permainan. Bermain bagi setiap individu merupakan suatu kebutuhan, bermain dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan dalam diri setiap peserta didik. Sayangnya Pembelajaran *motoric* ini tidak tepat sasaran Pembelajaran bahkan kadang dilakukan tanpa sebuah permainan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru pendidikan jasmani Bapak Teuku Amri, S.Pd. yang di lakukan di SD Negeri 101776 Sampali. Dalam proses pembelajaran *motoric* yang dilakukan masih kurang maksimal, diakibatkan proses pembelajaran daring yang sudah lama dilalui membuat pembendaharaan gerak siswa yang seharusnya tersampaikan dengan baik, namun terbatas akibat wabah pandemi. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar motorik siswa yang berjumlah 36 orang (20 laki-laki dan 16 perempuan) kelas V SD Negeri 101776 Sampali, dari seluruh siswa sebagian besar memiliki nilai dibawah KKM. Nilai KKM Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah SD Negeri 101776 Sampali adalah nilai 75, berdasarkan data yang diperoleh yaitu, dari 36 siswa, yang tuntas hanya 6 orang (16 %) dan yang belum tuntas sebanyak 30 orang (84%). Hasil belajar dikatakan tuntas apabila berada pada kategori 80% sampai 100%, sesuai dengan indikator hasil belajar yang ditetapkan.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 101776 Sampali temuan penulis bahwa konsep model Pembelajaran *motoric* yang diajarkan guru adalah monoton

dengan fokus gerak. Misal gerak lompatan maka guru fokus melatih siswa untuk melompat ditempat, kemudian misal gerakan berpindah tempat guru mengajarkan dengan fokus berlari. Padahal konteks Pembelajaran bisa diajarkan dalam konteks permainan tradisional. Banyak sekali permainan tradisional yang mengandung unsur motorik.

Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional mulai punah karena peradaban zaman. Bahkan hal yang menarik adalah siswa di SD Negeri 101776 Sampali ketika jam istirahat sudah tidak ada yang memainkan engklek, lompat tali dan sebagainya. Penulis melakukan wawancara pada beberapa siswa dimana siswa mengatakan bahwa mereka ada yang kenal sebagian permainan tradisional ada juga yang tidak kenal sama sekali.

Permainan tradisional merupakan permainan yang sering dimainkan anak pada usia sekolah. Anak yang bermain permainan tradisional selalu merasa senang, dan dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata memperoleh kesenangan dari kegiatan bermain itu. Sukintaka (1992:91) memberi batasan arti permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya.

Seiring perkembangan zaman, jenis permainan yang ada pun semakin beragam. Ternyata permainan tradisional berpengaruh dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan *motoric* anak seperti berjalan, berlari, melempar,

menangkap, melompat, dan meloncat. Ini bisa dibuktikan dengan adanya gerakan-gerakan dalam permainan tradisional yang mengarah kepada keterampilan *motoric* yang di kemas dalam bentuk permainan. Keterampilan *motoric* sangat diperlukan bagi anak agar mampu melakukan aktivitas secara mandiri. Dengan demikian keterampilan gerak dasar (motorik kasar dan motorik halus) dalam bentuk gerak *locomotor*, *non-locomotor* dan *manipulative* yang diberikan pada anak sekolah dasar menjadi fondasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Banyak macam-macam permainan yang mendukung anak dalam tumbuh kembangnya salah satu contohnya permainan tradisional. Menurut Misbach (2006 :7), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti; (a) Aspek *motoric*: melatih daya tahan, daya lentur, *sensorimotoric*, *motoric* kasar, *motoric* halus, (b) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual, (c) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri, (d) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai, (f) Aspek sosial: menjalin relasi, kerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi serta berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa di masyarakat, (g) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*), (h) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana, (i) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Jika digali lebih

dalam, ternyata makna dibalik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (*local wisdom*) yang luhur.

Usia sekolah dasar merupakan masa intelektual atau masa yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Penerimaan berbagai pengalaman keterampilan gerak yang intensif melalui proses pembelajaran *motoric* dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar menjadi sangat penting.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan *motoric* anak-anak. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur kebudayaan, tetapi juga menggabungkan berbagai gerakan yang dapat melatih keterampilan *motoric* kasar dan halus anak.

Sejalan dengan penelitian Septi Islinia Yosinta Tahun 2016 dengan judul “Meningkatkan *Motoric* Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *motoric* kasar anak pada aspek keseimbangan dapat berkembang dengan optimal melalui permainan tradisional. Maka peneliti lebih lanjut dapat melakukan penelitian tentang aspek *motoric* lainnya melalui permainan tradisional.

Berdasarkan kajian terdahulu diatas masih jauh dari kata sempurna, sehingga masih ada kekurangan seperti; (1). Pengintegrasian permainan tradisional yang belum di terapkan secara holistik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (2) Belum adanya penggunaan pendekatan *circuit* untuk memungkinkan terciptanya pembelajaran aktif. (3). Peran permainan tradisional yang belum maksimal untuk menciptakan pengulangan pembelajaran *motoric*

secara mandiri, dalam mencapai fase pembelajaran kognitif, afektif dan otomatisasi.

Selanjutnya mini *research* yang peneliti lakukan tentang model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *sircuit* di *YouTube* menunjukkan bahwa minimnya variasi pembelajaran sebagai pedoman guru maupun siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang kegiatannya disenangi anak, sehingga anak menerima pembelajaran dengan perasaan tanpa beban. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin mengembangkan “Model Pembelajaran *Motoric* Melalui Permainan Tradisional Berbasis *Circuit* Untuk Siswa Sekolah Dasar”, yang kemudian Draft Model Pengembangan tersebut dapatlah digunakan guru sebagai salah satu bentuk model pembelajaran dan referensi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk siswanya.

Unsur keterbaharuan (*novelty*) dari penelitian yaitu; (1) Mengintegrasikan Permainan Tradisional Berbasis *Circuit* sebagai konsep yang baru dan inovatif dalam memberikan konteks budaya yang kaya dalam pembelajaran modern. (2) Pendekatan berbasis *circuit* dalam pembelajaran motorik yang memungkinkan variasi dan rotasi pembelajaran aktif tercipta. (3) Permainan tradisional yang erat kaitanya dengan budaya dan kegembiraan dapat memotivasi peserta didik dalam melakukan pengulangan aktivitas gerak pada saat jam pelajaran di sekolah maupun di luar jam pembelajaran di rumah.

Rahayu (2016:46) menyebutkan “dengan bermain sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merangsang pemikiran anak dalam memproses pemecahan masalah yang ditemuinya. Anak akan semakin mengerti solusi yang harus diberikan pada setiap masalah yang ditemui. Hal ini sejalan dengan pendapatnya yang menyatakan “bermain dapat memfasilitasi kegiatan “*trialand error*” bagi anak yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari aktivitas bermain”.

1.2.Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, yang menjadi fokus penelitian penulis pada penelitian ini adalah pada pengembangan model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *circuit* untuk siswa sekolah dasar.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang di kemukakan di atas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *circuit* untuk siswa sekolah dasar ?
2. Bagaimana hasil pengembangan model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *circuit* untuk siswa sekolah dasar ?
3. Apakah model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *circuit* layak dan efektif untuk siswa sekolah dasar ?

1.4.Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah peneliti paparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk;

1. Merancang model pembelajaran *motoric* untuk siswa sekolah dasar
2. Mengembangkan model pembelajaran *motoric* melalui permainan tradisional berbasis *sircuit* untuk siswa sekolah dasar
3. Menciptakan model pembelajaran *motoric* yang efektif untuk siswa sekolah dasar yang akan dituangkan dalam bentuk buku.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dar adanya penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan, serta mengembangkan budaya pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pengembangan model pembelajaran motorik khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.
- b. Menambah wawasan penulis dan pembaca tentang pengembangan model pembelajaran berbasis permainan *circuit* yang dapat digunakan dalam mengaplikasikan pembelajaran motorik pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.
- c. Menambah khasanah kekayaan keilmuan bagi kajian penelitian selanjutnya, bagi penelitian sejenis tentang pengembangan model

pembelajaran motoric untuk siswa sekolah dasar guna menyempurnakan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru penelitian ini dapat memberikan solusi tentang masalah yang dihadapi oleh seorang guru dalam menentukan model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam menerapkan materi pembelajaran motorik.
- b. Bagi sekolah penelitian ini dapat berguna sebagai alat untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas pembelajaran, khusus nya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi peneliti penelitain ini berguna menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan bagi diri pribadi khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam pembelajaran pendidikan jasmani.