BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan.

Pendidikan adalah suatu unsur-unsur yang sangat berpengaruh terhadap kualitas suatu bangsa. Kegagalan pendidikan berdampak pada gagalnya bangsa dan keberhasilan pendidikan suatu bangsa akan membawa kemajuan bagi bangsa. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dalam lingkungannya.

Pendidikan Penjas di SD Negeri 2 Gilirejo cukup baik. Pak Suwanto sebagai guru kelas, beliau adalah seorang guru yang cukup baik potensi dalam proses belajar mengajar. Yaitu pada saat proses pembelajaran penjas beliau cukup menarik perhatian siswa dengan berbagai strategi belajar yang tepat, salah satunya yaitu belajar sambil bermain, dengan begitu membuat anak tidak bosan dalam proses pembelajaran. Namun pada Angga Bramansta P., "Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan", (Artikel Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi PJOK Universitas Negeri Malang, Malang, 2016), h. 221 saat pembelajaran permainan tradisional terlihat ada beberapa siswa yang kurang antusias terhadap permainan tersebut, sehingga mereka hanya duduk sampai pelajaran penjas habis. Hal ini terjadi karena bagi siswa permainan tradisional tidaklah menarik, membosankan, zaman dahulu atau kuno. Sehingga mereka lebih

tertarik dan memilih permainan sepak bola dan lainnya. Sehingga dengan adanya peristiwa ini membuat saya tertarik untuk mengembangkan model permainan tradisional agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran penjas khususnya materi permainan tradisional.

Observasi yang saya lakukan pada hari jumat tanggal 20 September 2020 diperoleh data dari wawancara. Namun selain hasil data wawancara diperoleh data pengamatan proses belajar yang berlangsung selama 2x35 menit untuk satu pembelajaran penjas. Menurut Pak Suwanto yang merupakan guru kelas di SD Negeri 2 Gilirejo Miri, mengatakan bahwa:

Dalam pembelajaran penjaskes pasti ada buku panduan, lalu belajar dengan dipraktekkan dilapangan. Lebih banyak menghabiskan waktu dilapangan untuk praktek, karena jika hanya teori saja anak kurang faham. Untuk permainan tradisional juga sudah diterapkan namun ada sebagian anak yang malas untuk ikut bermain, ya karena tidak tertarik begitu-begitu saja. Sedangkan dalam sekali pembelajaran itu hanya 70 menit (2x35) jadi sebisa mungkin memanfaatkan waktu dengan baik. Ketika permainan tradisional diterapkan pun ada sebagian anak yang rasa ingin tahu dan belajarnya meningkat. Anak yang ketagihan untuk mengulang bermain gobak sodor ini, lebih tertantang untuk memahami permainan ini agar tidak dihukum, senang bermain. Tetapi ya ada juga yang biasa aja, karena mereka tidak menikmati permainan ini. Pak Suwanto, Wawancara dengan Guru kelas IV, Ruang Kelas SD Negeri 2 Gilirejo, Miri. Hasil dari wawancara dengan Pak Suwanto membuat peneliti semakin yakin untuk Impementasi Pembelajaran Gerak Lokomotor Berbasis Permainan Gobak Sodor siswa kelas IV, supaya permainan tradisional dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajarannya. Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki keunikan tersendiri disetiap permainannya. Disetiap daerah memiliki permainan tradisional masing-masing. Terkadang permainan tradisional sama namun memiliki nama yang berbeda. Namun setiap permainan terkadang terkendala oleh luas lapangan yang ada. Permainan tradisional jika dikaji jauh lebih

menyehatkan tubuh, karena tubuh dituntut untuk bergerak didalam permainannya.

Permainan tradisional terdapat tiga pola gerak dasar yaitu gerak lokomotor adalah berpindah dari satu tempat ketempat lainnya, non-lokomotor adalah gerak pada satu titik (gerak ditempat) serta gerak manipulative adalah gerak yang membutuhkan benda. Berbeda dengan permainan simulasi yang hanya terdapat salah satu saja. Namun pada saat ini dimana perkembangan teknologi yang meningkat sehingga permainan simulasi didalam gadgedlebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Sehingga hal tersebut membuat anak kurang bergerak, tidak sehat, malas, dan yang paling membahayakan adalah kecanduan gadget. Kecanduan gadget berdampak buruk untuk mental dan kejiwaan anak itu sendiri.

Pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan dan berolahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain dapat membuat anak lebih mudah untuk saling bersosialisasi. Selain itu dalam proses pembelajaran penjaskes pada materi permainan tradisional membutuhkan sebuah media permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik, sehingga membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Gerak Lokomotor Berbasis Permainan Gobak Sodor Kelas IV di SD Negeri 2 Gilirejo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan permaian gobak sodor untuk pembelajaran lokomotor.
2. Bagaimana pelaksanaan permaian gobak sodor untuk pembelajaran lokomotor.
3. Bagaimana implementasi pembelajaran gerak lokomotor dengan media permainan gobak sodor.

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persiapan permaian gobak sodor untuk pembelajaran lokomotor.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan permaian gobak sodor untuk pembelajaran lokomotor.
3. Mendeskripsikan implementasi pembelajaran gerak lokomotor dengan media permainan gobak sodor.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan model permainan tradisional ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru

   Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan model permainan tradisional, mendapatkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam pembelajaran khususnya permainan tradisional.

2. Siswa

   Untuk siswa diharapkan memberi kemudahan, kesenangan, keamanan, siswa saat melaksanakan pembelajaran agar siswa lebih mudah, senang dan aman dalam melaksanakan pembelajaran permainan tradisional.

3. Lembaga SD Negeri 2 Gilirejo

   Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan anak terhadap pengembangan model permainan tradisional pada mata pelajaran penjaskes kelas IV, memiliki guru yang dapat melakukan pembelajaran dengan professional dan meningkatkan mutu bagi pembelajaran di SD Negeri 2 Gilirejo.

4. Peneliti

Penelitian dan pengembangan bahan ajar pembelajaran ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta menambah pengalaman dalam proses penelitian.