

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan, yang dimana pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa raga yang dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sehari-hari seseorang atau pribadi seseorang, dengan pendidikan jasmani dapat mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan dan merubah aspek-aspek yang saling berhubungan. Aspek-aspek tersebut mencakup yaitu kawasan organik, kognitif maupun efektif, perasaan seseorang, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental, sosial, serta estetika, dengan menggunakan pendekatan yang saling berkaitan pada aspek satu dengan aspek yang lainnya. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, merupakan cara untuk menjaga, mengembangkan kebugaran jasmani, dan mengembangkan keterampilan seseorang. Kesegaran jasmani merupakan aspek fisik dari kesegaran yang menyeluruh, yang memberi kesanggupan kepada seseorang untuk menjalankan hidup produktif yang dapat menyesuaikan diri pada tiap pembebanan fisik yang layak (Widiastuti, 2015).

Suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan 2 motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi, ungkapan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani, yaitu merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional. Didalam aktivitas pendidikan jasmani disekolah dasar, guru dan siswa

dapat bekerja sama untuk membangun pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sesuai dengan pertumbuhan yang dapat dilihat langsung pada diri seorang anak melalui aspek kognitif, motorik, emosi, bahasa, moral, sosial, dan daya imajinasi atau fantasi.

Pada sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat dasar dengan tahap usia siswa yang sangat tepat dan harus diperhatikan, diperkenalkan sebaik-baiknya, sedini mungkin dalam tindakan pemberian pembelajaran keterampilan yang sesuai dengan kebutuhannya dengan memperkenalkan gerakan-gerakan dasar yang mudah dipahami oleh siswa, serta dapat menggali potensi siswa dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari maupun dimasa yang akan datang untuk siswa.

Adapun permasalahan yang terjadi di sekolah dasar khususnya sekolah negeri yaitu cukup banyak guru sekolah dasar yang kurang memahami dan menyadari tentang pentingnya pembelajaran gerak lokomotor. Bahwa yang di ketahui oleh guru –guru hanya sebatas gerakan lokomotor seperti berjalan berlari dan melompat saja sedangkan pembelajaran gerak lokomotor sendiri ada 10 gerakan yaitu 1 gerakan berjalan/*walking*, 1 gerakan berlari/*running*, 3 gerakan melompat/*jumping*, 1 gerakan satu kaki/*hopping*, 1 gerakan berlari kencang/*galloping*, 1 gerakan menyamping/*sliding*, 1 gerakan melewati benda/*skipping*. Selain itu yang peneliti telah amati bahwa beberapa sekolah sekolah dasar termasuk guruguru mempunyai beberapa hambatan serta kurangnya jam mata pelajaran yang ada di sekolah sehingga mengakibatkan tidak tersampainya materi – materi yang sudah di persiapkan. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak usia 7 – 9 tahun di Sekolah Dasar. Untuk seluruh siswa mendapatkan hak yang seutuhnya dalam menerima pembelajaran apapun tidak berpengaruh di internasional

maupun di negeri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa khususnya dalam pembelajaran aspek perkembangan pembelajaran kurang di intergrasikannya tema-tema pembelajaran yang ada di kurikulum, beda halnya seperti pembelajaran lainnya yang guru sangat kreatif untuk mengintegrasikan tema-tema yang ada pada kurikulum. Padahal, pembelajaran gerak dasar yang termasuk dalam aspek perkembangan motorik sangat penting dan berpengaruh untuk menggali potensi yang ada pada diri siswa, maka perlunya dilakukan modifikasi media dan variasi model-model pembelajaran khususnya pada gerak lokomotor yang dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan lainnya, seperti motorik, kognitif, emosi, bahasa, moral, sosial, dan daya imajinasi atau fantasi.

Modifikasi dan variasi model-model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang peneliti akan buat yaitu permainan pembelajaran gerak lokomotor. Peneliti menggunakan benda-benda yang aman dan ramah anak agar siswa dapat mengeksplor, seperti bola plastik, matras. Sekaligus mengaplikasikan gerakan-gerakan lokomotor yang merangsang kemampuan kognitifnya. Benda tersebut dibuat dengan semenarik mungkin yang akan digunakan untuk mempraktekan gerakan lokomotor, untuk merangsang keterampilan motorik kasarnya. Serta menggapai benda dan memindahkan benda untuk merangsang keterampilan motorik halus pada jari-jari tangannya. Selain itu, dengan adanya pengaplikasian permainan gerakan yang ceria dan sesuai agar siswa merasa telah benar melakukan gerakan. Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tersebut, perlunya dilakukan dan memvalidasi produk pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan standar, aspek-aspek perkembangan dan karakteristik

pada anak usia 7 – 9 thn. Dalam permasalahan ini digunakan metode sebagai alat penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut melalui metode *Research & Development* (R&D) (Sugiyono, 2015). Diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D), siswa sekolah dasar kelas bawah mampu meningkatkan keterampilan gerak lokomotor yang lebih baik dari sebelumnya.

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian terfokus pada, Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Permainan Pada Anak Usia 7-9 Tahun Di Sekolah Dasar

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian di atas. Maka peneliti berupaya untuk membuat Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Pada Anak Usia 7 – 9 Tahun Di Sekolah Dasar. yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu, “Bagaimanakah Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Pada Anak Usia 7 – 9 Tahun Di Sekolah Dasar?”

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Akademis : Dapat menambah ilmu pengetahuan pada guru untuk lebih dapat melakukan pengembangan media atau model pembelajaran yang lebih baik pada gerak lokomotor, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya agar dapat mengembangkan media atau model pembelajaran lain yang lebih spesifik dan menarik kedepannya.
2. Orangtua : Orangtua dapat mengajarkan anak untuk dapat melakukan gerakan-gerakan lokomotor dalam bentuk permainan di rumah dengan peralatan yang ada

dan aman untuk anak-anak.

3. Praktis : Permainan pembelajaran gerak lokomotor dipelajari dimana saja dan kapan saja
4. Permainan pembelajaran gerak lokomotor dilakukan untuk meningkatkan gerak lokomotor bagi siswa kelas bawah sekolah dasar sehingga siswa dapat merasakan manfaat dari gerak lokomotor tersebut untuk sehari-hari maupun yang akan datang

