

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan dan mengembangkan bakat pada siswa karena di dalam pembelajaran ada unsur psikomotorik, kognitif dan, afektif. *Foundational for child development (movement education, cognitive growth, socialising functions, emotional development)* (Petrie & Clarkin-Phillips, 2018). *Fundamental Movement Skills* (FMS) berpotensi menjadi penanda motorik awal pada anak dengan gangguan spektrum autisme. Gerak dasar merupakan elemen yang mendasari dari suatu rangkaian gerak (Gandotra et al., 2020). Kurangnya pengetahuan guru untuk menyusun pembelajaran pendidikan jasmani yang sistematis dapat mengakibatkan kurangnya kesempatan siswa untuk bergerak aktif.

Ada bukti yang menunjukkan bahwa keterampilan gerak dasar dan aktivitas fisik saling terkait. Mengembangkan pola gerak dasar dan keterampilan bola mengurangi ketidakaktifan fisik dan masalah kesehatan pada anak usia dini (Yu et al., 2021). Kemampuan untuk melakukan berbagai keterampilan gerakan dasar meningkatkan kemungkinan anak-anak berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik sepanjang hidup mereka. Ada kemungkinan untuk mengembangkan keterampilan dasar siswa sekolah menengah pertama melalui pendidikan jasmani (Kalaja et al., 2012).

Banyak anak berusia 9-12 tahun tampaknya memiliki tingkat keterampilan gerakan dasar (FMS) yang rendah. Pendidikan jasmani penting karena guru olahraga dapat mengajar anak-anak berbagai keterampilan dasar dan dapat mempengaruhi motivasi olahraga. Namun, penurunan tingkat motivasi pada pembelajaran pendidikan jasmani dilaporkan di nilai akhir sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan lebih

banyak wawasan tentang hubungan antara motivasi pembelajaran dan keterampilan gerak dasar. *The basic psychological needs in the prediction of autonomous PE-motivation in 9–12-year-old children* (Aart et al., 2015). Psikologi dasar mampu memprediksi keterampilan autonom dalam motivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Higher motor scores were observed for children enrolled in sports compared to physical education programs* (Nobre et al., 2019). *First year of post-primary physical education do not display proficiency across nine basic movement patterns* (Nobre et al., 2019). Tahun pertama pendidikan jasmani pasca sekolah dasar tidak menunjukkan kemahiran dalam sembilan pola gerakan dasar.

Pendidikan jasmani dianggap sebagai faktor penting untuk pengembangan keterampilan fisik anak selama pembelajaran. Keterampilan motorik dasar (FMS) dan keterampilan terkait pembelajaran pendidikan jasmani baik secara langsung, maupun tidak langsung mewakili keterampilan yang umumnya dipraktikkan selama pembelajaran pendidikan jasmani. *Satisfaction of the psychological needs seems important for children's PE-motivation and for their skill development, both directly and indirectly in constructing a need-satisfying environment* (Bruijn et al., 2021). Pelajaran pendidikan jasmani dapat memfasilitasi peningkatan yang lebih besar dalam pengembangan *fundamental movement skills* untuk anak-anak dari semua kemampuan dibandingkan dengan pelajaran pendidikan jasmani (Kelly et al., 2020).

Pengembangan keterampilan gerak dasar dalam pendidikan jasmani merupakan kontributor penting terhadap minat anak-anak dan partisipasi dalam aktivitas fisik. Guru pendidikan jasmani dan kurikulum yang diajarkan mengikuti standar nasional dan untuk memberikan pengalaman belajar dan pengajaran yang mendukung keterampilan siswa. Secara, siswa sekolah dasar dan menengah memperoleh keterampilan psikomotorik, tetapi mereka jarang terlibat dalam pembelajaran kognitif

yang terkait dengan mempelajari keterampilan tersebut.

Pendekatan permainan taktis digunakan oleh guru untuk mempromosikan pemahaman taktis dan pemecahan masalah dalam olahraga, biasanya di tingkat kelas atas. *Fundamental motor skills ensures that students have the foundation to enjoy a lifetime of rewarding movement experiences* (Olrich, 2013). Guru dapat menggunakan aspek pendekatan permainan taktis saat mengajarkan keterampilan gerakan dasar. Alih-alih memahami taktik dalam olahraga, siswa dapat memahami pentingnya berbagai elemen keterampilan gerakan dasar yang berbeda. *Video-based modeling is becoming increasingly popular for teaching fundamental motor skills to children in physical education* (Obrusnikova & Rattigan, 2016).

Pembentukan keterampilan gerak dasar yang paling awal adalah saat pembelajaran yang dimulai dari tingkat sekolah dasar, dimana siswa dituntut untuk mengoptimalkan keterampilan motorik kasar. Hal ini dikuatkan oleh (Riyadi, 2017) *“One aspect of child development that need to be optimized from an early child-hood is gross motor skills, yang menjelaskan bahwa Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dioptimalkan sejak dini adalah keterampilan motorik kasar. Anak usia 6-9 tahun telah menguasai empat gerak dasar yang diidentifikasi oleh kurikulum pendidikan jasmani meskipun memiliki potensi perkembangan untuk menjadi kompeten secara fundamental pada usia enam tahun (Duncan et al., 2019). These skills were distributed over the performance areas object control, stability and locomotion (Vandaele et al., 2011).*

Pembelajaran yang sesuai karakteristik anak sekolah dasar adalah pengembangan gerak dasar (*fundamental movement skills*). Pembelajaran gerak dasar merupakan bagian dari mata pelajaran pendidikan jasmani disekolah dasar. Pelajaran yang di dalamnya terdapat banyak sekali aktivitas fisik, yang tentunya sangat

bermanfaat bagi hidup. *“As I have talked with physical educators in the United States and around the world about the goals for physical education, most agree that physical education should prepare students to participate in physical activity for a life time”* (Ennis, 2014). Artinya bahwa guru penjas di Amerika bahkan seluruh dunia setuju bahwa pendidikan jasmani akan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik selama hidupnya. Hal ini dikuatkan oleh (Goswami & Erlbaum, 2013) *“Athletic ability requires a body that is both strong and flexible*, yang artinya bahwa kemampuan atletik membutuhkan tubuh yang kuat dan fleksibel. Mengontrol *Body Mass Index* secara signifikan dapat meningkatkan gerak dasar meskipun dalam waktu yang panjang pada anak yang cacat intelektual (Zhang et al., 2021).

Pembelajaran penjas yang diberikan kepada siswa haruslah dirancang sedemikian rupa, agar mudah diserap oleh siswa dan harus melihat karakteristik siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan tepat sasaran. Karena terdapat faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, yaitu internal dan eksternal. *Motor competence is hypothesized to have potential to children and young people’s physical activity (PA) levels with a potential consequential link to long-term health* (Breslin et al., 2012). Faktor internal meliputi kondisi fisiologis, psikologis, kecerdasan dan kematangan. *Children’s FMS performance and their impact needs to be considered in any interventions to improve the FMS of children of primary school age* (Jarvis et al., 2020).

Sedangkan faktor ekstern meliputi lingkungan alam dan sosial, seperti keluarga, masyarakat dan sekolah (Sobarna, & Koswara, 2020). Faktor tersebut dapat mempengaruhi proses belajar yaitu dengan menawarkan siswa kebebasan untuk bereksperimen, mengeksplorasi, dan menemukan keterampilan yang diperlukan dengan tanggung jawab dalam belajar. *“Approach method facilitates where learning is*

achieved by offering students the freedom to experiment, explore, and discover the required skills, and by promoting learning responsibility (Kirk, 2012).

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah dasar**

<b>Kompetensi Inti 3</b>	<b>Kompetensi Inti 4</b>
3.7 Memahami prosedur penggunaan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain.	4.7 Mempraktikkan penggunaan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain.

Sumber: (Permendikbud Nomor 68, 2013)

Berdasarkan silabus sekolah dasar 3.3 Memahami prosedur variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan dan olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga. 4.7 Mempraktikkan variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif melalui permainan/ olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga. Pembelajaran gerak dasar merupakan materi pembelajaran dimana siswa dapat memahami dan mempraktikkan belajar gerak dasar dengan menyenangkan. *“A game is the central organizational feature of the lesson. It includes various game approach versions, such as Teaching Games for Understanding, Play Practice, Game sense, and others (Miller, 2015).* Yang berarti bahwa permainan dapat menjadi jembatan agar siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SD Lahat Provinsi Sumatera Selatan, pembelajaran gerak dasar di sekolah sudah berjalan cukup baik namun ditemukannya beberapa kendala dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar, kurangnya pemahaman dalam pembelajaran gerak dasar sehingga siswa banyak melakukan kesalahan gerak dan rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlunya ada pembaharuan dalam proses

belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai. Upaya untuk menjawab solusi permasalahan diatas dengan memberikan pengetahuan tentang pembelajaran gerak dasar. Memberikan model pembelajaran gerak dasar yang menyenangkan dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Guru perlu memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar yang memiliki ciri khas dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain. Karakteristik inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan peserta didik. *Play can provide a context wherein children achieve deep learning through the integration of intellectual, physical, moral, and spiritual values and can give them the opportunity to commit themselves to learning, development, and growth*" (Aypay, 2016). Agar pesan tersampaikan, maka guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik usia Sekolah Dasar. Artinya, perlu dilakukan untuk membuat model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat Sekolah Dasar.

Merujuk pada silabus sekolah dasar permainan yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah permainan. Hampir di setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas olahraga permainan. Permainan merupakan aktivitas/kegiatan dengan suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan dengan tujuan mendapat kegembiraan. Permainan mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak, Mengembangkan kecerdasan logika anak, Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, Mengembangkan kecerdasan natural anak, Mengembangkan kecerdasan musikal anak (Mulyani, 2016). Pembelajaran gerak dasar akan lebih menyenangkan dengan melalui permainan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar dapat dilakukan dengan pemanfaatan alat-alat yang sederhana yang bisa didapatkan dilingkungan sekolah.

Dengan perlengkapan sederhana yang dapat disediakan di lingkungan sekolah dan guru dapat mengajarkan gerak dasar dalam suasana yang lebih menarik bagi peserta didik. Kreativitas guru sangat diperlukan untuk melahirkan ide gerak yang mudah dilaksanakan oleh peserta didik, yang teramat penting dari semuanya itu adalah faktor kegembiraan pada peserta didik yang ditimbulkan dari kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik akan tetap tertarik dan mulai menyukai pembelajaran pendidikan jasmani yang disajikan. Untuk mewujudkan suasana yang menggembirakan diperlukan pengembangan model pembelajaran yang bernuansa permainan.

*Games have been recognized as being a good tool to promote learners to actively participate in learning activities” (Yien et al., 2011).* Dapat dipahami bahwa permainan telah diakui sebagai alat yang baik untuk mempromosikan peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Seperti memanfaatkan permainan-permainan yang ada di Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan. Mengingat permainan ini adalah warisan dari leluhur peserta didik yang ada di daerah tersebut. Seperti permainan adang-adangan yang mengandung unsur-unsur kecepatan, permainan benteng-bentengan yang mengandung unsur melatih stimulus dan respon, dan jenis permainan lainnya. Dalam permainan terkandung berbagai aspek pendidikan yaitu afektif, kognitif dan psikomotor (Romadlon & Nurharsono, 2015). Artinya melalui permainan tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap dan perilaku sehingga permainan dapat membentuk manusia yang sehat, cerdas, sportif dan bermoral”.

Seiring berkembangnya zaman yang semakin canggih, tidak menutup kemungkinan olahraga permainan ini akan punah apabila tidak dilestarikan oleh penerus bangsa sendiri. Pelestarian permainan Dalam olahraga itu sendiri mengandung nilai-nilai sosial dan nilai gerak yang sangat berguna bagi pertumbuhan dan

perkembangan anak. Selain itu juga faktor pengaruh lainnya adalah masuknya pesawat TV, Internet ke daerah- daerah pedesaan, juga keterbatasan lahan bermain anak-anak remaja lebih suka pergi bekerja di kota, sehingga tidak banyak lagi anak-anak mementaskan permainan.

Permainan ini memberikan suatu permainan yang tidak kalah sangat seru dengan permainan modern, karena permainan ini dapat juga melatih berimajinasi, berfikir, dan gerakannya secara tidak disadari sangat memerlukan suatu tenaga atau kebugaran yang baik dan aktivitas gerak dasar yang baik pula. Sehingga dengan demikian pembelajaran berbasis permainan dapat dimanfaatkan agar dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar atletik khususnya pada materi gerak dasar ataupun dapat memanfaatkan permainan-permainan yang asli milik daerah masing-masing. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa.

### **B. Fokus Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan untuk tingkat sekolah dasar.
2. Menguji keefektifan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan untuk tingkat sekolah dasar?
2. Apakah model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan efektif untuk dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tingkat sekolah dasar.
2. Menguji keefektifan produk berupa model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar.

Selain tujuan di atas hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sesuai dengan bidang yang terkait, seperti:

1. Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan literature yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tingkat Sekolah Dasar.
2. Memperluas pengetahuan dan wawasan para guru pendidikan jasmani tentang teori-teori pengembangan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan.
3. Secara praktis penelitian ini berguna sebagai bahan alternative bagi para guru pendidikan jasmani dalam memilih metode dan strategi yang sesuai, dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa Sekolah Dasar.

#### **E. State of The Art**

Penelusuran literature yang relevan dapat menentukan *state of the art*. Berikut adalah hasil penelitian terdahulu sebagai literatur yang dapat menunjukkan kebaruan

dari penelitian yang akan peneliti kembangkan:

**Tabel 1.2 Literatur Penelitian Terdahulu yang Relevan**

<b>Penulis dan Tahun</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
(O'Sullivan et al., 2020)	Siswa yang mempelajari keterampilan baru, beranggapan bahwa keterampilan gerak dasar mengarah pada peningkatan partisipasi selama pembelajaran penjas.
(Barnett et al., 2016)	Keterampilan Gerakan Dasar, diskusikan tentang keterampilan mendasar, pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan perkembangan kesehatan yang lebih luas, dan merekomendasikan penggunaan pendekatan pedagogis yang berbeda saat mengajar. Sehingga promosi pengajaran Fundamental Movement Skills merupakan fokus penting dalam Pendidikan Jasmani (PE) dan olahraga.
(Petrie & Clarkin-Phillips, 2017)	Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar perlu mendukung anak-anak dalam mendapatkan kembali antusiasme tentang bentuk-bentuk gerakan yang menyenangkan, tidak berpusat pada pengertian tentang tubuh yang sehat.
(Smith et al., 2021)	Mengajarkan keterampilan gerakan dasar untuk fokus pada pemecahan masalah situasional yang melekat dalam permainan.
(Light & Clarke, 2021)	Kompleksitas pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan olahraga memperkirakan peran tubuh dan gerakan yang dilakukan pada anak-anak.
(Jaakkola & Washington, 2013)	Pendidikan jasmani sekolah memainkan peran penting dalam mengembangkan <i>Fundamental Movement Skill</i> siswa dan untuk menggagalkan penurunan khas aktivitas fisik pada masa remaja.

Pada penelitian ini akan menghasilkan gerak dasar melalui pendekatan permainan. Gerak dasar dapat diberikan dengan berbagai bentuk permainan yang mengandung unsur gerak. Pembelajaran pola gerak dasar harus disusun sedemikian rupa sehingga apapun jenis permainan yang kita berikan kepada siswa, selanjutnya harus diarahkan kepada gerakan yang efisien dan pembelajaran efektif. Pembelajaran dengan pendekatan permainan bisa dilakukan tanpa menggunakan alat, atau bahkan bisa menggunakan alat bantu apa saja.

Guru pendidikan jasmani harus berani melakukan pendekatan pembelajaran gerak dasar dengan pendekatan permainan. Pada gerak dasar tidak semata-mata harus

dilakukan sesuai dengan proses gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan yang kita berikan bila dapat memanfaatkan atau menggunakan alat-alat bantu secara berdaya guna. Namun siswa juga harus dilibatkan dalam penyiapan maupun dalam membereskan alat bantu yang mereka gunakan. Dengan demikian mereka juga akan terbiasa dengan sifat-sifat tanggung jawab, disiplin, kerjasama, membantu yang lain serta pembentukan aspek psikologis positif lainnya. Pada gambar-gambar selanjutnya diperlihatkan beberapa contoh kegiatan permainan yang berkaitan dengan poses pembelajaran gerak-gerak dasar.

Berdasarkan studi literature tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran gerak dasar memang masih perlu banyak dikolaborasikan dengan pendekatan melalui permainan sehingga proses transfer ilmu melalui aktivitas permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar.

Pembelajaran keterampilan telah menjadi komponen penting dari pendidikan jasmani sekolah dasar dengan sebagian besar pelajaran difokuskan pada pengajaran keterampilan gerakan dasar atau teknik olahraga. Semakin banyak guru sekolah dasar yang bertanggung jawab untuk menyampaikan kurikulum pendidikan jasmani untuk menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada kualitas pengalaman belajar keterampilan anak-anak. Pendidikan Jasmani sekolah dasar didominasi oleh fokus pada pelajaran keterampilan olahraga dan kebugaran yang diajarkan melalui pendekatan yang diarahkan oleh guru.

Unsur kebaruan pada penelitian ini adalah produk akhir hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa 30 (tiga puluh) model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tingkat sekolah dasar, dikemas dalam bentuk buku dan *mobile* aplikasi sebagai pedoman bagi guru untuk melaksanakan model pembelajaran pendidikan

jasmani khususnya materi gerak dasar. Sarana dan prasarana; (a) menggunakan media yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar, (b) media/alat terbuat dari bahan-bahan yang aman dengan tujuan untuk meminimalisir cedera pada siswa, (c) bentuk permainan yang dikembangkan dibuat menarik dan menyenangkan, yang disesuaikan dengan permainan masyarakat Kikim Timur Sumatera Selatan.

#### F. Road Map Penelitian

Melakukan perencanaan penelitian adalah sebuah hal yang lazim bagi seorang peneliti untuk memiliki apa yang disebut dengan bagan dan *road map* atau peta jalan penelitian (Widiputra, 2017). Peta jalan penelitian sangat diperlukan untuk memahami masalah penelitian yang dikaji. Berikut adalah diagram *road map* penelitian:



Gambar 1.1 Diagram Road Map Penelitian

Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa