

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah salah satu faktor terpenting manusia untuk kemajuan dan pembangunan bangsa adalah pendidikan. Bangsa dibangun dari sumber daya kualitas manusia yang memperoleh pendidikan baik dalam bentuk formal, nonformal, atau informal. Pemerintah mengakui pentingnya pendidikan untuk menjadikan bangsa hidup lebih maju dan berubah kearah yang lebih baik. Masyarakat juga mengakui pentingnya pendidikan, bukan hanya sebagai alat kemewahan namun menjadi kebutuhan pokok.

Masyarakat umum setuju bahwa pendidikan diperlukan tidak hanya untuk membantu orang lain tetapi juga untuk membantu diri sendiri untuk memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Kesadaran masyarakat umum tentang pendidikan telah dimulai sejak usia dini hingga sepanjang masa. Pemerintah mengakui kebutuhan ini dan menyediakan layanan dukungan pendidikan untuk setiap kelompok umur. Salah satu yang terdapat di kurikulum tersebut adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, yang di dalamnya terdapat aktivitas gerak untuk mengetahui kemampuan peserta didik

Pendidikan jasmani adalah bagian dari program pendidikan umum, terutama melalui penggunaan gerak untuk memastikan perkembangan dan pertumbuhan anak. Menurut Samsudin (2008), pendidikan jasmani adalah suatu jenis proses pembelajaran yang menggunakan kegiatan jasmani yang dirancang

untuk meningkatkan kecakapan jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan kebiasaan hidup sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosional. Aspek terpenting dari proses pendidikan adalah konsep pendidikan jasmani, artinya pendidikan jasmani tidak terbatas pada dekorasi atau simbol yang digunakan dalam program sekolah sebagai alat untuk kesibukan anak.

Pendidikan Jasmani adalah komponen penting dari pendidikan umum yang mendukung keterampilan fisik, kemampuan kognitif, perkembangan emosional dan sosial, dan pertumbuhan spiritual. Melalui pendidikan jasmani yang dilaksanakan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berharga untuk mengisi waktu senggang, berpartisipasi dalam kegiatan penting untuk mengembangkan gaya hidup sehat, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental mereka (Husdarta, 2009). Salah satu tujuan terpenting dari program pendidikan jasmani adalah pengembangan gerak. Hal ini sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak dikarenakan pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat.

Pendidikan jasmani adalah alat pendidikan yang berkewajiban meningkatkan jiwa raga yang dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sehari-hari atau pribadi seseorang. Dengan pendidikan jasmani, dapat meningkatkan dan merubah aspek-aspek yang saling berhubungan. Pendidikan jasmani harus dimulai sedini mungkin karena berdampak positif pada perkembangan anak. Proses pengajaran jasmani di sekolah merupakan sarana untuk membina, memperkuat, dan meningkatkan kualitas keterampilan individu setiap orang.

Proses pendidikan harus berkualitas tinggi dan menarik bagi anak, sehingga terkait erat dengan bagaimana proses pendidikan berjalan dengan lancar dan

bagaimana model dan alat pendidikan dibuat. Perkembangan penguasaan gerak terjadi sejalan dengan pertumbuhan fisik pada masa awal dan pembentukan pola gerak dasar. Kemampuan siswa yang sering dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup adalah kemampuan gerak dasar. Gerak dasar sangatlah penting untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu Lokomotor, Non lokomotor, dan manipulatif. Saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah materi gerak dasar lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif. Sebagian siswa memiliki kemampuan dan keterampilan lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif yang kurang baik. Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas.

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 yang merupakan pokok bahasan yang diajarkan di sekolah dasar. Gerak lokomotor memiliki peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pembelajaran pendidikan jasmani gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi, dan cabang olahraga lainnya. Para ahli mendefinisikan gerak lokomotor sebagai gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat, sehingga dalam Bahasa Inggris disebut juga *Travelling*. Keterampilan gerak lokomotor melibatkan gerak otot besar dan koordinasi gerak dasar (*gross skill*). Aneka permainan olahraga

dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari sangat penting untuk kemampuan gerak dasar lokomotor.

Gerakan fundamental bagi mereka adalah gerak dasar lokomotor. Oleh sebab itu, perkembangan kemampuan gerak dasar lokomotor sangatlah penting. Jika lebih banyak anak yang bergerak, maka akan ada peningkatan manfaat yang diperoleh dan anak akan menjadi lebih mahir menguasai gerakannya. Mengapa demikian, karena selain kondisi badan semakin sehat karena banyak gerak, anak juga akan menjadi lebih percaya diri dan mandiri, anak akan semakin yakin dalam melakukan segala kegiatan yang akan dilakukannya, karena bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan bagi anak.

Usia 7-9 tahun merupakan masa-masa yang bisa membentuk pertumbuhan dan perkembangan fisik, serta aspek-aspek yang penting dalam mengembangkan individu berkualitas tinggi di masa depan. Untuk usia anak sekolah dasar 7-9 tahun dimana anak-anak usia tersebut selalu aktif bermain. Bagi mereka bermain adalah hal yang sangat tidak boleh dilewatkan, untuk usia anak 7-9 tahun belajar untuk mengenali dan mengeksplor ide-ide yang datang dari luar dirinya, ini berarti bahwa jika setiap permainan atau aktivitas yang ditujukan untuk anak yang bersangkutan dimainkan, anak pada akhirnya akan mengenali dan mengeksploitasinya sendiri. Anak-anak usia 7-9 tahun sangat penting bagi mereka untuk bermain yang memiliki efek positif untuk tubuh mereka, seperti dampak positif bagi tubuh dan gerak mereka.

Menurut Parten, bermain adalah sarana membina sosialisasi dan dapat memberi anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi, memahami, mengekspresikan, menciptakan, dan belajar dengan cara yang menarik. Bermain



adalah salah satu aspek pendidikan jasmani yang digunakan untuk tujuan pendidikan lebih lanjut. Bermain dapat membantu anak bergerak menuju perubahan positif dalam perkembangan fisik, psikologis, dan sosial mereka. Fungsi bermain dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara jelas dan ringkas, yaitu terwujudnya peserta didik yang berkarakter, hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan secara keseluruhan dapat dicapai. Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan banyak jenis permainan untuk mengajari siswa gerak lokomotor.

Melalui aktivitas bermain, sangatlah tepat untuk anak-anak dalam meningkatkan gerak dasar lokomotor anak di sekolah dasar, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Ketika pembelajaran pendidikan jasmani yang berfokus pada keterampilan motorik, siswa sering mengalami kesulitan untuk melakukannya. Saat pendidikan keterampilan ini, siswa mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa anak-anak perkembangan lokomotor baru berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak berjalan dengan maksimal.

Mayoritas anak masih mengalami kesulitan saat melakukan gerakan dasar lokomotor. Masalah semacam ini dapat menyebabkan pertumbuhan anak terhambat. Gerak dasar lokomotor dapat dikatakan berkembang apabila anak terampil dalam menggunakan koordinasi anggota tubuhnya. Seorang anak yang mampu menggunakan gerak lokomotor yang baik akan mampu membantu dirinya dalam mengembangkan sikap yang baik dan mampu secara efektif menangani persoalan sehari-hari yang dihadapi anak tersebut.

Permasalahan di Sekolah Dasar cukup banyak, guru hanya sebatas mengetahui gerak lokomotor seperti berjalan berlari dan melompat sedangkan

gerakan dasar lokomotor sangat banyak, seperti gerakan walking, gerakan running, gerakan jumping, gerakan hopping, gerakan galloping, gerakan sliding, gerakan skipping, dan gerakan leaping. Setelah peneliti mengamati beberapa sekolah dasar, guru mempunyai hambatan seperti guru hanya menyampaikan 1 materi di setiap pertemuan sehingga kurangnya efisiensi waktu dan materi pembelajaran, dan kurangnya sarana prasarana sekolah sehingga menyebabkan terhambatnya tujuan pembelajaran. Adapun permasalahan yang terjadi pada siswa, peneliti mengamati gerak tubuh anak di sekolah dasar terdapat siswa yang berjalan dengan posisi badan bungkuk dan posisi tangan tidak diayun, terdapat pula siswa yang berlari dengan posisi kaki diangkat miring dan siswa kurang tertarik dalam melakukan gerakan lokomotor karena dilakukan dengan permainan yang kurang variatif sehingga membuat siswa bosan dan kurang mau untuk melakukan gerakan dasar lokomotor. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan kartu gambar pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Di bidang pendidikan, kurikulum adalah salah satu hal yang paling penting. Tanpa kurikulum yang tepat, siswa tidak akan dapat memenuhi tujuan pendidikan. Dunia Pendidikan mengalami perkembangan seiring berkembangnya zaman. Semuanya disesuaikan berdasarkan kebutuhannya masing-masing. Kurikulum Merdeka untuk anak kelas 2 Sekolah Dasar diharapkan untuk mampu menunjukkan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak sebagai hasil peniruan dari berbagai sumber.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa khususnya dalam pembelajaran aspek pembelajaran yang kurang di implemmentasikan dalam

pembelajaran. Mengingat hal ini, pendidikan gerak dasar sangatlah penting dan bermanfaat untuk mewujudkan potensi yang ada dalam diri setiap siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan pada media dan model pembelajaran yang berbeda, terutama yang berkaitan dengan gerak dasar lokomotor. Gerak dasar lokomotor dapat mempengaruhi berbagai aspek lain dari perkembangan siswa, seperti motorik, kognitif, emosional, emosi, moral, sosial, dan daya imajinasi.

Mengintegrasikan gerak dasar lokomotor yang akan dibuat oleh peneliti adalah permainan berbasis kartu gambar pembelajaran gerak dasar lokomotor. Konsep model yang dikembangkan pada pengembangan ini adalah model pembelajaran gerak dasar lokomotor dari buku gerak dasar lokomotor anak yang disusun oleh Eka Fitri Novita Sari.

Usia 8 tahun memasuki tahap operasional konkret, dimana anak sudah bisa menggunakan pemikiran atau pemikiran logis, tapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Peneliti akan mengembangkan model-model pembelajaran dari buku tersebut menjadi model-model permainan dengan menggunakan media kartu gambar. Di model sebelumnya anak-anak hanya diberikan intruksi perintah oleh guru sehingga anak sering lupa akan intruksi yang sudah diberikan, dengan menggunakan media kartu gambar akan membantu memudahkan anak-anak untuk mengingat intruksi yang diberikan dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

Dengan permainan berbasis kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, meningkatkan pengetahuan gerak dasar lokomotor, meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, dan meningkatkan kosa kata siswa. Peneliti juga menggunakan benda-benda yang aman dan ramah

untuk anak-anak sehingga siswa dapat mengeksplor dengan baik tanpa risiko yang besar, seperti bola plastik, kartu gambar, keranjang, hulahup dan kardus. Benda tersebut dibuat semenarik mungkin agar dapat merangsang keterampilan motoriknya. Selain itu, dengan mengimplementasikan permainan yang sesuai usia dan ceria, siswa dapat merasa yakin bahwa mereka telah menyelesaikan permainan dengan benar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Permasalahan di atas siswa diinstruksikan untuk melakukan gerak dasar lokomotor seperti gerakan *walking*, gerakan *running*, gerakan *jumping*, gerakan *hoping*, gerakan *galloping*, gerakan *sliding*, gerakan *skipping*, dan gerakan *leaping* dengan benar. Dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu bermain, karena pada dasarnya dunia anak pada siswa sekolah dasar adalah bermain. Agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga tidak muncul kesan buruk bahwa gerak dasar lokomotor itu sulit, maka peneliti mengangkat judul " Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Kartu Gambar Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar".

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan ini, perlu dilakukan dan memvalidasi produk pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan standar, serta aspek-aspek perkembangan dan karakteristik bagi siswa kelas 2 di Sekolah Dasar. Dalam studi kasus ini, metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan serta untuk mengevaluasi efektivitas produk melalui metode *Research & Development* (R&D). Diharapkan bahwa dengan penggunaan metode *Research & Development* (R&D) dalam pengembangan media pendidikan, siswa di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor mereka dan mencapai hasil yang lebih baik daripada sebelumnya.



Tabel 1.1 Perbandingan Model

Model lama	Model baru
Model gerak dasar lokomotor hanya menggunakan media cone saja.	Model gerak dasar lokomotor menggunakan media dan alat yang bervariasi seperti cones, marker, bola plastik, kartu gambar, keranjang, hulahup dan kardus
Gerak dasar lokomotor yang diterapkan hanya 3 gerak dasar lokomotor yaitu <i>walk, run, and jump</i> .	Gerak dasar lokomotor yang diterapkan sebanyak 8 gerak dasar lokomotor yaitu <i>walk, run, jump, leap, slide, skip, and hop</i> .
Gerak dasar lokomotor yang diterapkan dalam setiap pertemuan hanya 1 materi saja.	Gerak dasar lokomotor yang diterapkan dalam setiap pertemuan mencakup 2-4 materi dari 8 gerak dasar lokomotor yaitu, <i>walk, run, jump, leap, slide, skip, and hop</i> .
Model hanya berfokus pada aspek psikomotorik saja.	Model berfokus pada ketiga aspek perkembangan seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.
Kurang variasi pembelajaran gerak dasar lokomotor.	Membuat banyak variasi pembelajaran gerak dasar lokomotor.

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terfokus pada pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor seperti gerakan *walking*, gerakan *running*, gerakan *jumping*, gerakan *hoping*, gerakan *galloping*, gerakan *sliding*, gerakan *skipping*, dan gerakan *leaping* Berbasis Permainan Kartu Gambar Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah di jelaskan di atas, maka peneliti berupaya untuk mengembangkan model pembelajaran gerak lokomotor berbasis permainan kartu gambar pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana model gerak dasar lokomotor berbasis permainan kartu gambar pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar?
2. Apakah model gerak dasar lokomotor berbasis permainan kartu gambar efektif dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor?

## D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Peneliti : bisa dijadikan referensi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan pada materi model gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada anak sekolah dasar.
2. Guru : Dapat menambah ilmu pengetahuan dan referensi pembelajaran untuk melakukan pengembangan media atau model pembelajaran yang lebih baik pada gerak dasar lokomotor, serta dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi mahasiswa dan peneliti lainnya sehingga mereka dapat mengembangkan media

yang lebih terspesialisasi dan berwawasan luas atau model pembelajaran lainnya.

3. Orangtua : Orangtua dapat mengajarkan anak untuk dapat melakukan gerakan lokomotor dalam bentuk permainan dirumah dengan media yang ada dan aman untuk anak-anak.
4. Umum : Permainan pembelajaran gerak lokomotor dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja.
5. Siswa : Permainan pembelajaran lokomotor dilakukan untuk meningkatkan keterampilan lokomotor kelas bawah di sekolah dasar sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari keterampilan lokomotor untuk hari ini dan masa depan.



