

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah sarana atau wadah bagi manusia untuk berkembang dan bertumbuh baik dari aspek jasmani, sosial maupun emosional. (Saputra Adi Surya, 2020) olahraga sangat menyehatkan. (Septor Fabio & Dwi Cahyo Kartiko, 2022) olahraga merupakan aktivitas manusia untuk mencapai derajat sehat. (Oktriani, 2019) aktivitas yang dilakukan sangat berkaitan dengan kualitas hidup yang sehat, bugar dan sejahtera. Olahraga merupakan satu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan yang berbeda-beda tetapi memiliki tingkat makna yang sama yaitu perubahan terhadap aspek fisik, mental dan sosial manusia itu sendiri. Pentingnya tujuan dan manfaat manusia berolahraga dalam membentuk hakikat manusia seutuhnya, olahraga kemudian dikenalkan sebagai aktivitas fisik yang diatur melalui kurikulum pendidikan yaitu pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah proses atau upaya yang dapat dilakukan melalui pendidikan dalam rangka merubah perilaku manusia baik dari aspek pertumbuhan fisik maupun perkembangan moral. Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung cita-cita pendidikan Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia indonesia seutuhnya, oleh karenanya pendidikan jasmani biasanya dikenalkan pada lingkungan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah pertama sampai pada menengah atas. (Luh et al., 2020) pendidikan jasmani di sekolah dikatakan salah

satu mata pelajaran yang bertitik pada komponen psikomotor namun tidak meninggalkan aspek afektif dan kognitif. (Lestari, 2021) permendiknas no 20 tahun 2006 menyatakan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mengembangkan kebugaran, keterampilan, pikiran, sosial, jiwa nalar, emosional dan pola hidup sehat.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan khususnya dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar bahwa selain dari pada mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat dengan aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan disekolah dasar juga memiliki landasan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (Faridah, 2021, hal. 40). Gerak dasar wajib diajarkan pada anak sejak dini karena kebutuhan anak untuk menjawab tantangan gerak dan keterampilan, (Septor Fabio & Dwi Cahyo Kartiko, 2022).

Keterampilan gerak dasar atau sering dikenal dengan motorik sebaiknya dikenalkan dan dikembangkan saat anak memasuki usia sekolah dasar dan awal sekolah dasar, mengingat hal ini akan menjadi bekal bagi anak untuk mempelajari keterampilan gerak lanjut yang bersifat khusus. Halverson dalam (Faridah, 2021, hal. 41) mengatakan pengembangan pola gerak dasar anak merupakan fungsi dari kematangan (*maturity*) dan pengalaman dan ini harus dilaksanakan saat anak memasuki usia sekolah dasar atau awal-awal anak tersebut bersekolah mengingat

gerak dasar yang dimiliki anak akan terintegrasi dengan prestasi motorik anak dalam segala umur dan tingkatan.

Fenomena dewasa ini yang menimpa kehidupan anak-anak cukup jauh dari mobilitas gerak seperti anak-anak tahun 2010 ke bawah. Menurut (Kuswanto, Pratiwi, & Denata, 2022) bahwa teknologi yang jauh berkembang saat ini sangat memberikan dampak pada kegiatan bermain anak, perilaku anak yang senang bermain game lewat gadget didukung dengan kemudahan akses internet sekarang ini sangat gampang didapat oleh anak. Indonesia sendiri tahun 2020 dilaporkan merupakan salah satu negara pengakses internet nomor 5 di dunia. Hal ini tentu membuat mobilitas gerak anak cenderung menurun akibat semakin sempit ruang aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak tersebut.

Masalah yang peneliti temukan dalam kegiatan penelitian pendahuluan dimana tindakan peneliti adalah melakukan observasi pada lingkungan belajar di SD Negeri 85 Prabumulih. Pada kegiatan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa sebagian siswa SD Negeri 85 Prabumulih khususnya di SD Negeri 85 Kota Prabumulih mengalami permasalahan gerak (motorik), masih banyak siswa yang belum sempurna dari cara berjalan yang benar, cara berlari yang benar, cara melompat yang benar dan cara melempar yang benar. Penyebab permasalahan ini salah satunya karena pola pembelajaran yang mengarah pada tuntutan munculnya keterampilan motorik pada siswa SD masih sangat minim terjadi. Oleh karena itu peneliti membantu guru-guru mengembangkan permainan kecil yang diarahkan untuk memperbaiki keterampilan motorik siswa.

Berdasarkan temuan observasi tersebut, dilanjutkan dengan studi wawancara, lalu peneliti melakukan analisis kebutuhan pada guru dan siswa dilingkungan SD Negeri 85 Kota Prabumulih, untuk membantu perkembangan keterampilan motorik siswa melalui proses belajar mengajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, baik siswa maupun guru sama-sama membutuhkan permainan kecil. Hal ini tujuannya untuk memperbaiki keterampilan motorik, membuat minat belajar siswa meningkat dan menjadikan pembelajaran lebih variatif dan menyenangkan.

Motorik anak atau gerak dasar yang dimiliki anak merupakan bawaan sejak lahir, mengingat pendapat Syarifudin dan Mahadi dalam (Hanief & Sugito, 2021, hal. 61) bahwa dasarnya manusia memiliki gerak dimulai dari jalan, lari, lempar dan lompat. Bentuk gerakan tersebut pasti dipunyai oleh murid-murid di sekolah dasar. Namun gerakan-gerakan tersebut ada yang terbentuk sempurna ada juga yang harus dikembangkan sehingga terbentuknya pola gerakan motorik dasar yang baik dan dapat menunjang pola gerak yang dibutuhkan untuk beberapa keterampilan cabang olahraga. Salah satu cara atau media yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa adalah melalui berbagai aktivitas permainan.

Aktivitas bermain yang dilakukan siswa sangatlah tepat dalam membantu perkembangan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. (Mashuri et al., 2022) hal ini karena permainan tidak terlepas dari unsur gerak dasar, baik lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif. (Hayati & Putro, 2021) bermain dapat merangsang perkembangan

anak termasuk potensi gerak yang memiliki pondasi yang kuat sehingga mampu mengatasi permasalahan dan menstimulasi tumbuh kembang peserta didik tersebut.

Melihat dari kebutuhan siswa dalam rangka perkembangan gerak dasar yang dimiliki siswa, dibutuhkan satu bentuk model pembelajaran yang dapat merespon dan menstimulasi keterampilan gerak dasar pada siswa khususnya gerak dasar lokomotor yaitu jalan, lari, lempar dan lompat. Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, melalui penelitian yang berjudul pengembangan permainan kecil untuk keterampilan motorik siswa SD Negeri 85 Prabumulih dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan motorik siswa dilingkungan tersebut.

1.2 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dari tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

- 1) Jenis gerak dasar yang dikembangkan adalah gerak dasar lokomotor terdiri dari jalan, lari, lempar dan lompat.
- 2) Uji coba model dilakukan pada siswa SD Negeri 85 Prabumulih.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan permasalahan di atas adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan permainan kecil untuk keterampilan motorik kasar siswa SD Negeri 85 Prabumulih?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumuan masalah yang dirumuskan di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan permainan kecil untuk keterampilan motorik kasar siswa SD Negeri 85 Prabumulih.

1.5 Manfaat Penelitian

Pentingnya mendesain model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan dalam penelitian ini diharapkan berguna dalam membantu siswa dalam memperbaiki kualitas gerak dasar siswa khususnya dalam mengatasi permasalahan yang muncul pada gerak dasar lokomotor. Adapun secara rinci kegunaan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Produk ini diharapkan dapat membantu memperbaiki kualitas gerak dasar siswa.

2) Bagi guru

Produk ini diharapkan berguna untuk dijadikan pedoman dalam mengajar khususnya mengajar kemampuan gerak dasar lokomotor yang ditekankan pada model pengembangan ini.

3) Bagi sekolah

Produk ini diharapkan berguna untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa-siswinya, mengembangkan bakat keterampilan berolahraga siswa dengan memperbaiki kualitas gerak dasar.

1.6 Unsur Kebaruan/State of The Art

Menurut (Noor, 2021) dalam penelitian pengembangan unsur kebaruan atau novelty melekat pada penelitian yang memiliki manfaat, dapat memberikan solusi atas masalah yang dihadapi. Berangkat dari penelitian-penelitian sebelumnya, misalnya penelitian (Andriadi & Saputra, 2021), (Prasetyo H. D., 2021), (Firmansyah, Rahayu, & Irwansyah, 2019), berdasarkan ketiga dasar penelitian di atas adapun kebaruan-kebaruan yang peneliti yakini dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan mengandung misi penyelesaian ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sekaligus dalam satu permainan.
- 2) Melibat penggunaan alat kreatif.
- 3) Permainan penuh dengan tantangan.
- 4) Permainan sangat menarik dan variatif.
- 5) Permainan mengalihkan rasa lelah karena menyenangkan.