BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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. Setiap individu berhak menerima pendidikan secara baik, karena pendidikan jembatan emas mempunyai peranan penting dalam membentuk karakteristik setiap individu.

Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Bahwa pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju indonesia yang seutuhnya. Pendidikan jasmani bertujuan untuk membentuk kepribadian individu, baik kognitif, efektif dan psikomotor. Bawah pendidikan jasmani memiliki tujuan yaitu meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama,menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani menegmbangkan sikap sportif, jujur, disiplin,

bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratif melalui aktivitas jasmani mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permaian dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, attuvitas ritmik, mengembangkan keterampilan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat kepada siswa. Model yang berpusat kepada siswa menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran Pembelajaran yang menyenangkan tidak lepas dari pemilihan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran memiliki makna suatu obyek atau sistem yang menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari suatu obyek selain itu model pembelajaran seperangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta bimbingan aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Salah satu model yang berpusat kepada siswa.

Menemukan sebuah kondisi yang tidak ideal, sehingga pada waktu pembelajaran mata pelajaran jasmani materi gerak dasar lokomotor, non lomokomotor, dan manipulatif. Sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan untuk melakukan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang kurang baik. Gerak Lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental *(fundamental basic movement)*.

Lokomotor didefinisikan sebagai keterampilan berpindahnya individu dari satu tempat ke tempat yang lain. Sebagian besar keterampilan lokomotor berkembang dari hasil dari tingkat kematangan tertentu, namaun latihan dan pengalamanjuga penting untuk mencapai kecakapan yang matang. Ketrampilan lokomotor misalnya berlari cepat, meluncur, dan melompat lebih sulit dilakukan karena merupakan kombinasi dari pola-pola gerak dasar yang lain. Keterampilan lokomotor membentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar (*gross skill*) dan melibatkan gerak otot besar.

Gerakan lokomotor adalah gerakan yang pergi ke mana saja. Para ahli mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat atau mengembara dalam berbagai ruang, sehingga dalam bahasa Inggris disebut juga *Traveling*. Ini tentunya merupakan kebalikan dari gerakan non-lokomotor, yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan lokomotor merupakan dasar bagi perkembangan

koordinasi gerakan yang melibatkan otot-otot besar (*gross-muscles*), pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina.

Gerakan non-lokomotor dapat diartikan juga sebagai keterampilan stabil, gerakan yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. Dapat juga didefinisikan sebagai gerakan-gerakan yang dilakukan dengan gerakan yang memerlukan dasar-dasar penyangga yang minimal atau tidak memerlukan penyangga sama sekali atau gerak tidak berpindah tempat**.** Gerakan stabilisasi (*nonlokomotor*) termasuk didalamnya, seperti : *Stretching dan Bending, Twisting dan Turning***,** *Swinging dan Swaying***,** *Pushing dan Pulling* .

Gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif.Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang. Walaupun sebagian besar keterampilan manipulatif menggunakan tangan dan kaki, tetapi bagian-bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Manipulasi terhadap objek tertentu mengarah pada koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang lebih baik, terutama penting untuk gerakan-gerakan yang mengikuti jalan atau alur (*tracking*) pada tempat terentu.

Dengan siswa yang bisa melakukan berbagai macam aktifitas salah satunya olahraga. Gerak dasar yang berpengaruh bagi pertumbuhan siswa karena di setiap detiknya manusia melakukan gerak seperti berjalan, melompat, berlari, dan melayang. Untuk memenuhi perkembangan siswa dibutuhkan stumulasi-stimulasi pada siswa yang di dapatkan melalui jenis aktifitas. Stimulasi ini dapat di berikan oleh guru maupun pada lingkungan sekitar. Peniliti mengamati gerak tubuh siswa di sekolah dasar terdapat siswa yang berjalan dengan menyeret kaki dengan posisi badan yang bungkuk ketika siswa melompatpun ada yang melakukan ayunan tangan dari atas kebawa dan mendarat dengan posisi kaki yang lurus.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peneliti memilih model pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model berbasis permainan. Model berbasis permainan tersebut akan menumbuhkan rasa semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tidak membutuhkan lahan yang luas dalam menerapkannya. Pengembangan model berbasis permainan yang akan dikembangkan peneliti merupakan model pembelajaran yang fokus kepada penerapan yang berfokus kepada siswa sekola dasar kaimana . Dalam mengembangkan model berbasis permaian peneliti ingin siswa lebih aktif dengan sebuah permasalahan yang diberikan didalam sebuah permainan yang mengkombinasikan materi gerak dasar lokomotor pada siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang maka muncul permasalahan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana cara siswa dapat melakukan gerakan melompat yang baik.
2. Apakah setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengusai mendarat saat melompat.
3. Apakah setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam mengu asai bentuk berjalan dengan baik.
4. Seberapa besar hubungan melocat saat mendarat bagi siswa.
5. Seberapa besar hubungan kosentrasi saat berlalari yang baik pada siswa.

C.Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di jelaskan di atas, peniliti dapat mengembangkan model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permaian pada anak sekolah dasar. Pada penelitian tersebut diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah tersebut, dapat dirumumuskan masalah adalah :

Apakah dengan menggunakan model permainan dapat menignkatkan hasil belajar. Pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak sekolah dasar.

E. Tujuan Penelitian

Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu membantu peneliti melaksanakan tugas akhir dalam upaya mendapatkan gelar sarjana.

1. Bagi Sekolah

   Manfaat dari model pemebelajaran gerak dasar permainan ini dapat membantu mencapi tujuan pembelajaran dengan mudah, kemudian dapat menjadi acuan dalam menyusun kurikulum.mengatur materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

Manfaat dari model berbasis permainan bagi guru membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya gerak dasar lokomotor, kemudian menjadi opsi pemilihan model dalam melakukan pembelajaran khususnya gerak dasar lokomotor

3. Bagi Siswa

Manfaat dari model berbasis permainan bagi siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kemudian menumbuhkan motivasi belajar siswa.

4. Bagi Peneliti yang lain

Manfaat dari model berbasis permainan bagi peneliti yang lain ini bisa menjadi refrensi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan khususnya pada materi model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak sekolah dasar.