

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi-potensi yang dimiliki agar mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Potensi yang ada dalam diri setiap peserta didik ada yang bersifat positif maupun negatif. Potensi mana yang akan berkembang tergantung dari stimulus atau lingkungan yang mempengaruhinya. Oleh sebab itu diciptakanlah suatu lingkungan yang memungkinkan untuk menstimulus potensi-potensi positif yang dimiliki peserta didik agar dapat berkembang dan teraktualisasi dalam tingkah laku yang positif, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam bentuk pendidikan.

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka disusunlah kurikulum yang dimana dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu yang terdapat di kurikulum tersebut adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, yang dimana pendidikan jasmani tersebut dilakukan dengan aktivitas gerak untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu aspek dari proses pendidikan keseluruhan peserta didik melalui kegiatan jasmani yang dirancang secara cermat, yang dilakukan secara sadar dan terprogram dalam usaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani dan sosial serta perkembangan kecerdasan (Abdullah, & Manadji, 1994). Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran formal yang diberikan sejak sekolah dasar hingga sekolah menengah. Mata pelajaran pendidikan jasmani ini dapat memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman pembelajaran melalui aktifitas jasmani, bermain sambil berolahraga. Pengalaman belajar itu yang dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan siswa dalam berolahraga serta membentuk gaya hidup sehat untuk seorang siswa itu sendiri.

Pendidikan jasmani juga menjadi salah satu media untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan secara keseluruhan, sehingga dapat memberikan motivasi para siswa disekolah dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari

kehidupan manusia. Yang kita ketahui pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas fisik yang dibentuk untuk meningkatkan kebugaran jasmani seorang anak, mengembangkan keterampilan motorik anak, sikap positif dan juga bisa membentuk kecerdasan emosi seorang anak. Pendidikan jasmani tidak bisa lepas dari kata belajar, maka dari itu arti pendidikan jasmani secara rinci yaitu “proses pembelajaran” melalui proses pembelajaran seorang anak dididik dan dibina supaya menjadi pribadi yang lebih baik dan berkualitas, arti proses pembelajaran adalah belajar dari belum bisa menjadi bisa dan dari belum tahu menjadi tahu. Selain itu pendidikan jasmani juga dapat meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor seorang anak.

Pendidikan jasmani memang sudah seharusnya diberikan kepada anak dari usia dini, melalui penjas yang diarahkan dengan baik dan tingkah laku yang positif maka penjas juga dapat membantu mengembangkan kemampuan diantaranya kemampuan fisik, mental dan emosional terhadap aktivitas jasmani. Kemudian dalam ruang lingkup pendidikan jasmani disekolah terutama dalam kurikulum 2013 terdapat salah satu aktivitas pembelajaran yang cocok untuk siswa sekolah dasar aktivitas tersebut adalah aktivitas pola gerak dasar. Oleh karena itu, guru penjas perlu merancang bentuk-bentuk gerakan yang menarik bagi siswa agar dapat mudah diikuti dan dipahami.

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:3), mengatakan bahwa belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan keterampilan gerak (motor skills). Belajar gerak khusus sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan, pengalaman, atau

situasi belajar pada gerak manusia. Rusli Lutan (2001: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak di sekolah dasar, karena padadasarnya dunia anak-anak adalah bermain.

Pendidikan jasmani disekolah dasar terdiri dari beberapa keterampilan gerak dasar seperti: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan. Keterampilan gerak dasar yang harus dikuasi seorang siswa meliputi tiga kategori yaitu: Lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak masa kanak-kanak.

Gerak dasar lokomotor merupakan gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain, seperti: jalan, lari, lompat, dan sebagainya. Gerak dasar yang paling sering dilakukan oleh anak dalam setiap aktivitasnya adalah gerak dasar lokomotor yang terdiri atas gerakan jalan, lari, lompat dan loncat. Gerak dasar lokomotor adalah jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya. Bentuk gerak lokomotor diantaranya berjalan, berlari, berjingkat, melompat dan meloncat, berderap, merayap dan memanjat (Hidayat, 2017).

Gerak lokomotor merupakan jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu

bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya. Gerak lokomotor bisa diartikan sebagai gerakan berpindah tempat. Biasanya keterampilan gerak lokomotor

berkembang dari hasil dan tingkat kematangan tertentu, namun latihan dan pengalaman juga penting dalam meningkatkan gerak dasar lokomotor, contoh gerak dasar lokomotor misalnya berjalan, berlari, meluncur dan melompat, keterampilan gerak lokomotor membentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar (gross skill) dan melibatkan gerak otot besar.

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak, melalui bermain pula, anak-anak dapat melatih kemampuan fisik, proses berpikir, memahami dan mengikuti aturan, belajar bersosialisasi, serta dapat melatih kerjasama dengan anak-anak lain. Bermain memang tidak bisa dilepaskan dari keseharian anak-anak. Bermain bagi anak usia 6 sampai dengan 12 tahun merupakan cara efektif untuk belajar (Pangestutik, H, & R.A., 2018). Pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang di dalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar (Pambudi & Pramudana, 2016).

Bermain dalam situasi berlomba atau bertanding dengan pengorganisasian yang sederhana. Misalnya: berlomba dalam beberapa macam gerakan seperti berlari, merayap, melompat, menggiring bola, adu lempar tangkap dan sebagainya.

Melakukan pertandingan cabang olahraga yang peraturannya disederhanakan, misalnya pertandingan adu lari memindahkan bola. Dengan pengarahan dan pengelolaan aktivitas yang baik dari guru, aktivitas ini akan berdampak kepada

peningkatan kepercayaan diri anak dan kebanggaan dirinya, (Soegiyanto, 2001:37- 38).

Zulfikar. et al, (2021) menyimpulkan bahwa penguasaan keterampilan gerak dasar non-lokomotor dan lokomotor siswa masih belum baik karena masih berada pada kategori cukup. Dan Menurut Rama Kurniawan (2018) dari hasil analisis gerak yang menyatakan keseluruhan siswa memiliki gerak dasar lokomotor dan manipulatif yang berada pada kategori kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi secara langsung dengan Guru olahraga di SDN 01 Jelambar, didalam pembelajaran di sekolah gerak dasar lokomotor siswa kurang tertarik dalam melakukannya karena dilakukan tanpa adanya permainan dan variasi gerakan sehingga membuat siswa kurang kemauan siswa dalam melakukan gerak dasar lokomotor. Kurangnya variasi media yang akan membuat siswa tertarik dalam melakukan gerak dasar lokomotor. Berikut perbandingan model yang akan peneliti buat dan hasil observasi yang dilakukan peneliti:

Tabel 1.1 Perbandingan Model Lama dan Model Baru

Model Lama	Model Baru
Kurangnya varisasi dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor	Membuat banyak variasi gerak dasar lokomotor

Media yang digunakan tidak bervariasi	Menggunakan media yang bervariasi
Tidak berfokus terhadap gerak dasar lokomotornya	Berfokus terhadap gerak dasar lokomotornya
Tanpa ada permainan	Dibuat dengan permainan sehingga menarik untuk peserta didik

Dalam permasalahan di atas siswa dituntut untuk melakukan gerak lokomotor dengan teknik dasar yang benar, dengan pembelajaran yang menyenangkan di karenakan siswa Sekolah Dasar adalah siswa yang tahapan belajarnya masih dalam ruang lingkup bermain agar pembelajaran gerak dasar lokomotor tidak menjadi kesan bahwa gerak dasar lokomotor itu sulit maka penulis mengangkat judul "Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Tingkat Bawah".

B. Fokus Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: hlm. 285) fokus penelitian merupakan salah satu asumsi tentang gejala dari suatu objek, gejala itu bersifat holistik sehingga akan menetapkan penelitian dalam keseluruhan situasi sosial yang diteliti. Artinya bahwa fokus dan masalah yang akan diteliti merupakan keadaan yang benar-benar terjadi dilapangan.

Untuk memperjelas dan memperdalam penelitian ini, peneliti telah mempersiapkan fokus penelitian. Aspek penting dalam penelitian Research and Development ini merupakan latar batasan mengenai apa yang akan diteliti karena

dalam sebuah penelitian harus mencakup seluruh aspek dalam suatu masalah

Hal yang menjadi fokus dalam penelitian diperoleh berdasarkan pengamatan langsung dilapangan sehingga peneliti memiliki gambaran umum yang menjadikan dasar peneliti dalam melihat permasalahan yang ada pada anak Sekolah Dasar (SD) tingkat bawah. Fokus penelitian ini adalah model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa sekolah dasar tingkat bawah yang meliputi gerak dasar lokomotor berjalan, berlari, melompat dan meloncat.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model gerak dasar lokomotor berbasis untuk anak sekolah dasar tingkat bawah?

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model-model gerak dasar lokomotor pada peserta didik.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

- 1.) Terkuasnya gerak dasar lokomotor pada siswa
- 2.) Siswa diharapkan lebih termotivas dalam pembelajaran
- 3.) Tumbuhnya semangat berolahraga

- b. Bagi guru

- 1.) Mengenal model lokomotor yang lebih baru, sehingga para siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan

Jasmani

2.) Terpenuhinya target pembelajaran

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat bagi implementasi pengetahuan penulis atas model pembelajaran dalam gerak lokomotor berbasis permainan dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan atas efektivitas dari model pembelajaran gerak dasar lokomotor tersebut



