

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan manusia, karena melalui Pendidikan jasmani manusia dapat lebih banyak belajar hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanam kan sejak usia dini, karena Pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak. Menurut (Husdarto, 2015) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggap sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Lebih lanjut menurut (Mulyanto & Respaty, 2014) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang dilakukan di sekolah dasar, terdapat salah satu tujuan yang terkait dengan kemampuan gerak dasar. Adapun tujuan tersebut adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari. Kemampuan gerak dasar terdiri dari gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerak yang dilakukan disertai dengan perpindahan tempat. Gerak nonlokomotor merupakan gerak yang dilakukan

tanpa disertai perpindahan tempat. Sedangkan gerak dasar manipulatif merupakan gerak yang dilakukan dengan memanipulasi suatu objek dengan membutuhkan koordinasi alat indera lainnya. Dasar pengembangan kemampuan gerak manipulatif siswa kelas 6 terdapat pada Kompetensi Dasar 4.1 yang berisi mempraktikkan gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional

Mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa tidak lupa memperhatikan usia anak dan menyesuaikan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Dimana di usia sekolah dasar merupakan usia anak ber main. Permainan dan olahraga merupakan salah satu media gerak anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani, melalui permainan anak akan lebih mudah mengenal dirinya sendiri, senang terhadap gerak dan akan melakukannya dengan semangat. Permainan adalah alat bagi anak untuk menelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan sehari-hari bagi seorang anak. Oleh karena itu mengembangkan kemampuan gerak dasar pada siswa dapat dilakukan dengan berbagai macam aktivitas yang menarik bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas bawah dapat diberikan dalam bentuk permainan.

Bermain juga merupakan alat utama belajar anak. Bentuk-bentuk permainan yang akan diberikan pada siswa dalam upaya untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar, khususnya gerak manipulatif bermacam-macam, salah satu model permainan yang melibatkan variasi gerak manipulatif yaitu permainan bolang, dimana permainan bolang adalah permainan yang terdiri dari beberapa pos di dalamnya yang terdiri dari menangkap bola, lompat, loncat, lari, melempar dan menendang bola ke gawang disana siswa akan melakukan semua permainan dipos sehingga anak tidak mengalami kebosanan dan variasi gerak dasar lokomotor dan manipulatif akan terlatih maksimal karena di setiap pos permainan yang dilakukan berbeda-beda.

Dari hasil observasi analisis kebutuhan kepada siswa sekolah dasar Kota Palembang¹ pada tanggal 17 Juli sampai 10 September 2023 selama proses

pembelajaran kemampuan variasi gerak manipulatif siswa belum optimal. Berikut ini merupakan hasil analisis kebutuhan :

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Bolang

No.	Butir Pertanyaan	Temuan
1.	Bagaimana gaya mengajar guru Penjas?	Berdasarkan data dapat dilihat bahwa gaya mengajar guru yang paling dominan adalah memberikan contoh variasi gerak manipulatif, kemudian setelah itu siswa melakukan dengan presentase 90% dan guru memberikan tugas membuka buku dalam proses pembelajaran dikelas atau saat teori dengan presentase 60%. Gaya mengajar masih dilakukan dengan gaya komando dan konvensional karena kurangnya variasi pembelajaran dan belum mengikuti perkembangan zaman sehingga menimbulkan penurunan motivasi semangat serta mudah bosan maka belajar yang berdampak pada siswa

2.	Bagaimana pembelajaran yang diberikan guru penjas?	Berdasarkan data dapat dilihat bahwa yang paling dominan adalah belajar dilakukan secara individu dan belum maksimal dalam pembelajaran dengan model bermain dengan presentase 85%. Perlunya meningkatkan dalam setiap pembelajaran dengan menambahkan dan mengembangkan dalam variasi pembelajaran yang akan diberikan dengan presentase 40%, maka dari itu, dalam setiap variasi setiap proses pembelajaran harus mengutamakan pada setiap prinsip belajar karakteristik siswa sekolah dasar sehingga pada setiap proses pembelajaran menimbulkan semangat belajar yang tinggi dan berada di dunia bermain.
3.	Bagaimana penggunaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran penjas?	Dapat dilihat bahwa penggunaan sarana dan prasarana yang dimanfaatkan dalam proses

		<p>pembelajaran penjas adalah lapangan atau halaman, bola, net, POA, dan LCD proyektor dengan presentase 90%. Sedangkan penggunaan sarana lain dalam proses pembelajaran penjas masih rendah belum optimal dalam memanfaatkannya dengan presentase 50%. Artinya penggunaan media pembelajaran penjas perlu ditingkatkan untuk dikombinasikan dengan perkembangan teknologi saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dapat berpihak pada siswa yaitu sesuai kodrat alam dan kodrat zaman.</p>
4.	<p>Bagaimana kebutuhan dikembangkannya model permainan bolang dalam pembelajaran gerak variasi manipulatif pada siswa tingkat sekolah dasar?</p>	<p>Berdasarkan data dapat dilihat bahwa kebutuhan dikembangkannya model permainan bolang dalam pembelajaran variasi gerak manipulatif siswa sekolah dasar</p>

		yang paling dominan dengan presentase 100%.
--	--	---

Sumber: Peneliti, 2024

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas harus mendapat perhatian dari guru agar tidak berpengaruh pada perkembangan kemampuan gerak dasarnya. Salah satu model pembelajaran yang digunakan berdasarkan hasil observasi tersebut adalah model permainan bolang. Permainan bolang ini merupakan singkatan dari beberapa unsur yang ada di dalam permainan yaitu gerak menangkap bola, lompat, loncat, lari, lempar, dan menendang bola ke gawang. Permainan bolang ini mempunyai kelebihan dimana siswa dituntut bergerak aktif di berbagai pos yang telah disajikan dalam permainan sehingga siswa akan lebih menarik, bersemangat, variasi permainan yang berbeda-beda setiap posnya sehingga banyak tantangan berdampak pada siswa tidak merasa bosan dengan demikian variasi gerak manipulatif yang dikembangkan terbentuk dengan maksimal, dan siswa dilatih akan daya tahan untuk bisa mengikuti seluruh permainan dalam pos hingga selesai.

Berdasarkan beberapa permasalahan variasi gerak manipulatif di atas, maka salah satu solusi model permainan yang akan dikembangkan oleh penulis adalah model permainan bolang. Dengan demikian, penulis akan melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Bolang dalam Variasi Gerak Manipulatif Tingkat Sekolah Dasar Kota Palembang ”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

- a. Kemampuan variasi gerak manipulatif siswa masih belum optimal.
- b. Kurang optimalnya guru untuk mengembangkan model permainan dalam variasi gerak manipulatif
- c. Dibutuhkan model pembelajaran berbasis permainan yang dikemas secara kreatif dan menarik.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan bolang untuk mengembangkan kemampuan variasi gerak manipulatif bagi siswa tingkat sekolah dasar Kota Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan cakupan masalah di atas maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut”
Bagaimanakah model permainan bolang untuk mengembangkan kemampuan variasi gerak manipulatif tingkat sekolah dasar Kota Palembang?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk model permainan bolang untuk mengembangkan kemampuan variasi gerak manipulatif tingkat sekolah dasar Kota Palembang..

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan menghasilkan model permainan bolang untuk mengembangkan kemampuan variasi gerak manipulatif tingkat sekolah dasar Kota Palembang dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan yaitu:

a. Teoritis

Menambah ilmu dan kajian teori kepada dunia pendidikan tentang penelitian dan pengembangan model permainan bolang siswa sekolah dasar khususnya dalam bidang variasi gerak manipulatif.

b. Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa mendapat permainan baru dalam variasi gerak manipulatif, sehingga dapat menstimulasi perkembangan motorik kasar siswa.

b) Bagi Guru

Salah satu alternatif menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan model permainan khususnya untuk meningkatkan kemampuan variasi gerak manipulatif siswa. Serta dapat meningkatkan maupun mengembangkan profesionalitas guru dalam dunia kerja.

c) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan banding dan pertimbangan untuk menjadi acuan penelitian yang lebih mendalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan model permainan bolang untuk meningkatkan variasi gerak manipulatif yang diharapkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan model permainan bolang untuk meningkatkan variasi gerak manipulatif siswa yang dapat melibatkan siswa tingkat sekolah dasar Kota Palembang secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Hasil dari pengembangan model disusun dalam bentuk buku panduan dan diperjelas dengan video. Buku panduan maupun video diperuntukkan bagi guru dan siswa.
- 3) Produk ini dikemas dalam bentuk model permainan bolang dengan buku panduan berisi tentang penjelasan permainan bolang, prosedur pelaksanaan, memuat langkah-langkah model permainan bolang, petunjuk penjelasan permainan bolang dan peraturan dalam permainan bolang.
- 4) Sebuah video pembelajaran dengan program model permainan bolang yang sudah dimodifikasi untuk siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini dilandasi bahwa model permainan bolang dapat meningkatkan unsur-unsur gerak lokomotor seperti jalan, lari, lompat, dan loncat dan unsur-unsur gerak manipulatif seperti menangkap bola, melempar bola, dan menendang bola. Permainan bolang ini mampu memberikan

pemahaman guru tentang model pembelajaran berbasis permainan bolang dan mampu meningkatkan kemampuan variasi gerak manipulatif tingkat sekolah dasar negeri Kota Palembang. Permainan bolang ini dikemas secara mudah dan menarik, sehingga menambah minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini penulis telah berusaha merencanakan dengan sebaik-baiknya dan berusaha dengan maksimal, tetapi penulis tentunya tidak luput dari kesalahan karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil penelitian salah atau keterbatasan diri kemampuan dari penulis.

