

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan sebagai bagian dari program pendidikan yang lebih luas, pendidikan jasmani membantu siswa mengembangkan kesehatan fisik dan mental mereka serta pemikiran kritis, stabilitas emosi, keterampilan sosial, logika, dan moralitas mereka melalui olahraga dan kegiatan fisik lainnya. Anak-anak akan memperoleh berbagai pengalaman hidup yang penting melalui aktivitas fisik, termasuk kecerdasan, emosi, perhatian, kolaborasi, dan keterampilan.¹

Pendidikan jasmani mempunyai peranan penting dalam proses perkembangan manusia seumur hidup dengan memberi anak-anak untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan jasmani adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup sehat. Pertama, setiap orang bebas untuk mengembangkan bakat fisik, mental, dan moral mereka. Ini adalah salah satu dari dua aspek kunci dari pendidikan jasmani. Kedua, pendidikan jasmani berpusat pada pengembangan lengkap setiap individu dan secara efektif mendistribusikan penguasaan nilai-nilai dasar kemanusiaan.²

¹ Amung Ma'mun and Yudha M Saputra, "Perkembangan Gerak Dan Belajar Gerak. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.," *Jakarta: Depdikbud*, 2000.

² Ahmad Sesfao, "Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani (PenelitianTindakan Kelas Di Kelas VII-G SMP Negeri

Sangat penting untuk fokus pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Siswa dapat meningkatkan kebugaran fisik, kemampuan motorik, dan nilai-nilai fungsional mereka seperti sosial, emosional, dan kognitif melalui latihan pendidikan jasmani. Kemampuan mempelajari tugas gerak merupakan salah satu faktor mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran gerak, terutama bila gerak-gerakan yang akan dipelajari memiliki kompleksitas yang cukup tinggi. Melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat tumbuh dan berkembang sehat dan segar jasmaninya, serta perkembangan pribadinya secara harmonis.

Secara nasional, kebijakan yang mengatur pendidikan secara umum, yang didalamnya terdapat sekolah dasar, di tuangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan jasmani mempunyai tujuan pendidikan sebagai (1) perkembangan organ-organ tubuh untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, (2) perkembangan neuro muscular, (3) perkembangan mental emosional, (4) perkembangan sosial dan (5) perkembangan intelektual.

Semakin jelas bahwa tujuan dan manfaat yang diperoleh dari

pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang diselenggarakan di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kemampuan motorik kasar. Siswa Sekolah Dasar Kelas IV dan V, pada dasarnya dapat dilihat dari kemampuan motoriknya. Mengingat siswa sudah bisa menghafal dan belajar gerak sejak taman kanak-kanak, diharapkan siswa Sekolah Dasar sudah memiliki kemampuan yang sangat berguna untuk penyesuaian diri bagi kehidupan terutama yang menyangkut gerakan-gerakan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hurlock, perkembangan motorik adalah proses dimana otot, pusat syaraf, dan pusat saraf bergabung untuk memberikan kemampuan untuk mengatur gerakan fisik.³ Perkembangan fisik motorik dibagi menjadi dua diantaranya perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Menurut Mugil keterampilan yang terutama didasarkan pada gerakan menggunakan sejumlah besar otot secara langsung.

Berjalan adalah contoh keterampilan motorik kasar, menurut Santrock, yang merupakan keterampilan motorik yang melibatkan aktivitas otot yang signifikan. Kemampuan untuk menggerakkan tubuh dengan mayoritas atau seluruh anggota badan menggunakan otot-otot besar dikenal sebagai motorik kasar. Anak-anak membutuhkan kemampuan motorik kasar untuk duduk, menendang, berlari, menaiki tangga, dan melakukan aktivitas lainnya.⁴

³ Endang Rini Sukamti, "Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Sebagai Dasar Menuju Prestasi Olah Raga," *Yogyakarta: FIK-UNY*, 2001.

⁴ John W Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Erlangga, 2007).

Menurut beberapa definisi yang diberikan di atas, keterampilan motorik kasar adalah kemampuan untuk bergerak karena koordinasi terkait kematangan antara otot-otot besar. Melompat, berlari, melempar, menangkap, berjinjit, memanjat, dan aktivitas lainnya adalah contoh perkembangan motorik kasar.

Dalam mengembangkan motorik kasar siswa, guru memiliki peranan penting dalam mengajarkan, membimbing, melatih, dan memotivasi anak. Dalam sebuah kegiatan mengajar sekolah guru memiliki strategi pembelajarannya yang sesuai dengan tujuannya. Strategi yang digunakan ada bermacam-macam seperti: *diskusi*, simulasi, bermain peran, observasi, studi kasus, *problem solving*.⁵ Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak dapat belajar secara cepat dan efektif mengenai tujuan yang ingin dicapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasa disebut dengan metode mengajar. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran sekolah dasar bermacam-macam seperti metode bermain, metode demonstrasi, metode ceramah, metode proyeksi dan metode pemberian tugas. Pada penelitian yang dilakukan ini, peneliti melihat bagaimana guru dalam menerapkan metode bermain dalam perkembangan anak.

Musfirah mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik dan

⁵ Abdullah Aly and Ir Eny Rahma, *Ilmu Alamiah Dasar* (Bumi Aksara, 2022).

afaktif. Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya kreativitas, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.⁶

Gordon & Browne menyatakan bahwa bermain menciptakan harapan dan harapan untuk dunia yang bahagia di mana anak-anak dapat membayangkan diri mereka sebagai apa saja atau siapa pun, dunia yang membuat mereka siap untuk belajar dan eksplorasi. Anak-anak dapat memperoleh kontrol diri, pelajaran hidup, dan kesadaran akan lingkungan mereka melalui bermain.. Jadi bermain merupakan cerminan perkembangan anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi anak SD. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai-nilai, dan sikap hidup. Anak-anak belajar untuk mengkoordinasikan keterampilan motorik kasar mereka melalui bermain. Mereka dapat melatih keterampilan ini dengan merangkak, berjalan, berlari, melompat, menendang, melempar, dan aktivitas lainnya.

Anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, bahasa tubuh, dan keterampilan sosial mereka melalui permainan. Mereka dapat menumbuhkan kreativitas mereka melalui bermain dengan terlibat dalam kegiatan yang fleksibel, mengekspresikan diri mereka secara imajinatif atau kreatif, menghasilkan ide-ide baru, dan sebagainya.

⁶ Layyana Musfirah, "Penerapan Metode Read Aloud Dalam Meningkatkan Minat Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Annur Prima Kecamatan Medan Labuan," 2022.

Dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan alat, berimajenasi, memecahkan masalah, dan bercepat-cepat secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerja sama dalam kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan ⁷

Suparman dan Agustini memandang bahwa permainan merupakan kebutuhan batiniah setiap anak karena dengan bermain mampu meningkatkan keterampilan dan pengembangan anak dengan suasana yang menyenangkan dan menarik. Ada banyak permainan yang dapat dikombinasikan dengan materi yang ada di sekolah dasar, misalnya permainan tradisional.⁸

Menurut Subagiyo dalam Mulyani mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat dan dimainkan dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Sehingga sulit untuk menemukan siapa pencipta permainan tradisional tersebut . ⁹

Salah satu permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak adalah: *Engklek*. Permainan *engklek* (dalam Bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu

⁷ Moeslichatoen R M Pd, "Metode Pengajaran Di TK," Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

⁸ E Suparman and D Agustini, "Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan," Bandung: PPPP TK Dan PLB, Hlm, 2017, 23–24.

⁹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016).

kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan *engklek* biasa dimainkan oleh beberapa anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun sebelum kita memulai permainan ini kita harus membuat kotak-kotak di pelataran semen, aspal atau tanah, menggambar persegi empat berjumlah sepuluh kotak menyerupai gambar orang, sedangkan alat bantu yang digunakan adalah batu ampar kecil di buat bulat sebesar lingkaran untuk memainkannya.¹⁰

Dalam jurnal Wista Rosa, Ujianti mengatakan bahwa permainan engklek adalah permainan yang sering dimainkan anak yang berjumlah lebih dari 2 orang, pada permainan engklek terdapat sepuluh kotak yang bisa diisi angka, melalui bermain engklek anak lebih semangat dalam belajar. Menurut Montulalu dalam Sujono Jaya. Surahman mengemukakan bahwa: Permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang di gambar diatas tanah dengan membuat kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya.¹¹

Dalam pelaksanaannya, guru merupakan seorang yang mengajarkan, membimbing, melatih, dan memotivasi anak. Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai tujuan yang ingin di capai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasa disebut dengan

¹⁰ Kadek Mas Anggi Dwi Yasari et al., “Pengaruh Permainan Tradisioal Engklek Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenai Angka Pada Kelompok B Di Tk Bayu Kumdhala Bubunan Tahun Pelajaran 2016/2017,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 5, no. 2 (2017): 127–36.

¹¹ Wista Rosa, “Peningkatan Kemampuan Mengenai Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi Di TK Islam Iqra’Kinali Pasaman Barat,” *Inovtech* 1, no. 02 (2019).

metode mengajar. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran sekolah dasar bermacam-macam seperti metode bermain, metode demonstrasi, metode ceramah, metode proyeksi dan metode pemberian tugas. Pada penelitian yang dilakukan ini, Peneliti melihat bagaimana guru dalam menerapkan metode bermain dalam perkembangan anak.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 28 Februari 2023 dengan guru kelas yaitu Ibu Entin Nuridawati S.Pd di Sekolah Dasar Salsabila Al-Kautsar Jakarta Utara memperlihatkan siswa sekolah dasar pada saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani diketahui banyak siswa yang aktif dan juga ada sebagian siswa yang malas karena tidak mau mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani. Ketika waktu jam istirahat biasanya siswa selain menggunakan waktunya untuk membeli makanan atau menghabiskan bekal yang di bawa dari rumah, banyak siswa yang menghabiskan waktu istirahatnya untuk bermain bola, bermain tradisional, dan bermain kejar-kejaran di halaman sekolah. Tetapi ada beberapa siswa yang menggunakan waktu istirahatnya hanya untuk duduk berdiam diri dikelas untuk membaca buku, menggambar, dan juga bermain permainan elektronik.¹²

Kenyataannya di SD Salsabila Al-Kautsar terdapat beberapa siswa yang belum mengetahui dan memahami materi gerak dasar dalam melompat. Contohnya ketika siswa diberikan soal ujian praktik siswa memiliki tingkat

¹² “Wawancara Dengan Wali Kelas IV Ibu Al-Farabi Ibu Entin Nuridawati,S.Pd Pada Tanggal 28 Februari 2023 Pukul 09.00 WIB Di SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta Utara,”

pemahaman yang rendah. Kemudian ditinjau dari peserta didik, masih adanya siswa yang belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran dilapangan dengan serius, salah satu penyebabnya diantaranya faktor lingkungan sekolah yang tempat bermainnya di lapangan tidak terlalu besar siswa cenderung kurang memperhatikan saat pendidik menyampaikan materi pelajaran. Mereka dapat mengalihkan perhatiannya dengan berinteraksi dengan teman disampingnya selama sesi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin menerapkan media pembelajaran permainan *Engklek* yang menarik agar siswa bisa belajar lebih fokus dan tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dan untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa sekolah dasar diperlukan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya Motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran PJOK di kelas IV SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta Utara
2. Siswa kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan motorik kasar.
3. Faktor lingkungan sekolah yang kurang besar sehingga membuat siswa

kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka penelitian dibatasi pada penerapan permainan tradisional *engklek* dalam pembelajaran PJOK.

1. Penerapan strategi permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan motorik kasar pada mata pelajaran PJOK di kelas IV SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta utara ?
2. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat permainan *engklek* dalam meningkatkan motorik di kelas IV SD Salsabila Jakarta utara?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti sebutkan maka dapat dirumuskan sebagai berikut,

1. Bagaimana penerapan strategi permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan motorik kasar pada mata pelajaran PJOK di kelas IV SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta utara ?
2. Faktor-faktor apa yang mendukung dan menghambat permainan *engklek* dalam meningkatkan motorik di kelas IV SD Salsabila Jakarta utara?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan strategi permainan tradisional *engklek*, Adapun Secara Khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi permainan tradisional *engklek* untuk meningkatkan motorik kasar pada mata pelajaran PJOK di kelas IV SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta Utara
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa yang mendukung dan menghambat Penerapan permainan tradisional *engklek* dalam meningkatkan motorik kasar di kelas IV SD Salsabila Al-Kautsar Jakarta Utara

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidik baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah berikut:

1. Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran untuk memperkaya ilmu pengetahuan bagi pendidikan sekolah dasar terutama yang berkaitan dengan peranan strategi permainan tradisional *engklek* pada perkembangan motorik kasar Siswa.
 - b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang terhubung dengan peranan strategi permainan tradisional *engklek* pada perkembangan motorik kasar anak.
2. Praktis
 - a. Bagi sekolah, yaitu sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar siswa.

- b. Bagi Guru, sebagai pengetahuan akan pentingnya strategi permainan tradisional terutama permainan *engklek* dalam mengembangkan perkembangan motorik kasar pada siswa.
- c. Bagi Siswa , penggunaan pembelajaran melalui bermain ke dalam pembelajaran untuk sekolah dasar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak mengembangkan perkembangan motorik kasar pada siswa.
- d. Bagi peneliti sendiri yaitu untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan cara terjun langsung ke lapangan, sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah sesuai atau belum.

G. Sistematika Penulisan

a. BAB I PEMBAHASAN

1. Latar Belakang: Menguraikan konteks dan alasan pentingnya penelitian ini dilakukan. Menyajikan masalah atau fenomena yang menjadi fokus penelitian.
2. Identifikasi Masalah: Identifikasi masalah adalah proses mengenali dan mendefinisikan isu atau tantangan yang ada dalam suatu situasi tertentu.
3. Batasan masalah: Batasan masalah adalah penentuan lingkup atau ruang lingkup dari suatu masalah yang sedang diteliti atau diselesaikan.

4. Rumusan Masalah: Merumuskan pertanyaan penelitian yang ingin dijawab.
5. Tujuan Penelitian: Menjelaskan apa yang ingin dicapai dari penelitian ini.
6. Manfaat Penelitian: Menguraikan kontribusi penelitian ini baik secara teoretis maupun praktis.

b. BAB II KAJIAN TEORI

1. Landasan Teori: Menguraikan teori-teori yang relevan dengan penelitian. Menyajikan kerangka teoretis yang digunakan sebagai dasar analisis.
2. Penelitian Terdahulu: Mengulas penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik. Mengidentifikasi gap penelitian yang hendak diisi oleh penelitian ini.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian: Menjelaskan pendekatan kualitatif yang dipilih dan jenis penelitian (misalnya, studi kasus, etnografi, fenomenologi).
2. Lokasi dan Subjek Penelitian: Menguraikan lokasi penelitian dan karakteristik subjek atau partisipan yang dilibatkan.
3. Teknik Pengumpulan Data: Menjelaskan metode pengumpulan data yang digunakan, seperti wawancara mendalam, observasi, atau analisis dokumen.

4. Teknik Analisis Data: Menguraikan teknik analisis data kualitatif yang digunakan, seperti analisis tematik atau analisis isi.

d. BAB IV HASIL PEMBAHASAN DAN PENELITIAN

1. Deskripsi Data: Menyajikan hasil pengumpulan data secara deskriptif.
2. Temuan Penelitian: Menguraikan temuan-temuan utama dari analisis data. Mengorganisasikan temuan berdasarkan tema atau kategori yang relevan.
3. Interpretasi Temuan: Menafsirkan hasil penelitian dalam konteks teori dan literatur yang ada
4. Implikasi Temuan: Menguraikan implikasi temuan penelitian terhadap teori, kebijakan, atau praktik.

e. BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan: Merangkum temuan utama dan menjawab pertanyaan penelitian.
2. Saran: Memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya, kebijakan, atau praktik.

f. DAFTAR PUSTAKA

1. Menyajikan daftar referensi yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan format sitasi yang berlaku (misalnya, APA, MLA, Chicago).

g. LAMPIRAN

1. Menyertakan dokumen-dokumen tambahan yang mendukung penelitian, seperti transkrip wawancara, foto, atau catatan lapangan.