

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat mendukung *gadget* menjadi semakin bervariasi dan mampu menjangkau semua kalangan, termasuk anak-anak. Bermain *gadget* membuat seorang anak dapat duduk dengan tenang selama berjam-jam, sehingga mengurangi aktifitas fisik anak. Perkembangan jaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat memang mengambil perannya sebagai penentu jalannya kehidupan manusia. Adanya sajian televisi digital dan *game online*, *gadget* yang sangat gencar dipromosikan di Indonesia yang menjanjikan tontonan berkualitas tinggi serta dapat dengan mudahnya menarik simpati anak-anak. Pada kalangan anak-anak dan remaja, bermain komputer, *gadget*, *video game* dan penggunaan internet ternyata memiliki kaitan dengan kelebihan berat badan. Semakin lama waktu dihabiskan untuk melakukan aktivitas pasif, maka akan berdampak pada peningkatan berat badan anak (Vandewater et al, 2004:42).

Televisi dan *video game* termasuk salah satu penyebab kurangnya aktivitas fisik pada anak sekolah karena waktu untuk melakukan aktivitas fisik di luar rumah atau berolahraga sudah terpakai untuk bermain *gadget* atau menonton televisi. Hal ini disebabkan banyaknya konten televisi yang berpindah ke komputer dan *smartphone* sehingga sangat mudah memberikan efek kecanduan pada anak-anak (Cheung and Hu, 2012:10). Penelitian tersebut mendukung penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa anak yang menonton televisi lebih

dari 1,5 jam per hari memiliki kecenderungan 19 kali lebih besar untuk mengalami *overweight* dibandingkan dengan anak-anak yang hanya menonton televisi kurang dari 45 menit per hari (Kuriyan, 2007:20).

Salah satu media untuk menerapkan kegiatan aktif serta mempromosikan agar anak menerapkan budaya hidup aktif yang ideal di sekolah yaitu melalui pendidikan jasmani. Aktivitas fisik pada anak-anak harus mempertimbangkan lingkungan dimana anak-anak aktif. Sekolah memiliki peranan penting dalam memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk terlibat aktif, serta penting untuk menilai aktivitas fisik pada anak (McIver, 2016:101). Melalui pendidikan jasmani siswa akan mendapatkan aktivitas gerak yang memiliki tujuan. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak seharusnya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Idealnya aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani yang teroganisir secara baik dapat memberikan dampak positif untuk kelangsungan hidup ke depan. Selain itu proses pembelajaran semakin jauh dari substansi pendidikan jasmani untuk menjadikan media promosi hidup aktif. Isi pembelajaran kurang *adabtable* terhadap perkembangan jaman yang menuntut kegiatan olahraga di sekolah dapat memberikan pendidikan kepada siswa agar memiliki budaya gerak, suka gerak atau hidup aktif (Lutan, 2002:10). Diberlakukannya kurikulum 2013 sangat memerlukan kesiapan anak dalam proses pembelajarannya. Prinsip pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut kemandirian anak untuk terlibat secara aktif, mencari tahu dan belajar dari berbagai sumber belajar agar dapat merumuskan masalah serta menemukan alternatif pemecahan masalahnya.

Lembaga pendidikan secara umum membutuhkan keberhasilan pengembangan keterampilan motorik terutama motorik kasar. Hal ini dikarenakan adanya hubungan timbal balik antara perkembangan kemampuan gerak dengan perkembangan fungsi otak. Fungsi otak dapat berkembang secara baik ketika anak belajar gerak dan sebaliknya ketika otak telah berkembang secara baik anak akan mampu melakukan gerak secara baik dan bahkan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan lainnya seperti membaca, menulis dan sebagainya. Manfaat keterampilan motorik terhadap pendidikan, terutama dalam kesiapan akademik bagi anak juga telah terbukti secara ilmiah. Anak yang terpenuhi kebutuhannya dalam hal motorik kasar sebagai akibat berkembangnya persepsi motorik, kesiapan akademik dan perilaku secara keseluruhan meningkat dan bagi anak yang mengalami ketidakmampuan belajar dapat terbantu dalam mencapai potensinya secara penuh (Johnstone & Ramon, 2011:1).

Terdapat lima hal yang mendasari mengapa keterampilan motorik anak lebih ideal dipelajari ketika masa kanak-kanak, yakni (1) tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa; (2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya; (3) anak lebih berani mencoba sesuatu yang baru ketika masih kecil daripada setelah dewasa; (4) anak sedang dalam tahap suka melakukan kegiatan secara berulang-ulang sehingga otot lebih terlatih untuk melakukan secara efektif; (5) tanggung jawab dan kewajiban yang dimiliki anak lebih kecil daripada ketika dewasa sehingga waktu anak untuk melatih keterampilan motorik menjadi lebih banyak (Sudijandoko, 2011:95).

Kegiatan bermain merupakan cara yang terbaik menstimulasi anak untuk belajar mengeskpresikan perasaan, pikiran dan pandangan terhadap seni (Hayati, 2012:3). Dunia anak adalah dunia bermain, maka belajar melalui bermain merupakan cara yang menyenangkan dan membuat anak tidak jenuh. Aktivitas belajar sambil bermain dapat dijadikan suatu cara untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis kinestetik dengan cara melibatkan aktivitas jasmani secara aktif atau menggunakan anggota fisik dalam suasana gembira dan menyenangkan baik yang dilakukan secara kelompok, berpasangan, maupun perorangan. Banyak manfaat yang didapatkan oleh anak melalui bermain, seperti menambah pengetahuan anak, menjalin interaksi sosial dengan anak yang lain, melatih panca indra, melatih keterampilan motorik. Pada perkembangan aspek fisik (motorik), anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh dan melatih otot-otot tubuh.

Peningkatan keterampilan gerak dan persepsi diri selanjutnya akan memberikan dukungan positif terhadap anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik, permainan dan olahraga (Breslin, 2012:4). Keberhasilan siswa dalam melakukan sebuah tugas gerak dalam pembelajaran sangat mempengaruhi partisipasi. Melalui pendidikan jasmani di sekolah siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik, dapat bergaul dengan teman sebayanya dan kebugaran jasmaninya bisa terjaga dengan baik. Usia anak Sekolah Dasar dianggap waktu yang optimal untuk mengembangkan keterampilan motorik dan saat ini menjadi masalah pembelajaran keterampilan motorik di Sekolah Dasar (Chan, 2016:10). Untuk itu, seharusnya program pendidikan jasmani di Sekolah Dasar memuat pembelajaran

yang fokus pada perbaikan keterampilan gerak. Pengembangan program keterampilan gerak dasar pada anak sebaiknya dilakukan pada masa kritisnya yaitu antara umur 3-6 tahun (Vameghi, 2013:587). Proses pembelajaran yang paling tepat pada usia 5-6 tahun adalah melalui pengalaman konkret dan melalui aktivitas motorik. Jika dalam masa kritis ini terjadi kegagalan anak dalam menguasai keterampilan gerak dengan baik maka akan mengakibatkan kegagalan keterampilan gerak pada usia dewasa (Eliason & Jenkins, 2008:13-15).

Aspek perkembangan anak saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Seluruh aspek perkembangan harus distimulasi dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan. Salah satu aspek perkembangan yang wajib distimulasi adalah perkembangan fisik-motorik. Perkembangan fisik menjadi dasar, artinya disini adalah pertama kali yang dapat anak lakukan dalam menanggapi respon melalui gerak. Berkembangnya keterampilan dan koordinasi motorik kasar ini dapat menjadi pendukung berkembangnya unsur lain melalui aktivitas bermain seperti kecerdasan dan sosio-emosional, sebab anak yang memiliki keterampilan dan koordinasi motorik kasar yang baik dapat berperan lebih aktif dalam bermain.

Pada anak-anak usia 5-6 tahun, seluruh gerak kinestetik anak dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Guna mendapatkan perkembangan motorik kasar anak yang baik memerlukan upaya stimulasi (rangsangan). Anak bisa diberikan stimulasi kinestetik seperti berlari zig-zag, melompat dengan kedua kaki ke berbagai arah (Rahyubi, 2016:292). Posisi tubuh dan gerakan dasar yang baik dan benar seperti duduk, berdiri, berjalan, berlari dan gerakan lain dalam olahraga tidak dapat dicapai oleh anak jika program pengembangan motorik kasar yang

benar tidak diterapkan, meskipun anak tersebut telah memiliki karakteristik sebagai anak yang energik dan dinamis (Barati, 2012:35).

Pendidikan jasmani berbasis kinestetik ditunjukkan adanya hubungan antara akal dan anggota tubuh yang selanjutnya memungkinkan tubuh untuk menciptakan olah gerak. Pembelajaran berbasis kinestetik sangat penting dibutuhkan pada masa anak-anak karena pada dasarnya setiap aktivitas selalu berhubungan dengan gerak dan perasaan gerak, meningkatkan kemampuan psikomotorik, kemampuan sosial, percaya diri, sportifitas, harga diri serta peningkatan kebugaran tubuh (Sutapa, 2013:72-73). Program pengembangan motorik kasar perlu dilakukan dikarenakan kepentingan pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai individu. Anak-anak harus mendapat pengalaman gerak yang memadai terutama dalam keterampilan dan koordinasi motorik kasar sebagai unsur yang sangat mendasar bagi anak. Pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan bisa memberikan sumbangan terhadap proses tumbuh kembangnya keterampilan motorik anak. Untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa di Sekolah Dasar dibutuhkan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain.

Aktivitas jasmani yang dilakukan siswa pada dasarnya memiliki bagian dari penguatan untuk memiliki cerdas kinestetik seutuhnya, dalam arti kelebihan kemampuan gerak yang dimilikinya memberikan kontribusi untuk prestasi diri maupun untuk mencapai suatu tujuan yang bernilai positif bagi diri dan lingkungan (Muhyi, 2016:15). Kecerdasan tubuh (fisik) pada masa kanak-kanak

dapat membantu anak berkembang menjadi orang dewasa yang sehat, mudah menyesuaikan diri dan penuh keyakinan (Astuti, 2011:37).

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar ditemukan permasalahan sebagai berikut (1) cara mengajar guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar masih mengajar dengan bernuansa kecabangan melalui permainan cabang olahraga tertentu yang dirasa tidak tepat dan menuntut siswa memiliki keterampilan tinggi untuk memainkannya; (2) perkembangan motorik anak belum distimulasi dengan cara yang sesuai karakteristik anak; (3) alternatif kegiatan pembelajaran dalam menstimulus anak kurang bervariasi sehingga anak cenderung tidak mau menyelesaikan pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat sebuah inovasi dalam model pembelajaran yang diuji cobakan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kinestetik untuk Menstimulasi Motorik Kasar Siswa Kelas Bawah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam proses stimulasi motorik kasar anak sebagai berikut:

1. Pengaruh perkembangan teknologi terhadap perkembangan motorik anak.
2. Guru masih mengajar dengan permainan cabang olahraga tanpa adanya pembelajaran motorik secara mendasar.
3. Perkembangan motorik anak belum distimulasi sesuai karakteristik anak.
4. Kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi motorik anak kurang bervariasi.

5. Kurangnya model pembelajaran berbasis kinestetik yang sesuai untuk menstimulasi motorik anak.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada perkembangan keterampilan motorik kasar anak melalui model pembelajaran berbasis kinestetik yang terdiri dari unsur kecepatan, unsur kelincahan, unsur keseimbangan, unsur power lengan dan unsur power tungkai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dari model pembelajaran berbasis kinestetik yang layak untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah?
2. Bagaimana keefektifitasan model pembelajaran berbasis kinestetik dalam menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian pengembangan ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendesain model pembelajaran berbasis kinestetik yang layak untuk menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah.
2. Mengetahui keefektifitasan penerapan model pembelajaran berbasis kinestetik dalam menstimulasi motorik kasar siswa kelas bawah.

F. Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran berbasis kinestetik untuk menstimulasi motorik kasar yang terdiri dari unsur kecepatan, unsur kelincahan, unsur keseimbangan, unsur power lengan dan unsur power tungkai. Model pembelajaran ini dikemas dalam bentuk video pembelajaran serta dilengkapi dengan buku panduan petunjuk pelaksanaan. Model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* dan buku petunjuk pelaksanaan diharapkan dapat mempermudah guru untuk memahami serta mampu mengaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Bentuk pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis kinestetik berupa kegiatan permainan yang dilakukan anak secara berkelompok dengan permainan sirkuit. Alat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik merupakan bahan yang mudah ditemukan serta aman bagi anak. Keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran berbasis kinestetik diukur menggunakan instrumen kemampuan motorik kasar anak yang terdiri dari aspek kecepatan, aspek kelincahan, aspek keseimbangan, aspek power tungkai dan aspek power lengan. Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga dilihat berdasarkan kemampuan anak untuk menyelesaikan setiap kegiatan pos permainan sesuai dengan aturan pelaksanaan dan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep dan teori perkembangan anak khususnya pada keterampilan motorik kasar pada siswa kelas bawah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Memberikan sebuah pengalaman gerak yang diharapkan dapat menstimulasi perkembangan motorik anak.
- 2) Memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar sebagai wujud kecerdasan kinestetik anak.

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi model pembelajaran baru yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar untuk menstimulasi kemampuan motorik anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat dijadikan bahan pertimbangan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai kemampuan motorik pada siswa kelas bawah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi pengembangan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Melalui pengembangan model pembelajaran kinestetik diharapkan dapat mengoptimalkan dalam menstimulasi motorik kasar anak.
- b. Model pembelajaran berbasis kinestetik dapat menjadi daya tarik bagi anak karena dilakukan dengan permainan sirkuit yang menyenangkan, mudah dilakukan oleh anak dan dapat dilombakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik memiliki beberapa keterbatasan pengembangan dalam pelaksanaannya, yakni sebagai berikut:

- a. Pengembangan model pembelajaran berbasis kinestetik hanya sampai pada tahap uji coba lapangan operasional, belum mencapai tahap *Dissemination and Implementation* dikarenakan keterbatasan waktu, materi dan tenaga yang dimiliki peneliti.
- b. Penelitian kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, penilaian respon guru dan uji coba kepada anak. Penelitian ini belum sampai pada tingkat membandingkan produk pengembangan lain dan penyebarluasan.