

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani (Penjas) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional secara menyeluruh. Sebagai bagian integral dari pendidikan pada umumnya, pendidikan jasmani memberikan kontribusi besar bagi pencapaian tujuan-tujuan pendidikan pada umumnya. Penjas memegang peranan penting dalam mengembangkan nilai-nilai humanitas yang diorientasikan pada peningkatan kualitas manusia seutuhnya. Penjas ditingkatkan di sekolah dengan tujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai pendekatan jasmani bagi siswa. Oleh karena itu penjas dan kesehatan merupakan mata pelajaran wajib dan dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, ini terbukti bahwa pendidikan jasmani diberikan pada tiap-tiap sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah sampai Perguruan Tinggi.

Pendidikan Jasmani perlu ditingkatkan di lingkungan sekolah, pengembangan prestasi, upaya memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat serta menciptakan iklim yang lebih mendorong masyarakat untuk lebih berprestasi secara bertanggung

jawab dalam membina dan mengembangkan olahraga. Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan kepada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak disiplin dan sportifitas serta pengembangan prestasi olahraga yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional.

Pada masa pertumbuhan dan perkembangan, seorang anak akan melalui tahap-tahap kemampuan dasar, yang dapat dilihat secara nyata, dan penuh permasalahan psikofisik. Anak dengan usia 6 sampai 12 tahun, yaitu pada saat berada pada jenjang sekolah dasar (SD), perlu perhatian yang lebih, baik di sekolah maupun di rumah. Hal itu mengingat adanya perubahan yang sedemikian pesat pada hampir semua potensi yang dimilikinya. Perubahan yang demikian itu memerlukan arahan dan bimbingan, agar menuju pada kondisi seperti yang diharapkan, yaitu perkembangan yang selaras, seimbang, dan harmonis antara aspek fisik, psikis dan sosialnya.

Pada masa anak-anak usia 6-12 merupakan masa dimana mereka senang bermain. Permainan merupakan media atau wadah bagi anak-anak untuk mengekspresikan semua potensi yang dimilikinya. Dalam melakukan aktivitas (bergerak atau bermain), anak-anak memerlukan modal dasar untuk bergerak.

Apabila ditinjau dari kinerja yang ditampilkan, macam-macam gerak dibedakan menjadi 3 macam yaitu :

- a. Gerak lokomotor (misalnya : jalan, lari, lompat)
- b. Gerak Non Locomotor (misalnya : mendorong dan menekan)
- c. Gerak Manipulatif (melempar dan memukul).

Dengan modal dasar gerak itu anak dapat melakukan aktivitasnya, akan tetapi untuk aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan gerak dasar itu, anak perlu mendapatkan bimbingan ke arah kesempurnaannya sejalan dengan masa pertumbuhan dan perkembangannya. Dalam hal inilah, pendidikan formal di sekolah melalui mata pelajaran pendidikan jasmani hendaknya dapat mengarahkan dan membimbing untuk kesempurnaan dan kehalusan gerak yang dilakukan anak.

Dilihat dari karakteristik anak, dunia anak adalah dunia bermain. Siswa SDN Bluto yang masih tergolong anak-anak bentuk pendekatannya cenderung berupa permainan. Jika kita perhatikan pada jam-jam istirahat, terlihat bahwa anak-anak SDN Bluto banyak yang melakukan pendekatan fisik dengan berbagai macam permainan. Kegiatan siswa tersebut dilakukan kesegaran jasmani karena hasrat mereka untuk bergerak sangat besar untuk membebaskan diri dari ketegangan yang dialami selama duduk berjam-jam menerima pelajaran teori di kelas. Dari sekian banyak macam permainan yang sering dilakukan anak dalam mengisi waktu

luangnya, jika dicermati ada yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan

Secara tradisional, tujuan pendidikan jasmani yang telah disepakati adalah sejalan dengan tujuan pendidikan pada umumnya, yaitu pendidikan yang menggunakan medium jasmani. Charles Bucher, dalam bukunya *Foundation of Physical Education* (1972), mengutarakan bahwa "pendidikan jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses pendidikan yang menyeluruh; bidang dan sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial bagi warga Negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmaniah." Ahli lain tentunya memasukkan parameter yang lain lagi, misalnya parameter spiritual dan lainnya. (Soemosasmito, 1988:5).

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengangkat judul penelitian ini yang berhubungan dengan permainan yaitu:

Pengaruh pemberian permainan terhadap kemampuan manipulatif siswa kelas V SDN Bluto I

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, rendahnya mutu pembelajaran penjas disebabkan:

1. Banyak dikalangan pendidik yang belum memahami tentang perbedaan pendidikan jasmani dan olahraga .
2. Kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pendidikan jasmani

3. Siswa cepat bosan pada saat mengikuti pelajaran Penjas.
4. Guru kurang kreatif menciptakan modifikasi alat-alat untuk pembelajaran Penjas.
5. Guru kesulitan dalam membangkitkan minat siswa.
6. Guru mengajar dengan pendekatan tradisional belum menerapkan pendekatan bermain untuk meningkatkan kesegaran jasmani siswanya
7. *Motor Ability* siswa di sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pemberian permainan terhadap kemampuan manipulatif siswa kelas V SDNBluto I?
2. Seberapa besar Pengaruh pemberian permainan dapat meningkatkan kemampuan manipulatif siswa kelas V SDNBluto I ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah melalui pemberian permainan dapat meningkatkan kemampuan manipulatif siswa kelas V SDNBluto I

2. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh pemberian permainan dapat meningkatkan kemampuan manipulatif siswa kelas V SDN Bluto I

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Mendapatkan pengetahuan baru tentang cara meningkatkan kesegaran jasmani siswa melalui pendekatan bermain.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- 3) Dapat dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru Penjas di sekolah lain dalam meningkatkan kesegaran jasmani yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu melalui pendekatan bermain, sehingga siswa dapat meningkat kesegaran jasmaninya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Melalui pendekatan bermain, siswa selalu aktif dalam aktifitas gerak sehingga mengurangi kejenuhan terhadap pembelajaran penjas.

2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan nantinya akan menjadi sebuah motivasi untuk selalu berkreasi dan berinovasi di dalam model ataupun metode pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta bahwa melalui pendekatan bermain dalam pelajaran Penjas dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dengan objek penelitian yang sama

