

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 BAB I Pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan jasmani, peserta didik dapat menyalurkan hasrat dan keinginan untuk bergerak, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan salah ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dalam melatih kemampuan psikomotorik yang diajarkan secara formal di sekolah dasar. Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan masa menentukan pertumbuhan, kemampuan fisik dan perkembangan keterampilan motorik dalam pembentukan anak dikemudian harinya. Budiman, (2018:17). Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras dalam

upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar tidak terlepas dari bermain, karena karakteristik peserta didik yang gemar bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Peserta didik pun sangat tertarik dan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya permainan saat pembelajaran berlangsung. Septiana, (2021:17).

Kegiatan bermain memberikan efek positif untuk peserta didik, misalnya menimbulkan rasa kebersamaan, percaya terhadap teman, motivasi dan kerjasama antar peserta didik yang lainnya.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada peserta didik. Pergerakan yang terjadi dalam aktivitas bermain akan melibatkan organ tubuh baik dari sisi anatomisnya maupun sisi fisiologisnya. Asmawi, (2017). Bermain sebagai kegiatan yang bertalian dengan keseluruhan komponen dalam diri peserta didik, melalui permainan (pada saat peserta didik bermain) peserta didik terdorong mempraktikkan keterampilannya yang diarahkan pada perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan psikomotor, dan perkembangan fisik peserta didik. Pengalaman bermain akan mendorong peserta didik untuk lebih kreatif mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi. Khasanah, dkk., (2011:94).

Keterampilan adalah kemampuan manusia dalam menggunakan pikiran, ide, serta kreativitas, mengubah atau membuat sesuatu menjadi nilai lebih sehingga sesuatu tersebut memiliki nilai yang lebih bermakna. Amirulla dan Budiyo, (2014:21) Keterampilan juga merupakan bagian dari manajemen pengetahuan yang merupakan sekumpulan praktik yang bertujuan untuk menemukan dan memanfaatkan sumber-sumber data intelektual dari organisasi sepenuhnya mendayagunakan intelektualitas orang-orang dalam organisasi. Bateman dkk., (2012:10).

Gerak merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan aktivitas. Manusia melakukan aktivitas bergerak disesuaikan dengan kebutuhannya, aktivitas gerak manusia mulai dari gerak sederhana sampai dengan gerakan yang rumit dan kompleks menjadi elemen penting dalam kehidupan manusia. Gerak sebagai instrumen untuk mencapai tujuan dari seluruh aktivitas kehidupan manusia, termasuk gerak dalam olahraga. Yanuar, (2019). Dari deskripsi kinetik gerakan menggambarkan posisi dan segmen tubuh, termasuk sendi dan hubungan antara satu dengan yang lainnya. Abdulrachman, (2017:222). Untuk lebih mempertegas batasan gerak manusia, gerak dapat diartikan perubahan tempat, posisi, kecepatan tubuh atau bagian tubuh manusia yang terjadi dalam suatu dimensi ruang, waktu dan dapat diamati.

Lokomotor adalah gerak yang berpindah posisi dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya berjalan, berlari dan lompat. Nanda, (2015:62).

Keterampilan gerak lokomotor merupakan gerakan tubuh yang ditandai dengan adanya perpindahan tempat dengan kaki sebagai penunjang utama gerakan, seperti berjalan, berlari, dan melompat, Mahendra, (2017).

Penulis melakukan observasi sebelumnya di SD GMT Kuanino I kota Kupang, tentang proses pembelajaran pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom* dan *Jerry* (kucing-kucingan). Penulis melihat bahwa siswa-siswi SD disekolah tersebut belum memahami pola gerak dasar dalam penggunaan gerak lokomotor bahkan penerapan berbagai jenis gerak lokomotor melalui permainan *Tom* dan *Jerry*. Permainan ini dibuat dalam satu regu yang melibatkan semua peserta didik dalam satu kelas yang terdiri dari 10 sampai 15 siswa dengan membentuk lingkaran dan 2 siswa ditugaskan masing-masing yaitu sebagai *Tom* dan *Jerry*. Disini *Tom* berperan sebagai mengejar dan *Jerry* berperan sebagai pelari. Berdasarkan temuan di lapangan bahwa, siswa SD tersebut belum memahami pola gerak dasar melalui permainan *Tom* dan *Jerry*.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pola Gerak Dasar Siswa SD GMT KUANINO 1 KUPANG Melalui Permainan *Tom* dan *Jerry*”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum memahami pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom dan Jerry*
2. Peserta didik belum memahami penerapan berbagai jenis gerak lokomotor melalui permainan *Tom dan Jerry*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom dan Jerry*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu Bagaimana pola gerak dasar siswa SD kelas III GMT KUANINO 1 Kupang melalui permainan *Tom dan Jerry* ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom* dan *Jerry*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Diharapkan agar hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom* dan *Jerry*.
- b. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat berupa gambaran tentang bagaimana pola gerak dasar siswa SD melalui permainan *Tom* dan *Jerry*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru
Dapat meningkatkan kualitas metode pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik serta menjadi acuan dalam mengaplikasikan kepada peserta didik.
- b. Bagi siswa
Dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan khususnya dibidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi dan sumber informasi untuk memperluas pengetahuan dan wawasan khususnya dibidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.