

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah pribadi yang unik. Setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda satu dengan lainnya. Cara berpikir mereka berbeda, tingkah laku mereka juga berbeda dan perasaan untuk melakukan sesuatu terkadang tidak terkontrol oleh dirinya sendiri. Perbedaan terjadi karena lingkungan sekitar anak mewarnai secara langsung maupun tidak langsung. Masa anak-anak yang rentan dengan pengaruh baik positif maupun negatif sudah sepatutnya tidak dibiarkan saja terjadi.

Menciptakan lingkungan yang baik mulai dari lingkungan keluarga, sekolah bahkan tempat tinggal sekitar sudah menjadi keharusan. Karena secara hukum seorang anak dilindungi dengan hak dasar yang melekat padanya. Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta hak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut sudah selayaknya setiap orang dewasa, masyarakat dan pemerintah sekalipun berkewajiban untuk menghormati, melindungi dan memenuhi hak-hak anak, memenuhi kebutuhan dasar anak dalam bentuk asih (kebutuhan fisik biologis termasuk pelayanan kesehatan), asah (kebutuhan kasih sayang dan emosi), dan asuh (kebutuhan stimulasi dini) agar anak bertumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Memberikan stimulasi dini bagi anak agar mampu tumbuh dan berkembang dengan potensinya tidak lepas juga terkait dengan perkembangan gerak. Karena

pada usia tersebut merupakan pondasi awal bagi mereka untuk melakukan gerak lainnya. Perkembangan ini akan menjadi dasar seorang anak dalam melakukan berbagai macam keterampilan gerak dalam olahraga, mencapai kesegaran jasmani, merangsang keterampilan berpikir kritis, menjaga stabilitas emosional, melatih keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral.

Sujiono, (2008) menyatakan, ada tiga hal pentingnya perkembangan gerak pada anak yaitu (1) bahwasanya gerak mempengaruhi perkembangan fisiologis anak, (2) mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, dan (3) mempengaruhi kemampuan kognitif anak. Ketika anak bergerak melempar misalnya maka seluruh anggota tubuh anak bergerak baik kedua tangan, kedua kaki dan tubuh mereka berfungsi sehingga secara tidak langsung juga akan menggerakkan fungsi kerja otak baik belahan otak kanan dan kiri. Karena pada dasarnya gerak yang ditampilkan seorang anak merupakan proses kerja dari otak. Dan ketika anak bergerak dengan tangan kanan maka fungsi belahan otak kiri yang bekerja begitu juga sebaliknya. Dengan bergerak maka anak juga melibatkan kemampuan sosial dan emosional mereka untuk dapat berinteraksi dengan anak lainnya karena aktivitas gerak dilakukan dengan teman sepermainan secara bersama-sama.

Kemampuan anak bergerak untuk dapat memaksimalkan potensi tumbuh dan kembangnya sepatutnya tidak dibiarkan tumbuh dan berkembang sendiri. Dalam prosesnya semua tahapan gerak tersebut seharusnya mendapatkan perhatian atau stimulasi yang tepat dari lingkungannya. Orang tua, sekolah serta lingkungan sekitar anak perlu memperhatikan hak-hak anak.

Jensen, (2008) mengatakan ketika otak menerima stimulasi dalam bentuk apa pun, proses komunikasi dari sel ke sel diaktifkan, semakin baru dan menantang stimulasinya akan semakin baik otak mengaktifkan jalur barunya. Pernyataan tersebut memberikan pengertian bahwa stimulasi merupakan stimulus yang akan dipertimbangkan otak apakah informasi yang terekam tersebut layak dan akan tersimpan dalam jangka panjang atau jangka pendek. Dengan demikian pentingnya bentuk stimulasi yang tepat yang disesuaikan dengan tumbuh kembang seorang anak merupakan hal yang perlu diperhatikan.

Pada fase perkembangan gerak mulai dari usia lahir sampai dengan usia 8 (delapan) tahun ke atas, perkembangan gerak terdiri dari beberapa tahap. Miang, (2010) membagi tahapan perkembangan gerak pada anak, sebagai berikut

- (1). Gerak reflek dan reksi (Usia baru lahir sampai dengan 1 tahun); memegang, menggenggam, mencari, merangkak, menarik.
- (2). Gerak tidak beraturan (usia baru lahir sampai dengan 2 tahun); bergoyang, merangkak, berjalan (dibantu/tidak dibantu), menjangkau, meraih dan melepaskan.
- (3). Gerak Dasar (usia 2 tahun sampai dengan 8 tahun); lokomotor, stabilitas, mengontrol objek,
- (4). Transisi olahraga/permainan (usia 5 tahun ke atas),
- (5). Olahraga khusus (usia 5 tahun ke atas).

Tahapan perkembangan gerak di atas membagi gerak ke dalam 4 tahapan, dalam hal ini gerak dasar merupakan salah satu tahapan gerak setelah gerak reflek dan reaksi serta gerak tidak beraturan dimana anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat terkait gerak dasar pada rentang usia 2-8 tahun. Miang, (2010) mendefinisikan gerak dasar merupakan keterampilan gerakan fundamental dari fase perkembangan gerak yang mendukung kegiatan kehidupan sehari-hari (seperti berlari di tengah hujan, melompati genangan air dan sebagainya). Graham, Holt, & Parker, (2007) mendefinisikan gerak dasar sebagai dasar mencapai kesuksesan

dalam olahraga dan aktifitas fisik lainnya di masa yang akan datang. Dengan penguasaan yang baik maka seorang anak mampu menguasai berbagai keterampilan gerak yang lebih kompleks. Ketika mereka akan bergerak dan melakukan berbagai aktivitas lainnya di dalam kehidupan sehari-hari, bermain dan juga olahraga.

Melalui kemampuan gerak dasar, seorang anak sekolah dasar akan mampu beradaptasi dengan lingkungan untuk melakukan serangkaian kegiatan gerak dengan teman sepermainan, tugas gerak terstruktur yang diberikan kepadanya sehingga muncul kepercayaan diri atas kecakapan gerak yang ditampilkannya. Seperti pernyataan Antonio (2019) dalam hasil penelitiannya, melalui penguasaan gerak dasar anak akan mengalami banyak kemudahan dalam belajar, memiliki modal yang cukup dalam bergerak dan akan memperbesar anak berpartisipasi dalam aktivitas jasmani, serta meningkatkan kualitas gerak anak secara menyeluruh (Antonio, 2019).

O' Brien, Belton, & Issartel, (2016) bahwa program Pendidikan jasmani di sekolah harus memberikan intruksi intensif terhadap keterampilan gerak dasar yang diperlukan untuk siswa agar mampu melakukan berbagai aktifitas fisik lainnya. Barnett et al., (2016) juga merekomendasikan perlunya penggunaan pendekatan pedagogis yang berbeda saat mengajarkan gerak dasar. Sekolah dalam hal ini guru pendidikan jasmani pada satuan pendidikan dasar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik pada satuan formal sekolah mengalami berbagai permasalahan klasikal maupun khusus terkait aktivitas mengajar mereka. Keterbatasan penggunaan model pembelajaran, keterbatasan sarana prasarana,

ketergantungan para guru penjas pada sarana yang standar, jam pelajaran terbatas, jumlah siswa yang banyak, kreativitas yang minim serta tuntutan kurikulum dengan kompetensi yang ada, ikut andil menghambat perkembangan gerak pada anak.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dari belajar gerak peserta didik adalah model pembelajaran (Arifin, 2016). Hakikat pembelajaran PJOK yang syarat dengan gerakan fisik dan bergerak, dilakukan di ruang terbuka atau lapangan dengan metode perintah, demonstrasi, resitasi dan penjelasan. Model pembelajaran merupakan cara teratur yang sudah dipikirkan terlebih dahulu oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran. Afendi mengatakan model pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Barkah, Mardiana, & Japar, 2020). Sehingga, penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif tentunya dapat meningkatkan belajar gerak peserta didik.

Perkembangan teknologi di era 4.0 menggiring masyarakat dalam hal ini guru Pendidikan jasmani (penjas) untuk dapat memanfaatkan teknologi dan berusaha mengikuti perkembangan yang ada. Melalui teknologi dan perkembangannya para guru di dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memanfaatkan semua fasilitas yang tersedia, sehingga penggunaan dengan tepat dapat mempermudah bahkan menarik minat para siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Teknologi memainkan peran penting dalam corak pembelajaran abad 21 (Nurul Farhana, 2017). Dengan demikian, guru Pendidikan

jasmani sebaiknya dapat mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan memilihnya secara tepat.

Ridha (2018) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam mengajar akan mendorong guru untuk menciptakan proses pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diwujudkan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis elektronik, pemanfaatan media sosial dalam kegiatan belajar mengajar, dan mengembangkan strategi pembelajaran dari atau bahkan memadukan pembelajaran daring dan luring (Purnasari & Sadewo, 2020).

Jika melihat karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai aktivitas yang menantang dalam kegiatan menyenangkan sebaiknya pembelajaran yang sudah dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan juga dapat dilakukan dalam kondisi yang sama. Peneliti mencoba menuangkan ide gagasan bagaimana mengembangkan model pembelajaran dalam konteks yang berbeda, tidak melalui model pembelajaran konvensional namun model pembelajaran gerak dasar lokomotor bagi siswa dengan pendekatan bermain yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak dengan mengembangkan berbagai potensi perkembangan yang diperlukan.

Berdasarkan survei yang dilakukan kepada 75 guru Pendidikan sekolah dasar diperoleh data bahwa selama ini proses pembelajaran gerak dasar lokomotor yang dilakukan oleh mereka hanya dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang hanya terbatas pada kegiatan jalan, lari dan lompat dan kegiatan dilakukan secara terpisah. Gerak dasar lokomotor sendiri terdiri dari beragam gerak dan kegiatannya dapat terintegrasi dalam sebuah kegiatan permainan. Teo Koh Miang (Miang, 2010)

menyatakan ada 8 gerak dasar lokomotor yang dapat dikembangkan pada anak usia sekolah dasar, yaitu *walking, running, jumping, hopping, galloping, skipping, leaping, dan sliding*.

Veldmen dkk menulis bahwa keterampilan lokomotor membentuk dasar koordinasi motorik kasar dan melibatkan gerakan otot besar (Veldman, Scott-Andrews, Hasson, Colabianchi, & Robinson, 2020). Kegiatan pengajaran dapat dilakukan dengan mengajarkan secara terpisah dan atau mengkombinasikan. *“The key stage 2 (7-11 years) attainment targets stating the pupils should use running, jumping, throwing and catching in isolation and in combination”* (Duncan et al., 2019). Jadi dapat dikatakan bahwa ketrampilan lokomotor menjadi keterampilan dasar gerak lainnya yaitu non lokomotor dan manipulative dimana dalam proses pengajaran yang dilakukan guru dapat mengkombinasikan berbagai gerak lokomotor dalam suatu kegiatan gerak.

Swarup Mukherjee, Iye Ching Ting Jamie dan Leong Him Fong menulis anak-anak yang memulai sekolah dasar harus menunjukkan penguasaan keterampilan lokomotor dimana sekolah akan memberikan anak-anak stimulasi, peluang dan praktik yang baik untuk mengarahkan mereka menguasai ketrampilan gerak dasar yang diinginkan secara perkembangan mereka di usianya (Mukherjee, Ting Jamie, & Fong, 2017). Dengan demikian diharapkan guru Pendidikan jasmani di sekolah dasar dapat memberikan berbagai macam gerak dasar lokomotor pada anak usia sekolah dasar melalui kegiatan permainan dengan mengintegrasikan berbagai macam gerak dasar lokomotor dalam satu kegiatan permainan dan keterbatasan alokasi waktu pertemuan tidak memberikan masalah signifikan

terhadap ketercapaian keterampilan lokomotor anak-anak di sekolah karena mereka hanya mengikuti kegiatan pengajaran pada materi jalan, lari dan lompat saja. Peneliti berharap meski terbatasnya alokasi waktu dan pertemuan kegiatan pengajaran guru tetap dapat mengajarkan keseluruhan gerak lokomotor dalam hal ini 8 gerak dasar lokomotor.

Berdasarkan rancangan alokasi pertemuan pembelajaran gerak dasar lokomotor oleh guru-guru selama ini di lapangan diperoleh informasi bahwa, mereka mengalokasikan kegiatan pembelajaran dalam dua kali pertemuan untuk materi lokomotor sehingga diharapkan melalui model yang dibuat peneliti, pencapaian keseluruhan keterampilan gerak dasar lokomotor dapat lebih dikuasai dengan baik oleh siswa. Permasalahan terjadi berdasarkan survey maka diduga guru tidak memahami bagaimana mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keseluruhan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa dengan tetap melihat karakteristik pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hal itu maka perlu kiranya ada inovasi terbaru dalam pengembangan model pembelajaran khususnya pada jenjang sekolah dasar dengan melihat karakteristik perkembangan anak di usia tersebut yang menyukai kegiatan aktif melalui bermain. Pemilihan kegiatan bermain yang terstruktur yang tidak hanya memperhatikan kemamampuan geraknya namun mengintegrasikan kemampuan kognitif, dan afektif merupakan suatu kegiatan yang memperhatikan karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar. Senada yang dikatakan oleh Sugar *“Games are an amicable way for an educator to present material and asses*

material learned, in a way that appeals to all her students” (Kusuma, 2018).

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan gerak dasar lokomotor siswa merupakan bagian dari proses pembelajaran sehingga dapat juga memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Dengan demikian pemilihan bermain sebagai inovasi terhadap pengembangan model pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang dapat dipilih oleh guru dalam hal ini guru Pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Pengembangan model pembelajaran gerak dasar lokomotor secara komprehensif dalam sebuah kegiatan permainan dimana diakhir kegiatan akan dilakukan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis sensor elektronik, ini adalah sebuah inovasi yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ketika kegiatan belajar menyenangkan dengan tetap memperhatikan aspek perkembangan pada anak yaitu gerak, sosial emosional, dan kognitif serta guru juga memanfaatkan teknologi elektronik dalam proses evaluasi kegiatan belajar siswa maka diharapkan hal yang diupayakan oleh peneliti dapat bermanfaat baik bagi perkembangan siswa maupun guru dalam proses kegiatan pengajarannya.

Instrument penilaian gerak dasar berbasis sensor elektronik merupakan produk inovatif pembelajaran dalam bentuk media puzzle yang menggunakan teknologi sensor. Penilaian yang biasanya dilakukan oleh guru dalam bentuk manual anak diperintahkan melakukan Gerakan-gerakan yang akan diobservasi, kali ini dipilih dalam bentuk media puzzle tes dengan sensor yang akan memberikan arahan anak dalam bentuk suara, dan sinyal lampu. Kemudian pada potongan

puzzle juga akan ada gambar dan tulisan salah satu gerak dasar lokomotor yang akan melengkapi keseluruhan paket instrument penilaian tersebut. Siswa akan mengambil dan mengumpulkan potongan demi potongan gambar dalam jarak tertentu. Berbagai kegiatan anak mulai dari mencari kepingan puzzle salah satu gerak dasar lokomotor, melihat intruksi gambar, tulisan dan mendengar intruksi gerak dasar lokomotor yang akan diperagakan dalam bentuk suara, serta sinyal indikator lampu sebagai tanda kepingan yang sudah benar diambil atau ditempatkan kembali, tentunya kegiatan ini tidak hanya sebatas penilaian saja tapi memberikan juga proses bermakna pada anak. Kegiatan akan menantang siswa untuk dapat menyelesaikan dengan tuntas kegiatannya mulai dari proses anak mencari dan menemukan potongan puzzle, melihat dan mendengar intruksi kemudian mempraktekkan Gerakan tersebut sampai menempatkan pada panel yang telah disediakan merupakan proses seorang anak memaksimalkan proses belajar yang pernah dilaluinya dan perkembangan yang dimilikinya, mengingat berbagai gerak dasar yang pernah dipelajari kemudian merespon keseluruhan kegiatan merupakan suatu usaha yang memaksimalkan semua potensi yang dimiliki anak. Keterampilan gerak dasar lokomotor tersebut terdiri dari (8) gerak dasar yaitu *walk, run, jump, slide, gallop, hoop, skipp* dan *leap* yang dirancang peneliti dalam rangka memberikan alternatif bentuk kegiatan yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi elektronik berbentuk sensor.

Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lokomotor dengan mengintegrasikan instrumen penilaian berbasis sensor elektronik pada anak usia 7-9 tahun sekolah dasar, perlu kiranya dibuat perbandingan kegiatan yang

dilakukan guru di lapangan selama ini dengan model baru yang akan dibuat selanjutnya. Berikut ini tabel perbandingannya:

Tabel 1. 1. Perbandingan Model Pembelajaran

Konvensional	Model Baru
Pelaksanaan pembelajaran belum mengintegrasikan pengalaman belajar lainnya	Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain sehingga kegiatan menjadi menarik dan menyenangkan yang mengintegrasikan proses belajar dengan pengalaman belajar lainnya.
Pembelajaran menggunakan media yang kurang menarik	Pembelajaran menggunakan alat dan media yang menarik
Pembelajaran kurang fokus pada kebutuhan gerak siswa	Pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan gerak dasar siswa
Pembelajaran gerak dasar hanya memuat 3 gerak dasar berpindah tempat yaitu <i>walk, run, horizontal jump</i> .	Pembelajaran gerak dasar memuat 8 gerak dasar lokomotor berpindah tempat yaitu <i>walk, run, gallop, horizontal jump, leap, slide, skip, hop</i>
Menitikberatkan hanya kepada aspek psikomotorik	Memaksimalkan seluruh aspek perkembangan anak mulai dari kognitif, afektif dan psikomotor
Dalam proses penilaian Hanya menstimulasi pendengaran berdasarkan intruksi verbal guru ketika menyebutkan satu atau beberapa gerak dari lokomotor yang harus diperagakan	Stimulasi pengelihatn, pendengaran, daya ingat, kemandirian secara maksimal yang terintegrasi melalui kegiatan bermain puzzle dimana akan ada intruksi dalam bentuk suara,

tulisan, gambar, dan sinyal lampu yang dilakukan anak secara mandiri

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik mengangkat penelitian yaitu pembuatan model belajar gerak dasar lokomotor yang menyertakan instrument penilaian observasi gerak dasar lokomotor menggunakan media berbentuk puzzle yang terdapat komponen elektronik berbentuk sensor.

B. Fokus Masalah

Fokus permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pembuatan produk model belajar gerak dasar lokomotor yaitu *walk, run, jump, slide, gallop, hoop, skipp* dan *leap*
2. Model Belajar gerak dasar lokomotor melibatkan anak usia 7-9 tahun di sekolah dasar

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil pembuatan model belajar gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar?
2. Apakah model belajar gerak dasar lokomotor efektif untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti kemukakan, kegunaan hasil penelitian diharapkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk model gerak dasar lokomotor untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar yang disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak anak pada usia tersebut.
2. Model yang dihasilkan dapat membantu anak usia 7-9 tahun sekolah dasar dalam penguasaan gerak dasar lokomotor secara komprehensif.
3. Model yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi solusi alternatif bagi guru Pendidikan jasmani dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas bawah.
4. Produk penelitian yang dihasilkan memberikan manfaat ide dan gagasan bagaimana model yang dihasilkan serta mengembangkan proses observasi hasil belajar gerak dasar lokomotornya untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar dengan pendekatan yang sesuai dengan usia perkembangan mereka.

E. Signifikansi hasil Penelitian

Hasil penelitian dari produk model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang dilakukan peneliti merupakan salah satu upaya untuk memberikan solusi alternatif bagi pemenuhan kebutuhan model belajar gerak dasar lokomotor di sekolah dan bagaimana proses observasi hasil belajarnya, sehingga hasil model belajar gerak dasar lokomotor ini dapat langsung dilaksanakan dan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa di dalam pembelajaran.

1. Kegunaan teoritis

- a. Mengembangkan konsep-konsep teoritik dalam bidang pendidikan jasmani di sekolah dasar.
- b. Menjawab tantangan pembelajaran abad 21 dengan memanfaatkan teknologi di dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
- c. Pembuatan model pembelajaran gerak dasar lokomotor secara komprehensif yang disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar yang menyukai aktivitas menyenangkan.

2. Kegunaan Praktis

- a. Pembuatan model belajar gerak dasar lokomotor diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pada anak usia 7-9 tahun di sekolah dasar secara komprehensif serta bagaimana pemanfaatan teknologi berbentuk sensor elektronik dalam proses observasi hasil belajar gerak dasar lokomotornya.
- b. Pembuatan model belajar gerak dasar lokomotor dapat dijadikan sebagai acuan atau alternatif pilihan guru untuk mengintegrasikan berbagai kemampuan dan perkembangan yang berada di kelas bawah sekolah dasar.
- c. Memberikan solusi alternatif untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran Penjasorkes sekolah dasar.

- d. Pembuatan model belajar gerak dasar lokomotor diharapkan juga dapat mempermudah atau mempercepat penguasaan gerak dasar lokomotor pada anak usia 7-9 tahun sekolah Dasar.

F. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Menelusuri pada rujukan hasil penelitian belum ditemukannya penelitian khusus tentang model belajar gerak dasar lokomotor serta pemanfaatan teknologi dalam proses observasi penilaian gerak dasar lokomotor berbasis sensor elektronik untuk anak usia 7-9 tahun sekolah dasar, begitu juga dalam penelusuran jurnal nasional dan internasional belum adanya penemuan khusus tentang penelitian ini. Adapun keterbaruan (*state of the art*) dari penelitian dan pengembangan ini ditinjau dari perspektif ruang dan perspektif substantif. Perspektif ruang penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya, sedangkan perspektif substantif penelitian ini memadukan beberapa ide gagasan baru dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran gerak dasar yang komprehensif memaksimalkan 8 keterampilan gerak dasar lokomotor, mengintegrasikan pengalaman belajar lainnya seperti angka, warna, huruf, binatang, jenis makanan, dan nama-nama pahlawan nasional sehingga secara maksimal dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif, afektif dan tentunya psikomotornya. Dalam proses evaluasi hasil belajar keterampilan gerak dasar lokomotor, peneliti menggunakan instrument penilaian berbentuk puzzle tes berbasis sensor elektronik. Sensor akan mengeluarkan suara sebagai penanda bahwa potongan tersebut tepat untuk diambil kemudian dibawa dengan memperagakan gerakan sesuai dengan gambar dan tulisan pada sisi potongan

puzzle tersebut yang selanjutnya akan diletakkan pada panel kedua dengan tetap fokus memperhatikan indikator lampu pada panel tersebut sebagai penanda potongan puzzle yang dibawa dapat diletakkan. Adapun hasil penelusuran terkait studi literatur untuk menentukan *state of the art* yaitu:

Tabel 1. 2. Penelusuran Studi Literatur

Nama Peneliti	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
(Qomarullah, 2015)	<i>Jurnal of Physical Educations Health and Sport</i>	Pengembangan model aktivitas belajar gerak berbasis permainan sebagai materi ajar Pendidikan Jasmani	Penelitian ini mencoba mengangkat pengembangan model untuk peningkatan keterampilan gerak dasar <i>fundamental</i> yang dikemas dalam bentuk aktivitas permainan sederhana dengan pendekatan tematik pada pembelajaran IPA, dimana dari hasil risetnya terbukti secara empiris model yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap keterampilan gerak dasar <i>fundamental</i> anak kelas 1 SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian kegiatan permainan dengan pendekatan tematik dalam hal ini pembelajaran IPA dapat menjadi solusi guru pendidikan jasmani tingkatan sekolah dasar dalam mengembangkan hasil belajar siswa khususnya pada materi gerak dasar.
(Maksum, 2017)	Jurnal Pendidikan Olahraga	Pengembangan model pembelajaran gerak	Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan

		dasar lompat jauh dengan permainan	menghasilkan model pembelajaran gerak dasar lompat jauh dengan permainan untuk anak kelas V SD. Hasil penelitian disimpulkan bahwa model yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat jauh. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain menjadi kegiatan yang dipilih guru penjas di SD dalam melaksanakan kegiatan pengajarannya.
(Johnstone, Hughes, Martin, & Reilly, 2018)	<i>Journal BMC Public Health</i>	<i>Utilising active play interventions to promote physical activity and improve fundamental movement skills in children: A systematic review and meta-analysis</i>	Tulisan ini merupakan hasil <i>symatic review dan meta analysis</i> dari 4033 catatan dan 91 studi berkaitan intervensi bermain dengan peningkatan rata-rata aktivitas fisik pada anak dan gerak dasarnya. Dari hasil ini penulis menyimpulkan bahwa pemberian aktivitas bermain secara aktif dapat meningkatkan volume dan total aktivitas fisik dan gerak dasar pada anak. Diperlukan intervensi bermain aktif yang tinggi, dengan target waktu yang berbeda dalam sehari (sekolah dan sepulang sekolah) dengan populasi penelitian yang lebih luas lainnya.

(Ng & Button, 2018)	<i>Journal Movement & Sport Sciences - Science & Motricité</i>	<i>Reconsidering the fundamental movement skills construct: Implications for assessment</i>	Tulisan ini merupakan studi Pustaka dan literatur yang dilakukan peneliti dalam rangka memberikan kontruksi dari berbagai teori dan hasil penelitian yang ada sebelumnya atas rencana peneliti mengembangkan sebuah alat ukur untuk melakukan <i>assessment</i> berkaitan dengan gerak dasar. dimana diperlukan pengembangan teknologi pelacakan gerakan misalnya melalui video games aktif yang dilakukan anak dengan biaya yang rendah.
(Cairney et al., 2018)	<i>Journal Medicine and Science in Sports and Exercise</i>	<i>A Construct Validation Study of PLAYfun</i>	Penilaian komprehensif literasi fisik, yaitu mengukur kompetensi dalam keterampilan gerakan dasar melalui kegiatan yang dikenal dengan <i>PLAYfun</i> . Penelitian ini untuk mencari validitas konstruk <i>PLAYfun</i> dengan subjek penelitian yang dipilih. Dari penelitian ini tergambar bagaimana <i>PLAYfun</i> menjadi salah satu alat yang digunakan untuk melakukan <i>assessment</i> terkait literasi fisik seorang anak melalui intruksi kegiatan yang menarik dan menyenangkan.
(E. F.N. Sari, 2019)	<i>Journal of Physics: Conference Series (IOP Publishing)</i>	<i>Locomotor basic movement skill instruments through games for elementary school</i>	Penelitian ini merupakan ide dan gagasan bagaimana melakukan penilaian gerak dasar lokomotor pada anak

			sekolah dasar melalui sebuah kegiatan bermain. Penelitian ini menunjukkan bahwa usaha inovasi dapat dilakukan bukan saja pada aspek materi ajar namun untuk penilaian dapat dilakukan dengan cara yang humanis memaksimalkan pengalaman secara mandiri dengan tetap membentuk pengalaman belajar secara komprehensif.
(Veldman et al., 2020)	<i>Journal Health Behavior and Policy Review</i>	<i>Fundamental Motor Skill Physical Education Lessons Increase Health-enhancing Physical Activity in Elemntary School-age Children</i>	Penelitian ini menunjukkan bahwa penguasaan efektif keterampilan gerakan dasar (FMS) meningkatkan aktivitas fisik (PA) anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa memasukan kegiatan pengajaran gerak dasar pada satuan kurikulum di sekolah merupakan cara berharga untuk anak dalam meningkatkan aktivitas fisik mereka.
(Mughtar, Kartiko, & Tuasikal, 2020)	<i>Journal Budapest Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)</i>	<i>Development of a Long Jump Education Model through a Game Approach to Improve Basic Movement for Students with Disabilities Grahita in Inclusive Schools at SMP Negeri 28 Surabaya</i>	Penelitian ini bertujuan membuat model sebagai panduan guru penjas mengajar materi gerak dasar lompat jauh pada anak tunagrahita dengan pendekatan bermain. Model yang disusun dapat diterapkan dan efektif meningkatkan ketterampilan melompat anak tunagrahita.

<p>(Eka Fitri Novita Sari, Sujarwo, & Sukiri, 2020)</p>	<p><i>Advances in Social Science, Educational and Human Research, Volume 397</i></p>	<p><i>The Improvement of Locomotor Basic Movement through AniChrac Games</i></p>	<p>Penelitian ini merupakan penelitian <i>action research</i> kepada anak sekolah dasar kelas 1 untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor melalui kegiatan bermain menirukan beberapa gerakan binatang. Penelitian ini menunjukkan bagaimana kegiatan pengajaran 8 gerak dasar lokomotor yang dikemas dengan tema yang dekat dengan anak menjadi salah satu kegiatan yang dapat dipilih dan dilakukan guru di sekolah dasar</p>
<p>(Satria & Wijaya, 2020)</p>	<p>Jurnal Penjakora</p>	<p>Pengembangan permainan gerak dasar lokomotor untuk anak tunagrahita sedang.</p>	<p>Pengembangan permainan gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat dan merangkak untuk anak tunagrahita merupakan model pengembangan R & D yang dilakukan peneliti dalam rangka mengembangkan model permainan gerak dasar lokomotor untuk anak tunagrahita sedang. Dimana hasilnya model ini efektif diterapkan dalam pembelajaran dengan pendampingan ketika pelaksanaan berlangsung</p>
<p>(Ng, Button, Collins, Giblin, & Kennedy, 2020)</p>	<p>Penelitian pada <i>Journal of Motor Learning and Development, Human Kinetics</i></p>	<p><i>Assessing the Internal Reliability and Construct Validity of the General Movement Competence</i></p>	<p>Penelitian untuk mencari validitas dan realibilitas terkait dengan Alat penilaian gerakan umum pada anak menggunakan permainan GMCA yang menggunakan Microsoft</p>

		<i>Assessment for Children.</i>	Kinect. Peneliiian ini menggunakan teknologi berbentuk video games yang terhubung dengan aplikasi yang bernama Mocrosoft Kinect yang akan kemudian dianalisis berkaitan dengan <i>balance, precision, swiftness, control, dan interception</i>
(Julien et al., 2021)	Artikel <i>in Smart Health</i> dengan Judul	<i>Project SMART: A Cooperatif Educational Game to Increase Physical Activity in Elementary School.</i>	Penelitian yang mengadaptasi <i>Game</i> yang kemudian diberikan nama <i>SMART</i> . Penelitian ini untuk meningkatkan kesadarn anak bergerak secara aktif ke dan dari sekolah. Anak akan mendapatkan avatar selama berkegiatan dan aktivitas secara aktif akan terekam melalui portal web permainan ataupun dapat menggunakan kartu <i>proximity RFID</i> untuk menunjukkan tingkat aktivitas mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa berbagai upaya dilakukan oleh peneliti agar anak dapat bergerak secara aktif melalui berbagai usaha yang inovatif, kreatif serta menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi baik yang disiapkan secara khusus atau teknologi yang ada dan diadaptasi penggunaannya.