

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan juga terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi memungkinkan secara otodidak. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, belajar itu sendiri diartikan sebagai mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu (Rahman et al., 2022).

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 di lakukan dengan aktivitas gerak untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang diperuntukkan untuk seseorang atau masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis. Pendidikan jasmani juga dilakukan melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan, ketrampilan dan kecerdasan serta perkembangan kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia. Pendidikan jasmani atau sering juga disebut Penjas adalah mata pelajaran untuk melatih kemampuan psikomotorik yang mulai diajarkan secara formal di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral atau tidak terpisahkan 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. Pendidikan jasmani juga termasuk bagian dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat lebih banyak belajar hal yang berhubungan dengan

afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pendidikan jasmani harus mulai ditanamkan sejak usia dini, karena pendidikan jasmani mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak dan dapat menjadi bentuk pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang untuk anak.

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 (Made Satyawan et al., 2020). Menurut (Viola Yashmak, Said Junaidi, 2020) “Pendidikan jasmani adalah kontribusi bagian dari program pendidikan secara umum, terutama melalui pengalaman gerak untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui pengalaman gerak yang mendorong kemampuan fisik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional dan spiritual”. Adapun menurut Irawan (A.A, 2019) “suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.

Stimulasi pengalaman dan pengayaan berbagai keterampilan motorik pada usia dini sangat bermakna bagi perkembangan anak. Individu yang pada masa kecilnya memiliki berbagai pengalaman pola gerak dasar dan berbagai aktivitas, akan lebih mudah melakukan berbagai keterampilan motorik. Dengan demikian, pengalaman keterampilan motorik anak di masa lalu akan menjadi dasar dalam pembelajaran keterampilan motorik yang baru. Bagi anak-anak modal berbagai pengalaman keterampilan motorik di masa lalu akan bermanfaat dalam menjalani kehidupan pada masa-masa berikutnya. Dunia anak adalah dunia bermain, artinya semua jenis aktivitas yang ditujukan untuk mengembangkan potensi anak usia dini menggunakan bermain sebagai wahananya.

Pada umumnya aktivitas bermain tentu selalu melibatkan aktivitas jasmani. Melihat dunia anak adalah dunia bermain maka melakukan proses belajar harus dengan bermain karena bermain merupakan proses belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Pelajaran pendidikan jasmani harus memanfaatkan hari-hari aktif sekolah, sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik dan aktifitas fisik siswa untuk membuat pondasi hidup yang aktif dan sehat dengan salah satu solusi yaitu dengan menerapkan olahraga berbasis permainan.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat dasar dengan tahap usia siswa yang sangat tepat dan harus diperhatikan, diperkenalkan sebaik-baiknya, di umur 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.

Di dalam ruang lingkup pendidikan jasmani 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. Belajar gerak sendiri 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.(Mustafa & Sugiharto, 2020).

Pada saat melakukan pembelajaran gerak dasar, guru tidak hanya mengajarkan tentang cara melakukan suatu gerak. Guru juga dituntut untuk mengajarkan prinsip-prinsip dalam melakukan gerak, karena dalam melakukan gerak dasar terdapat cara untuk melakukannya agar bisa terbentuk gerak yang efektif. Pola gerak dasar merupakan pola gerak yang membentuk dasar-dasar dari keterampilan gerak yang kompleks meliputi gerak dasar lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif.

Gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (fundamental basic movement), di samping gerak dasar non-

lokomotor dan gerak dasar manipulatif. Gerak dasar lokomotor diartikan sebagai gerakan atau keterampilan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (traveling) dari satu titik ke titik lainnya. Kemampuan dasar lokomotor yang dimiliki oleh anak pada hakikatnya merupakan hal dasar yang harus dapat dilakukan oleh anak sesuai dengan perkembangan usianya (Sudiana, 2014). Namun sebagian anak masih merasakan kesulitan dalam melakukan gerakan dasar lokomotor. Kesulitan tersebut yang dapat menyebabkan terhambatnya perkembangan anak sehingga gerakan anak akan sangat minim. Gerakan dasar lokomotor dapat dikatakan berkembang apabila anak terampil dalam menggunakan koordinasi anggota tubuhnya seperti berjalan, berlari, membungkuk, mengayuhkan kaki dan tangan, melompat, berjalan meliuk ke kanan dan ke kiri. Dalam hal ini anak akan lebih sigap dan luwes dalam pergaulan dengan teman-teman di sekitarnya. Selain itu, anak yang memiliki kemampuan dengan gerakan dasar lokomotor yang baik akan dapat membantu dirinya menampilkan sikap yang baik dan terampil menyelesaikan persoalan yang dialami oleh anak tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Peningkatan kemampuan gerak dasar lokomotor anak tidak selalu berjalan dengan baik, pada kenyataannya di lapangan tidak sejalan dengan teori seperti di atas, masih terdapat guru dan orangtua yang lebih cenderung menekankan agar anaknya lebih pandai dalam membaca, berhitung dan menulis dari pada melakukan keterampilan fisik lainnya, terlebih lagi pada zaman sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan aktivitas non fisik seperti

bermain game dan nonton televisi. Hal tersebut dikarenakan masih banyak orangtua yang selalu memberikan gadget kepada anak agar anak lebih tenang dan tidak mengganggu aktivitas yang dilakukan oleh orangtuanya, sehingga orangtua akan merasa lebih nyaman dan tenang melakukan aktivitas tersebut

Adapun permasalahan yang terjadi di sekolah dasar yaitu cukup banyak guru sekolah dasar yang kurang memahami dan menyadari tentang pentingnya pembelajaran gerak dasar lokomotor. Bahwa yang di ketahui oleh guru –guru hanya sebatas gerakan lokomotor seperti berjalan berlari dan melompat saja sedangkan pembelajaran gerak dasar lokomotor sendiri ada gerakan walking, gerakan running, gerakan jumping, gerakan hopping, gerakan galloping, gerakan sliding, gerakan skipping, Gerakan leaping. Selain itu yang peneliti telah amati bahwa beberapa sekolah sekolah dasar termasuk guru- guru mempunyai beberapa hambatan seperti kurangnya jam mata pelajaran dan kurangnya ketersediaan fasilitas olahraga yang ada di sekolah sehingga mengakibatkan tidak tersampainya materi – materi yang sudah di persiapan oleh para guru. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model gerak dasar lokomotor berbasis permainan tematik untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. agar siswa mendapatkan hak yang seutuhnya dalam menerima pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan, kurikulum menjadi hal yang sangat penting. Tanpa adanya Kurikulum yang tepat, para peserta didik tak akan memperoleh target pembelajaran yang sesuai. Seiring berkembangnya zaman Kurikulum

dalam dunia pendidikan pun terus mengalami perubahan. Semuanya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di eranya masing-masing. kurikulum 2013 untuk anak kelas 3 sekolah dasar diharapkan untuk memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan kosep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam bentuk permainan sederhana atau tradisional.

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 modifkasi media dan variasi model-model pembelajaran khususnya pada gerak dasar lokomotor yang dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan lainnya pada siswa, seperti motorik, kognitif, emosi, bahasa, moral, sosial, dan daya imajinasi atau fantasi.

Modifikasi permainan dan variasi model-model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang peneliti akan buat yaitu permainan pembelajaran gerak dasar lokomotor. Peneliti juga menggunakan benda-benda yang aman dan ramah untuk anak agar siswa dapat mengeksplor pembelajaran dengan baik tanpa resiko yang besar, seperti bola plastik, matras, roda karet, kardus. Sekaligus

untuk mengaplikasikan gerakan-gerakan lokomotor yang merangsang kemampuan kognitifnya. Benda tersebut dibuat dengan semenarik mungkin yang akan digunakan untuk mempratekan 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 serta membuat suasana pembelajaran yang tidak membosankan.

Peneliti juga mengangkat tiga tematik seperti permainan tradisional, berhitung, dan meniru hewan. Tema permainan tradisional karna kurangnya minat anak untuk memainkan permainan tradisional dibanding bermain handpone. Tema berhitung karna pada kelas 3 sekolah dasar sudah mulai memasuki perhitungan perkalian dan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam perhitungan perkalian. Tema meniru hewan agar siswa dapat lebih memahami tentang gerak dan ciri-ciri berbagai jenis hewan, serta untuk meningkatkan semangat anak dalam melakukan permainan gerak dasar lokomotor.

Dalam permasalahan di atas siswa dituntut untuk melakukan gerak dasar lokomotor seperti gerakan walking, gerakan running, gerakan jumping, gerakan hopping, gerakan galloping, gerakan sliding, gerakan skipping, Gerakan leaping dengan teknik dasar yang benar, dengan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa pada 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 peneliti mengangkat judul “Model Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Tematik Untuk Anak kelas 3 sekolah dasar”.

Dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tersebut, perlunya dilakukan dan memvalidasi produk pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan standar, aspek-aspek perkembangan dan karakteristik pada siswa kelas 3 sekolah dasar. 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)) (Rahmi et al., 2019). Diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode Research & Development (R&D), siswa sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor yang lebih baik dari sebelumnya

*Meccerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Tabel 1. 1 Perbandingan Model

Model lama	Model baru
Model gerak dasar lokomotor hanya menggunakan media cones saja	Model gerak dasar lokomotor menggunakan media dan alat yang bervariasi seperti cones, bola plastic, matras, roda karet, keranjang.
Gerak dasar lokomotor yang diterapkan hanya 3 gerak dasar lokomotor yaitu <i>walk, run, jump</i> .	Gerak dasar lokomotor yang diterapkan sebanyak 8 gerak dasar lokomotor yaitu <i>walk, run, jump, gallop, leap, slide, skip, hop</i>
Model hanya berfokus kepada psikomotorik	Fokus terhadap segala aspek perkembangan seperti kognitif, afektif dan psikomotor anak
Tidak adanya tema di dalam model dan cenderung monoton	Model yang digunakan menggunakan 3 tema yaitu permainan tradisional, berhitung dan meniru hewan

B. FOKUS PENELITIAN

Penelitian ini terfokus pada Model Gerak Dasar Locomotor ada gerakan *walking*, gerakan *running*, gerakan *jumping*, gerakan *hopping*, gerakan *galloping*, gerakan *sliding*, gerakan *skipping*, Gerakan *leaping*, Berbasis Permainan Tematik yaitu tradisional, berhitung, meniru hewan Untuk Anak Kelas 3 Sekolah Dasar

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Berdasarkan fokus penelitian di atas. Maka peneliti berupaya untuk membuat model gerak dasar lokomotor berbasis permainan tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu:

1. Bagaimanakah model gerak dasar lokomotor berbasis permainan tematik pada siswa kelas 3 sekolah dasar ?
2. Apakah model gerak dasar lokomotor berbasis permainan tematik menarik dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor ?

D. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

1. Guru: Dapat menambah ilmu pengetahuan pada guru untuk lebih banyak dapat referensi pembelajaran dan 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. Peneliti : bisa di jadikan referensi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan pada materi model gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak sekolah dasar.
3. 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.

4. Umum : Permainan pembelajaran gerak lokomotor ini bisa dipelajari dimana saja dan kapan saja
5. Siswa: 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.



*Memcerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*