

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk memberdayakan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan dan spiritualnya, kesadaran diri, individualitas, akhlak yang tinggi, serta kemampuan- kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bangsanya. berusaha menciptakan suasana dan proses belajar (Fauzi, 2018). Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari Pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan sama sekali tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani, karena Pendidikan jasmani pun memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada peserta didiknya untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya, sehingga siswa akan memiliki aspek-aspek positif baik jasmani maupun rohani (Dian Pujianto, et al, 2020). (Sunarko et al., 2010) Dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani sangat penting yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan kualitas hidup (Rahayu. 2013: 1) (Aprillia, et al, 2020, p 78) (Gery, et al, 2020, p. 60).

Pendidikan merupakan usaha manusia secara sadar untuk memanusiakan manusia itu sendiri yakni membudayakan manusia. Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 merumuskan bahwa Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan secara sadar dan terencana demi mewujudkan suasana belajar serta proses pengembangan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan hal yang tidak akan pernah selesai untuk dibicarakan, karena pada dasarnya pendidikan menjadi salah satu usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan

potensi- potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia yang berguna untuk membangun peradaban bangsa dan negara (Priatna & Setyarini, 2020). Pendidikan harus seimbang antara aspek kualitas dan kuantitas (Isnaini et al., 2020; Saddam et al., 2016; Setyowati et al., 2020), antara integrasi nilai melalui kegiatan akademik maupun nonakademik (Saddam, 2019a, 2019b), juga antara karakter dan literasi, hingga pembiasaan pada lingkungan Pendidikan (Gani & Saddam, 2020; Saddam et al., 2016; Sawaludin et al., 2019; Syudirman, 2021).

Rata-rata usia anak Indonesia ketika memasuki sekolah dasar adalah 6 sampai 12 tahun. Sehingga berada pada dua waktu perkembangan anak, yaitu masa anak usia tengah (6-9 tahun), dan masa anak usia akhir (10-12 tahun). Anak-anak ketika pada usia ini akan memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak usia yang lain. Oleh karena itu, sebaiknya pendidik mengembangkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan, yang dapat membuat siswa bergerak aktif, belajar bersama, serta memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar (Desmita, 2011). Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan dan bermain merupakan aktivitas awal dalam mengeksplorasi dirinya sendiri. Keinginan untuk bergerak dan beraktivitas adalah dorongan kuat pada anak. Karena itulah pengenalan aktivitas jasmani pada anak-anak bisa melalui bermain.

Gerak lokomotor adalah gerak yang memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lain (Syahrial, 2015). Gerak dasar lokomotor atau bisa disebut dengan gerak dasar yang dimaksud pada bagian ini ialah gerak yang sederhana seperti berjalan, berlari dan melompat. Gerak dasar ini sangat penting dalam potensi tumbuh kembang anak dalam kehidupan sehari-harinya (Vanagosi, 2016). Gerak dasar lokomotor bagi anak merupakan satu hal yang penting dalam kehidupan anak, sebagai bekal hidup di kemudian hari (Nisa & Suwardi, 2021). Permainan yang dapat menstimulasi gerak dasar lokomotor terdiri dari bermain (lari, mendaki) yang melibatkan aktivitas tubuh yang didukung oleh otot, kekuatan, daya tahan dan keterampilan. Keterampilan gerak ini akan terus- menerus menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari (Hadi et

al., 2017). Adapun indikator dari gerak lokomotor dipaparkan oleh Apriliani et al., (2020) yaitu melangkah, berjalan, berlari, melompat, meloncat, merangkak, merayap, berjingkat, berguling. indikator dari gerak lokomotor ialah jalan, lari, lompat dua kaki, engklek, lompat kijang, meluncur dan skipping. (Sasmita & Itsna, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada penelitian di SDN Cintawana Kab. Tasikmalaya dengan mengambil Salah satu permainan lore yaitu permainan Lore, dapat peneliti lihat bahwa perkembangan gerak dasar lokomotor pada anak belum berkembang sesuai dengan harapan dan tahap perkembangan umur anaknya. Hal ini dapat dilihat dari gerakan anak yang belum terkoordinasi dengan baik, seperti ada beberapa anak yang belum mampu menahan tubuhnya dengan tangan saat mengambil ucak, anak ada yang menginjak garis saat melompat ke kotak lore. Selain itu, juga terdapat beberapa anak yang melakukan kesalahan saat berpindah tempat, masih ada anak yang belum mampu melakukan permainan sesuai dengan aturannya, seperti anak yang salah saat mengambil ucak, ada anak yang berjalan ke arena yang salah dan ada beberapa anak yang salah arah saat berlari. Selain perkembangan anak yang kurang berkembang sesuai tahap usianya, pendidik juga monoton dalam merangsang perkembangan anak. Guru masih menggunakan media yang sederhana untuk perkembangan anak, guru kurang mengadakan pembelajaran diluar kelas yang mendukung perkembangan lokomotor anak.

Fenomena yang terjadi di SDN Cintawana Kabupaten Tasikmalaya menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar lokomotor, yang mencakup keterampilan seperti berjalan, berlari, melompat, dan berjinjit. Meskipun kegiatan fisik telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, banyak siswa yang kurang antusias dan kurang aktif dalam berpartisipasi dalam aktivitas tersebut. Permainan tradisional, seperti permainan lore, tidak hanya memiliki nilai rekreatif tetapi juga potensi besar untuk meningkatkan keterampilan fisik anak-anak. Dengan memanfaatkan permainan yang familiar dan menyenangkan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk berlatih dan mengembangkan gerak dasar lokomotor mereka secara optimal. Hal ini menjadi penting mengingat kemampuan motorik yang baik pada usia dini akan

berdampak pada perkembangan fisik dan kesehatan anak di masa depan, serta kemampuan mereka dalam mengikuti aktivitas fisik yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan Lore atau engklek merupakan suatu permainan anak nagari yang dimainkan di kecamatan Lembah Gumanti, Solok. Permainan ini dilakukan dengan membuat gambar diatas tanah dan membuat Stonek yang merupakan media berbentuk petak dan pipih yang akan dilempar ke dalam persegi yang diukir diatas tanah tadi (Fathurrohman, 2021). Dibeberapa daerah, Stonek/Cak/Gundu yang dilemparkan ke gambar geometri yang ada ditanah tersebut bisa saja menggunakan uang koin 100 rupiah, 200, atau seribu rupiah.

Permainan lore merupakan permainan lore yang menarik bagi anak, karena permainan lore merupakan salah satu permainan baru yang bernuansa tradisional untuk anak dan anak akan bersemangat dalam belajar mengenal konsep bilangan (Warmansyah et al., 2021). Main lore merupakan permainan yang memerlukan ketangkasan dalam melompat. Dalam permainan lore ini berlaku sistem meminta bantuan saat kita merasa kesusahan dalam bermain. Kita bisa meminta ukiran petak khusus yang boleh kita injak saat kesusahan.

Apriliani et al., (2020) mengatakan permainan lore sama dengan permainan engklek, dimana permainan engklek atau lore tersebut merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain lore, tektek, ingkling, sundamanda atau sundah-mandah, jlang jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu, kotak sembilan dan masih banyak lagi. Penelitian yang dilakukan oleh Utari & Indahwati, (2015) ia mengatakan bahwa dalam penelitiannya dapat dilihat bahwa permainan lore dapat meningkatkan gerak dasar pada anak. Dengan dipakainya permainan lore lore, maka hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam gerak dasarnya, termasuk gerak dasar lokomotor. Penelitian yang dilakukan Wiranti & Mawarti (2018) hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan motorik kasar setelah setelah dilakukan treatment melalui permainan engklek meningkat. Permainan engklek efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, terbukti

dengan mayoritas anak berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) saat pretes dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah dilakukan postes. Selain ini, permainan lore engklek menapatkan respon yang positif dari anak usia dini yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, menjelaskan bahwasanya permainan lore atau engklek dapat mempengaruhi atau memberi peningkatan terhadap gerak dasar lokomotor. Maka hal yang sangat diperlukan adalah menerapkan permainan lore ini sebagai bahan untuk perkembangan pada anak. Dari permainan ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap gerak dasar lokomotor. Maka tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh dari permainan lore yang mungkin lebih cocok untuk diterapkan pada siswa kelas 1 SDN Cintawana. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan lore Terhadap Gerak Dasar Locomotor Pada Siswa SDN Cintawan Kabupaten Tasikmalaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”apakah terdapat pengaruh dari permainan lore terhadap gerak dasar lokomotor pada siswa SDN Cintawana?”

1.3 Definisi Operasional

- a) Menurut Istiani & Islamy (2020, p 142) Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.
- b) Menurut kurniati (2016, p 2) Permainan Lore menjelaskan bahwa permainan tersebut merupakan permainan lore yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai – nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan lore biasanya dimainkan oleh anak - anak yang dimainkan di halaman. Namun sebelum melakukan permainannya yaitu dengan cara membuat kotak – kotak dengan menggunakan kapur dan membentuk angka pada kotak-kotak itu, dan alat bantu yang digunakan yaitu karet gelang. Manfaat

yang didapatkan pada permainan ini yaitu Melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot, melatih kecepatan, ketangkasan, dan kelincahan

- c) Menurut Nanda (2015, p 62) Gerak lokomotor dapat diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan adanya perpindahan tubuh dari satu titik ke titik lain. Menurut Bompa & haff dalam Muslihin, (2020) mengatakan bahwa gerak lokomotor adalah segala bentuk gerakan yang menggunakan berbagai alat seperti menendang bola, melempar benda dengan bentuk permainan dengan alat lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni untuk mengetahui pengaruh dari permainan lore terhadap gerak dasar lokomotor siswa SDN cintawana kabupaten tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan oleh penulis, diharapkan penelitian ini mendapatkan manfaat sebagai berikut

a. Manfaat Teoretis

Untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang pengaruh permainan lore terhadap gerak lokomotor pada siswa sekolah dasar dan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah

b. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan masukan dan referensi serta pedoman atau cara baru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa menarik anak supaya tidak membosankan.