

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan seluruh makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun (Amirin dalam Pristiwanti Desi et al., 2022). Secara harfiah arti Pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. (Pristiwanti Desi et al., 2022).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemudian, Tujuan Pendidikan Nasional 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 beriman, dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan salah satu bidang pendidikan yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Salah satu materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga adalah gerak dasar lokomotor, yang merupakan gerakan dasar yang sangat penting dalam kegiatan fisik manusia, baik dalam olahraga maupun kegiatan sehari-hari. Setelah dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru pjok di sekolah dasar 03 rambtan, saat ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menguasai gerak dasar lokomotor. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya variasi dan keceriaan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, serta kurangnya pemahaman guru mengenai karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Oleh karena itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam gerak dasar lokomotor, serta lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis permainan, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan variasi model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran gerak dasar

lokomotor, dengan membuat buku pembelajaran yang ringkas. Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, serta memberikan rekomendasi bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada anak kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif dalam pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi pendidikan yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada usia yang sama.

Dalam pembuatan model pembelajaran ini, peneliti akan melibatkan beberapa dosen ahli di bidang permainan, gerak dasar, serta pembelajaran. Dengan melibatkan para dosen ahli ini, diharapkan model pembelajaran yang dikembangkan dapat lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat diterapkan secara praktis di lapangan.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengatasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada anak kelas 3 sekolah dasar. Beberapa masalah tersebut adalah kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor yang cenderung monoton dan membosankan, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap gerak dasar lokomotor yang dapat menghambat pengembangan keterampilan motoriknya.

Dalam penelitian ini, permainan dijadikan sebagai salah satu elemen utama dalam model pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, serta mempermudah pemahaman peserta didik terhadap gerak dasar lokomotor. Dengan permainan sebagai media pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini juga dilakukan dengan memperhatikan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada kelas 3 sekolah dasar. Pada usia ini, peserta didik sedang mengalami masa transisi dari tahap bermain ke tahap belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan karakteristik peserta didik pada tahap ini, yaitu belajar melalui permainan dan melalui pengalaman langsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tahap analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta kelemahan dan kelebihan model pembelajaran gerak dasar lokomotor yang sudah ada. Tahap desain dilakukan untuk merancang model pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap pembuatan dilakukan untuk membuat produk pembelajaran, yaitu modul pembelajaran dan media permainan. Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi dilakukan untuk

mengevaluasi keefektifan model pembelajaran yang telah diterapkan (Hidayat, 2015).

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas 3 sekolah dasar, serta dapat memberikan rekomendasi bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada usia yang sama. Dengan pembuatan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak kelas 3 sekolah dasar, diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, serta mampu mengembangkan keterampilan motoriknya dengan lebih optimal. Adapun dalam penelitian ini, peneliti juga akan membuat permainan gerak dasar lokomotor yang menggunakan media yang aman bagi siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif atau referensi bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada usia yang sama.

B. FOKUS PENELITIAN

Untuk memperjelas dan memperdalam penelitian ini, peneliti membuat fokus penelitian. Aspek penting dalam penelitian *research and development (R&D)* adalah menetapkan batasan-batasan objek penelitian, karena penelitian harus mencakup semua aspek permasalahan. Fokus penelitian merupakan salah satu asumsi tentang gejala yang menarik, yang menentukan studi dalam konteks sosial keseluruhan dari objek studi, karena gejala tersebut bersifat holistik. Artinya, objek penelitian dan masalahnya berada dalam situasi dunia nyata.

Fokus penelitian diperoleh berdasarkan pengamatan langsung di lapangan (observasi), sehingga memiliki gambaran yang utuh, yang menjadi dasar peneliti mengidentifikasi permasalahan yang ada pada anak kelas 3 sekolah dasar di sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah model permainan gerak dasar lokomotor pada kelas 3 sekolah dasar serta bagaimana menerapkan model tersebut dengan baik sehingga dapat digunakan secara optimal oleh siswa kelas 3 sekolah dasar.

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian yang akan dibahas di penelitian ini dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak sekolah dasar yaitu, Bagaimana model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak kelas 3 sekolah dasar?

D. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

1. Akademis

Dapat memberikan pengetahuan baru kepada guru olahraga untuk membantu mereka menghasilkan media atau model pembelajaran yang lebih baik untuk gerak dasar lokomotor, serta media atau model pembelajaran tambahan yang lebih khusus dan menarik di masa depan.

Dapat menjadikan sebagai referensi bagi peneliti dikemudian hari untuk mengembangkan kembali model permainan gerak dasar lokomotor pada siswa kelas 3 sekolah dasar ini agar menjadi produk model yang jauh lebih baik dikemudian hari.

2. Praktis

Permainan gerak dasar lokomotor dapat dipelajari oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Aktivitas pembelajaran gerak dasar lokomotor pada anak kelas 3 sekolah dasar akan sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan anak dalam gerak dasar lokomotor di masa sekarang dan masa yang akan datang.

- Memberikan kontribusi bagi pembuatan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 sekolah dasar.
- Memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor.
- Memberikan rekomendasi bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor.
- Menambah wawasan dan pemahaman mengenai model permainan gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak kelas 3 sekolah dasar.