

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia untuk memperbaiki diri mereka baik itu jasmani maupun rohani. Pendidikan selalu mengalami perubahan serta perkembangan di segala bidang kehidupan manusia. Perubahan serta pengembangan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik dari segi pelaksanaan pendidikannya, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pembelajaran dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Upaya perubahan dan pengembangan tersebut bertujuan membawa kualitas dalam kemajuan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pengembangan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan jasmani juga harus dikembangkan sesuai dengan kondisi setiap satuan pendidikan masing-masing dengan kebutuhan akan keberagaman keberminatan gerak peserta didik baik lingkup kecil maupun besar. (Balyi et al., 2016). Pendidikan memegang peran paling penting dalam usaha membangun manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan diarahkan dan ditujukan untuk mewujudkan masyarakat yang adil, makmur dan merata secara materi maupun spiritual yang dilaksanakan melalui peningkatan mutu sumber daya manusia yang berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan pada masa sekarang ini merupakan kebutuhan yang mendesak. Proses pendidikan harus

dirancang dengan baik agar mampu meningkatkan hasil belajar yang maksimal yang sesuai dengan kebutuhan anak khususnya belajar pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pada dasarnya pendidikan jasmani sudah mulai ditanamkan sejak masih masa kanak-kanak. Pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peran dan fungsi arti yang sangat penting serta strategis dalam menciptakan suatu masyarakat bugar dan sehat. Pendidikan jasmani memiliki segala aktifitas yang dilakukan sesuai dengan apa capaian yang ingin dituju. Sehingga berdampak kepada aktifitas anak dalam melakukan segala kegiatan belajar. Dalam pembelajaran di sekolah-sekolah terkadang dijumpai jam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga digunakan sebagai aktivitas lain atau digunakan oleh para pendidik bidang studi lainnya. Ketika di sekolah akan mengadakan kegiatan bersifat akademis maupun non akademis, utamanya kegiatan ujian formatif dan sumatif, jam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sering dikalahkan karena diminta atau diberikan oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga sering dikalahkan karena diminta atau diberikan oleh guru pendidikan jasmani, selanjutnya jam pembelajaran dipergunakan oleh bidang studi lainnya (Beni et al., 2016).

Kondisi pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang seperti itu menyebabkan salah satu tujuan kebugaran sulit tercapai hal tersebut sesuai data *Sport Development Index (SDI) 2021* menyebutkan bahwa sebesar 0,408. Angka tersebut masuk kategori rendah dalam skala 0-1. Ibarat orang yang ingin menempuh suatu perjalanan mencapai tujuan, maka capaian pembangunan olahraga Indonesia belum sampai separuh jalan. Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga

diajarkan di sekolah tampaknya tidak dilakukan secara efektif hal tersebut diperkuat dari penelitian Kanan dan Gzagzah yang menunjukkan ada banyak waktu yang terbuang dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, guru menghabiskan 31,9% waktu pelajaran tentang penjelasan, 18,2% dari waktu pelajaran tentang manajemen kelas, dan 11,9% pada kegiatan pengorganisasian. Studi ini juga menunjukkan rata-rata waktu yang dihabiskan oleh siswa berlatih fisik adalah sekitar 9,5% dari seluruh pelajaran (Kanan & Gzagzah, 2007).

Kondisi ini telah berubah pada masa saat ini, berdasarkan data WHO, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu mereka di depan layar (*sedentary time*) dibandingkan bergerak aktif di lingkungan rumah (*World Health Organization, 2020*). Terlebih mereka yang berada tinggal di wilayah perkotaan, mereka pasti memiliki keterbatasan ruang gerak karena dampak wilayah hunian yang semakin padat dan ruang terbuka semakin berkurang. Kemudian, melihat kondisi pembelajaran yang telah diuraikan dalam data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa partisipasi peserta didik di sekolah dalam melakukan kegiatan olahraga adalah 2,1% peserta didik aktif berolahraga.

Permasalahan lain yang terjadi pada pembelajaran pendidikan jasmani membuat pekerjaan rumah bagi para pendidik terutama guru pendidikan jasmani yang dituntut untuk lebih inovatif dan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di lingkungannya masing-masing agar harapannya para peserta didik dapat meningkatkan pengalamannya gerak serta dapat mengembangkan bakat dan minatnya khusus di bidang olahraga. Tidak hanya itu saja, guru pendidikan jasmani harus dapat mengembangkan model pembelajaran

yang membuat peserta didik bergerak lebih banyak dengan pikiran-pikiran inovatif tersebut.

Bentuk pembelajaran gerak dasar untuk anak harus menyenangkan (*fun*). (Bardid et al., 2016) Hal ini akan mendorong minat anak untuk melakukan dan mengulangi kembali. Pendidik juga harus dapat mampu untuk mengkreasikan serta memaksimalkan alat dan media pembelajaran yang dapat menstimulus para peserta didik untuk dapat bergerak serta mendapatkan kemampuan gerak yang bervariasi atau beragam. Selain itu, Kelemahan dalam pendidikan jasmani sering terjadi pengembangan model yang monoton sering membuat peserta didik mengalami kejenuhan dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, hal ini masih banyak pendidik yang menggunakan gaya pembelajaran jasmani dengan menekankan "*teacher centered*" anak kurang memiliki kebebasan dalam melakukan keterampilan gerak secara maksimal.

Dalam model pembelajaran dituntut perlu dilakukan pembaharuan yang terus menerus agar pembelajaran dapat diminati oleh peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Selama ini, seandainya diajarkan peserta didik yang tidak mau belajar karena dianggap tidak menarik, terlalu banyak pada olahraga yang mereka sukai saja dengan pendidik juga kurang banyak memahami tentang tehnik dasar lompat. Hal itu akan berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, bagi seorang pendidik yang mengajarkan mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga penting untuk mengoptimalkan pembelajaran atletik terutama di Sekolah Dasar dengan harapan peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar.

Dari berbagai macam materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar salah satunya yaitu materi tentang cabang olahraga atletik yang mengajarkan sebuah pola gerak dasar seperti berjalan, berlari, melompat serta melempar. Salah satunya adalah nomor lompat yang sebagian besar peserta didik sukai setelah berlari. Nomor lompat ini merupakan salah satu nomor yang dilombakan dalam cabang olahraga atletik, dan nomor ini selalu dilombakan pada setiap kejuaraan atletik, baik tingkat regional, nasional maupun ditingkat internasional. Atletik sebagai cabang olahraga tertua di dunia dan merupakan induk cabang olahraga yang ada pada saat ini, kemudian atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dimasukkan ke dalam kurikulum yang harus diajarkan dari jenjang tingkat dasar sampai jenjang tingkat atas.

Selama ini banyak pembelajaran atletik tidak berjalan dengan baik, karena guru selalu memaksakan keinginannya agar peserta didik menjadi atlet, bukan sebagai peserta didik. Sebagian besar peserta didik memiliki sebuah anggapan bahwa pembelajaran atletik itu membuat jenuh dan melelahkan. Pendidik juga harus dituntut untuk menjadi seorang pendidik yang inovatif, kreatif untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar. Usaha yang harus dilakukan oleh pendidik adalah dengan cara menggunakan sebuah metode pembelajaran yang bervariasi maupun dengan menggunakan alat serta media yang dapat membantu proses belajar peserta didik dengan baik dan terarah.

Terdapat beberapa permasalahan yang dapat dijadikan sebagai dasar perbaikan pembelajaran teknik lompat di sekolah diantaranya: (1) gaya mengajar yang digunakan oleh guru masih monoton; (2) pelaksanaan pembelajaran yang jauh

dari kata nyaman, aman dan menyenangkan; (3) kurangnya pendekatan guru terhadap peserta didik dalam proses belajar mengajar; (4) ketidakpahaman peserta didik bahkan guru dalam pencapaian hasil belajar; (5) kurangnya kreativitas, inovasi guru dalam proses belajar mengajar; dan (6) model pembelajaran yang membosankan sehingga suasana menjadi tidak menyenangkan dan tidak nyaman sehingga peserta didik tidak aktif untuk bergerak. Kemudian, pembelajaran penguasaan teknis dasar secara baik, teknik dasar lompat jauh meliputi; 1) Awalan; 2) Tumpuan; 3) Tolakan; 4) Melayang; dan 5) Mendarat, dari kelima teknik yang sudah disebutkan di atas tersebut merupakan teknik dasar lompat jauh dan merupakan keterampilan paling dasar dan harus dimiliki oleh seorang pelompat (MUKTI et al., 2019).

Selain dengan konsep serta teknik yang baik tersebut, belum sepenuhnya dipahami oleh para pendidik pada jenjang Sekolah Dasar. Untuk itu peneliti juga tertarik untuk mengembangkan pembelajaran gerak dasar lompat yang nantinya dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah ataupun klub olahraga guna menambah minat peserta didik untuk melakukan gerakan-gerakan tersebut dengan baik dan benar.

Untuk menjadi pelompat yang baik dengan memahami teknik-teknik gerak dasar lompat, harus melalui suatu proses kegiatan belajar mengajar dengan merencanakan program yang baik dan harus dilakukan secara sungguh-sungguh. Untuk mempelajari gerakan lompat yang harus diperhatikan adalah awalan untuk menghasilkan kecepatan *horizontal*, tumpuan untuk menghasilkan kecepatan vertikal dan sudut lompatan, melayang di udara untuk menciptakan gaya lompatan, yang dilakukan dan teknik pendaratan akhir dari suatu proses lompatan, yang

dilakukan dalam suatu rangkaian secara serentak dengan waktu yang sangat singkat. Untuk bisa melakukan lompat dengan baik dan benar, harus menguasai dan memiliki keterampilan dasar tentang teknik-teknik tentang lompat tersebut, karena dalam cabang olahraga apapun tanpa menguasai teknik dasar dapat dipastikan tidak dapat menguasai olahraga tersebut dengan baik. Begitu juga dengan melakukan gerakan lompat, tanpa menguasai teknik dasar pasti tidak dapat melakukan lompatan dengan baik dan benar.

Realita tersebut menunjukkan bahwa kemampuan gerak dasar yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki keberagaman yang mana harus diaktifkan seluruh fungsi geraknya. Keragaman itu juga belum menunjukkan cerminan dalam pembelajaran gerak peserta didik saat ini di sekolah. Keterbatasan sumber maupun bahan ajar yang dapat menghambat baik pendidik dalam memiliki kemampuan gerak yang baik serta peserta didik dan orangtua untuk dapat mengetahui kemampuan keterampilan gerak dasar yang baik untuk anaknya. Kompetensi keterampilan gerak dasar termasuk lokomotor dan keterampilan kontrol objek telah diidentifikasi sebagai mediator utama untuk perubahan aktivitas fisik anak dan kebugaran kardiorespirasi (Issn, 2019). Semakin banyak dalam membuktikan bahwa pengembangan kompetensi keterampilan motorik merupakan mekanisme mendasar yang penting dalam mendorong keterlibatan dalam aktivitas fisik.

Menurut Jim Lavin dikutip dari Setia mengatakan bahwa *“Every child is capable of being creative. However, when pupils are forced to suppress their creativity by participating in an activity they dislike or which does not motivate them, then their response can lead to inappropriate behavior”* (Setia et al., 2020).

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan aktivitas dalam berkreaitivitas geraknya, tetapi ketika anak dipaksa untuk menekankan kreativitas mereka dengan berpartisipasi dalam suatu kegiatan yang tidak disukai atau yang tidak memiliki motivasi mereka, maka kreativitas sulit dimunculkan. Sebuah proses pembelajaran yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya memberikan respon baik dalam pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran akan tidak membosankan serta menjenuhkan bagi para peserta didik tersebut.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani bisa dilakukan dengan metode belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Keduanya sama-sama saling mendukung dalam proses belajar gerak dasar. Pendidikan jasmani merupakan cabang dari pendidikan permanen, yang menginginkan terwujudnya keselarasan antara komponen biologis dan psikis dari kepribadian anak (Dacica, 2015). Melalui olahraga, pendidikan jasmani dan gerak, jalan menuju kesempurnaan yang diimpikan. Segala aktifitas yang dipelajari harus sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Sehingga anak setelah terlibat dalam melakukan kegiatan belajar dapat menghasilkan informasi, memahami dan memiliki keterampilan tertentu yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Aspek-aspek yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani antara lain kognitif, afektif dan psikomotor.

Sebagai pendidik pada jenjang Sekolah Dasar, peneliti sangat konsen dengan perkembangan keterampilan gerak para peserta didik. Salah satunya dengan melakukan pengembangan model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik lainnya dalam memberikan rangsangan agar para peserta didik memiliki keterampilan gerak dasar yang baik. Hal ini juga dapat kita lihat bahwa

mulai dari para pendidik ataupun praktisi perlu dibekali juga dengan kemampuan gerak dasar yang baik dan kemudian dapat diajarkan kepada para peserta didik mereka masing-masing di sekolahnya. Selain itu, peneliti juga sangat konsen dengan apa yang diteliti dan siapa yang diteliti. Pada penelitian ini yang digunakan untuk diteliti adalah peserta didik yang berada pada kelas atas jenjang Sekolah Dasar yaitu kelas 4. Hal ini berkaitan dengan karakteristik usia tersebut yang masih berada pada tahap perkembangan gerak yang harus dari awal diberikan pengalaman gerak yang banyak untuk nantinya sebagai modal awal mereka beraktivitas di lingkungan yang sebenarnya.

Karakteristik peserta didik kelas IV pada jenjang Sekolah Dasar atau berada di umur 8-10 tahun tersebut memiliki ciri-ciri anak telah belajar bagaimana untuk mengontrol tubuh mereka, mereka memiliki banyak energi, mereka menikmati memanipulasi benda-benda, mereka mendapat penanganan benda-benda kecil atau melakukan gerak halus yang menantang, mereka menikmati bergerak dan menjadi aktif, mereka menikmati olahraga, menari dan secara fisik intens pertandingan, mereka dapat bermain-main sampai mereka kelelahan.

Peserta didik di Sekolah Dasar lebih menyukai melakukan suatu kegiatan secara langsung, berdasarkan teori tentang psikologi perkembangan yang telah terikat dengan perkembangan kognitif di Sekolah Dasar untuk memasuki tahapan operasi konkret, dari apa yang dipelajari di sekolah, anak belajar menghubungkan antara konsep-konsep (inovasi terbaru) dengan konsep-konsep berunsur sebuah permainan. Pada dasarnya pembelajaran pada peserta didik harus mengacu pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara aktif, kreatif, inovatif, aman, nyaman, menyenangkan, keceriaan dan tidak monoton.

Usia 6-10 tahun anak akan mempelajari gerak dasar fundamental. Seperti yang dikemukakan oleh Istvan Balyi, Richard Way dan Colin Higgs bahwa *Age 6 to the onset of the growth spurt (Fundamentals and Learn to Train stages)*. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa seorang pelatih perlu mengemas latihan atau pembelajaran jasmani sesuai dengan karakteristik serta mengakomodasi kebutuhan gerak peserta didik yang tepat dengan tujuan dalam mengajarkan pola gerak dasar pada anak usia 6-10 tahun. Oleh karena itu peserta didik harus memilih untuk bermain dengan teman sebaya sehingga materi yang akan disampaikan oleh pendidik kurang dicapai secara maksimal oleh peserta didik.

Berdasarkan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang masih belajar fundamental gerak, maka pembelajaran lompat jauh gaya jongkok di Sekolah Dasar harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Perlu diketahui oleh seorang pendidik bahwa peserta didik di Sekolah Dasar mempunyai karakter cepat bosan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka pembelajaran lompat jauh gaya jongkok hendaknya bisa diajarkan secara bervariasi dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan

Ketertarikan peserta didik masih rendah dalam kegiatan belajar Atletik, khususnya pada materi tentang lompat jauh atas hasil yang diperoleh kurang maksimal. Dalam mengatasi hal tersebut maka harus ada upaya yang dilakukan dalam mengatasinya yaitu dengan menggunakan pengembangan model berbasis bermain. Terkait dengan pernyataan-pernyataan yang telah dikemukakan di atas maka hal tersebut menunjukkan bahwa perlu dikembangkan model belajar keterampilan gerak dasar lompat jauh, yang nantinya dapat dijadikan sebagai solusi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar lompat secara lebih efektif.

Dengan demikian penelitian pengembangan komponen biomotorik melalui aktivitas bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani tentang materi lompat di Sekolah Dasar melalui aktivitas bermain lompat dengan menggunakan berbasis bermain nantinya modul tersebut bisa berupa teknologi *augmented reality* yang dapat meningkatkan aspek-aspek kemampuan biomotorik secara signifikan dan dapat diterapkan serta dikembangkan dalam pembelajaran jasmani di Sekolah Dasar serta dalam penelitian ini tentang lompat yang diterapkan tidak menggunakan gaya dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan materi kurikulum dan silabus pembelajaran khususnya untuk peserta didik kelas IV jenjang Sekolah Dasar.

Dari uraian di atas maka peneliti berinisiatif mengembangkan model belajar keterampilan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis bermain untuk peserta didik kelas IV pada jenjang Sekolah Dasar. Dengan harapan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar ataupun panduan dalam pertimbangan para pendidik mata pelajaran pendidikan jasmani didalam proses belajar gerak mengajar atletik khususnya pada nomor lompat jauh di sekolah. Untuk kedepannya hasil produk pengembangan model belajar keterampilan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis bermain khususnya nomor lompat yang baik, tepat dan inovatif disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Maka pembelajaran pendidikan jasmani akan berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran serta dapat memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran atletik yang dihadapi oleh pendidik di Sekolah Dasar. Pendidik harus mampu memanfaatkan berbagai bentuk ruang yang ada di lingkungan sekolah dan alat yang digunakan telah memenuhi para peserta didik secara bersama-sama,

sistematis, logis dan aman. Selanjutnya produk ini juga mempunyai nilai efektif dan koefisien yang layak serta dirasakan untuk digunakan oleh para guru maupun pelaku olahraga lainnya dan peserta didik juga dapat mengerti tentang atletik khususnya nomor lompat jauh.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di uraikan oleh peneliti sebelumnya, maka yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu Model Belajar Keterampilan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Berbasis Bermain Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar dan menggunakan materi sesuai pembelajaran pada Kurikulum Tahun 2013 (Kurtilas).

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan suatu masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Model Belajar Keterampilan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Berbasis Bermain Pada Peserta Didik IV Atas di Sekolah Dasar?
2. Apakah produk Pengembangan Model Belajar Keterampilan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Berbasis Bermain dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar?

### **D. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan penelitian ini akan memberi kontribusi dalam belajar keterampilan gerak dasar khususnya nomor lompat jauh. Adapun kegunaan serta manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan ajar atau media ajar bagi para pendidik dalam melakukan proses belajar keterampilan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok khususnya di jenjang Sekolah Dasar.
2. Bagi guru pendidikan jasmani sebagai pendorong dan motivasi untuk menciptakan inovasi serta variasi dalam mengajar agar peserta didik lebih aktif dalam bergerak.
3. Sebagai bahan untuk meningkatkan ragam kemampuan gerak dasar pada anak usia dasar.
4. Hasil produk dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar khususnya dalam belajar gerak materi keterampilan lompat jauh.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah bagi guru maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan model belajar yang lebih spesifik dan lebih menarik.
6. Hasil produk yang akan dihasilkan diharapkan menjadi bahan penelitian lanjutan yang dapat dikembangkan lebih baik lagi.

**E. *State Of Art***

Untuk dapat memiliki keterbaharuan dalam penelitian ini, maka dalam setiap melakukan kajian melalui *state of art* untuk mengungkapkan dan menemukan penelitian yang ada sebagai dasar dari penelitian yang akan dilakukan. Adapun *state of art* dalam penelitian ini adalah:

Tabel 1.1 Daftar *State of Art* dalam penelitian

Nama	Tahun	Jurnal	Topik
Yudanto	2005	Pendidikan Jasmani Indonesia	Pengembangan gerak dasar lari dan lompat melalui pendekatan bermain di Sekolah Dasar
Faizal Suharnoko dan Guntur Firmansyah	2018	Sportif: Jurnal penelitian Pembelajaran	Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Melalui Permainan Lompat Cermin Untuk Siswa Sekolah Dasar
Guangxu Wang, et. Al	2019	<i>Research Square</i>	<i>The effect of physical exercise on fundamental movement skills and physical?fitness among preschool children: study protocol for a clusterrandomized controlled trial Guangxu</i>
Breslin, G., Murphy, M., McKee, D., Delaney, B., & Dempster, M.	2012	<i>European Physical Education Review</i>	<i>The effect of teachers trained in a fundamental movement skills programme on children's selfperceptions and motor competence</i>
Greco, Gianpiero	2020	<i>European Physical Education Review</i>	<i>Multilateral Training Using Physical Activity And Social Games Improves Motor Skills And Executive Function In Children With Autism Spectrum Disorder</i>
Rafael Merino- Marban, Veronica Fuentes , Miriam Torres	2021	<i>Biology of Sport Spain</i>	<i>Acute effect of a static- and dynamic-based stretching warm-up on standing long jump</i>

, Daniel Mayorga-Vega			<i>performance in primary schoolchildren</i>
Tianchang He, <sup>1</sup> Danyang Lv, <sup>2</sup> and Zehao Li <sup>1</sup>	2021	<u>Computational Intelligence and Neuroscience</u>	<i>Research on Long Jump Posture in School Physical Education Teaching Based on Video Analysis</i>

Pada penelitian ini akan mengembangkan gerak dasar berbasis bermain tradisional untuk anak Sekolah Dasar. Gerak dasar anak dapat diberikan dengan berbagai bentuk model bermain yang mengandung unsur gerak baik itu gerak lokomotor, non lokomotor maupun manipulatif. Belajar gerak dasar dengan metode bermain bisa dilakukan dimana saja yang mungkin bisa menggunakan alat, atau tidak menggunakan alat. Banyak hal yang dilakukan guru pendidikan jasmani untuk melakukan pendekatan belajar gerak dasar melalui bermain sesuai dengan kebutuhan gerakannya. Melalui Belajar gerak dasar tersebut, secara langsung anak akan lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar diberikan.

Berdasarkan studi literatur tersebut mengindikasikan bahwa model belajar gerak dasar perlu banyak dikolaborasikan dengan pendekatan melalui bermain sehingga proses mentransferkan ilmu melalui aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan gerak dasar anak. Unsur kebaruan pada penelitian ini adalah produk akhir hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa model belajar keterampilan gerak dasar lompat jauh untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar yang dikemas dalam bentuk buku, teknologi *Augmented Reality* (AR) dan jurnal yang

memudah guru untuk melaksanakan belajar pendidikan jasmani khususnya materi gerak dasar anak di lompat jauh.

Dari penelitian-penelitian yang dilampirkan di atas maka dapat diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Intervensi dalam keterampilan motorik peserta didik dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk berlatih dan menguasai FMS melalui aktivitas gerak yang terstruktur dan tidak terstruktur. Tujuan ini, berbagai program keterampilan motorik yang mempromosikan kecakapan FMS pada peserta didik telah dikembangkan dan diterapkan
2. Anak-anak sangat menyukai berbagai macam variasi belajar gerak yang bervariasi serta beragam sesuai dengan perkembangan gerakannya.
3. Di dalam temuan ini sangat mendukung kemajuan dalam Pelatihan Multilateral untuk membantu anak-anak dengan ASD dalam gejala fisik dan kognitif / perilaku.
4. Perkembangan kemampuan keterampilan gerak dasar pada anak tidak terlepas dari komunikasi yang baik serta jelas dalam penyampaian seorang pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa point yang disebutkan di atas perlu dilakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity dan Threats*) untuk melihat bagaimana pengembangan model dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada belajar gerak dasar yang dilakukan, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Daftar SWOT dalam Belajar Gerak Dasar

Analisis	Uraian
<i>Strength</i>	Model belajar ini akan memberikan kontribusi pengetahuan terhadap pendidik dalam memberikan materi gerak dasar lompat jauh. Model ini memfasilitasi anak-anak tetap aktif untuk menambah pengalaman gerak anak dengan media-media terbaru khususnya <i>Augmented Reality</i>
<i>Weakness</i>	Guru pendidikan jasmani masih kurang mampu serta memahami gerak dasar yang baik serta masih kurang dalam pemanfaatan teknologi yang ada.
<i>Opportunity</i>	Model ini dapat memfasilitasi belajar gerak dasar dalam kondisi yang membatasi anak untuk berinteraksi dengan media-media yang belum pernah diakses oleh peserta didik
<i>Threats</i>	Model dengan berbasis bermain ini membuat para pendidik memiliki banyak ragam variasi dalam memberikan aktivitas gerak dasar

	<p>kepada para peserta didik serta memberikan pengetahuan lebih jauh mengenai teknologi <i>augmented reality</i> yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani</p>
--	---

#### F. Road Map Penelitian

Tabel 1.3 Rancangan Road Map Penelitian

2020-2021	2022	2022-2023	2024- seterusnya
<p>Melakukan analisis terhadap perkembangan gerak para peserta didik melalui literasi dan wawancara dengan pendidik jenjang sekolah dasar atau pelatih, membuat perencanaan dalam penelitian</p>	<p>Menyusun proposal penelitian dengan melakukan bimbingan kepada promotor dan co promotor, membuat rancangan produk</p>	<p>Melakukan pengembangan model lanjutan berbasis permainan dengan teknologi <i>augmented reality</i>, Implementasi produk, evaluasi produk, pemaparan hasil, penyebaran produk</p>	<p>Membuat penyempurnaan model yang telah dikembangkan tersebut</p>

## G. Keterbaharuan Penelitian

Dalam keterbaharuan penelitian yang dikembangkan adalah produk model pengembangan belajar gerak dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis bermain dengan mengembangkan bentuk berupa buku teks atau pedoman pembelajaran gerak dasar lompat jauh dengan permainan, gambar pada teks menggunakan animasi berupa kartun yang dibagi menjadi dua menggunakan alat dan tanpa alat. Dalam hasil pengembangan dan penerapan produk ini guru mendapatkan referensi dan banyak menghasilkan variasi belajar gerak dasar lompat jauh dengan pendekatan bermain dengan berdasarkan atau keterkaitan dengan teknik dasar lompat jauh, keterbaharuan dalam peneliti yang peneliti buat adalah:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dikembangkan secara sistematis dalam aspek teknik lompat jauh.
2. Produk sangat mengembangkan dalam bentuk teks atau buku pedoman.
3. Variasi dalam belajar keterampilan gerak dibuat sesuai dengan sasaran serta kategori jenjang sekolahnya yakni karakteristik untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
4. Urutan variasi gerak dasar lompat jauh disusun dari sikap awalan, tumpuan, tolakan hingga pendaratan sesuai dengan urutan teknik dasar lompat jauh.
5. Alat yang digunakan dalam materi belajar gerak dasar keterampilan lompat jauh menggunakan kesesuaian dengan jenjangnya yaitu menggunakan alat-alat *kids athletics*.
6. Produk yang dihasilkan berbasis teknologi yang dapat diakses melalui *smartphone* pengguna.
7. Produk berupa 2 dimensi yang bisa menjadi 3 dimensi.