

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Setiap individu berhak menerima pendidikan secara baik, karena pendidikan merupakan jembatan emas yang mempunyai peranan penting dalam membentuk karakteristik setiap individu. Guru sebagai fasilitator harus memiliki sikap yang baik, pemahaman terhadap peserta didik melalui kegiatan dalam pembelajaran dan memiliki kompetensi dalam menyikapi perbedaan individual peserta didik Mulyasa (2013). Menurut Esi (2016) Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, keberhasilan guru dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran.

Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui aktivitas jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju indonesia yang seutuhnya. Pendidikan jasmani bertujuan untuk membentuk kepribadian individu, baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga memiliki tujuan yaitu meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, mengembangkan keterampilan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru dituntut untuk melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat kepada siswa. Model yang berpusat kepada siswa menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan tidak lepas dari pemilihan model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran memiliki makna suatu obyek atau sistem yang menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari suatu obyek selain itu model pembelajaran seperangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta bimbingan aktivitas pembelajaran di kelas atau di tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran, salah satu model yang berpusat kepada siswa.

Menemukan sebuah kondisi yang tidak ideal, sehingga pada waktu pembelajaran mata pelajaran jasmani materi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan untuk melakukan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang kurang baik. Gerak Locomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. gerak dasar lokomotor merupakan salah satu domain dari gerak dasar fundamental (*fundamental basic movement*).

Locomotor didefinisikan sebagai keterampilan berpindahnya individu dari satu tempat ke tempat yang lain. Sebagian besar keterampilan lokomotor berkembang dari hasil tingkat kematangan tertentu, namun latihan dan pengalaman juga penting untuk mencapai kecakapan yang matang. Keterampilan lokomotor misalnya berlari cepat, meluncur, dan melompat lebih sulit dilakukan karena merupakan kombinasi dari pola-pola gerak dasar yang lain. Keterampilan lokomotor membentuk dasar atau landasan koordinasi gerak kasar (*gross skill*) dan melibatkan gerak otot besar.

Qurrotun (2024) Gerak lokomotor merupakan gerakan berpindah ke tempat lain, contohnya berjalan, berlari, melompat, meloncat, dan merayap. Para ahli mendefinisikan gerakan lokomotor sebagai gerakan-gerakan yang menyebabkan tubuh berpindah tempat atau mengembara dalam berbagai ruang, sehingga dalam bahasa Inggris disebut juga *Traveling*. Ini tentunya merupakan kebalikan dari gerakan non-lokomotor, yang tidak menyebabkan tubuh berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan lokomotor merupakan dasar bagi perkembangan koordinasi gerakan yang melibatkan otot-otot besar (*gross-muscles*), pertumbuhan otot, daya tahan dan stamina.

Qurrotun (2024) Gerakan non-lokomotor yakni gerak bagian tubuh yang berputar di persendiannya dan dilaksanakan di tempat dengan tidak bergerak, misalnya membungkuk atau melipat. Gerakan non-lokomotor dapat diartikan juga sebagai keterampilan stabil, gerakan

yang dilakukan tanpa atau hanya sedikit sekali bergerak dari daerah tumpuannya. Dapat juga didefinisikan sebagai gerakan-gerakan yang dilakukan dengan gerakan yang memerlukan dasar-dasar penyangga yang minimal atau tidak memerlukan penyangga sama sekali atau gerak tidak berpindah tempat. Gerakan stabilisasi (nonlokomotor) termasuk didalamnya, seperti : *Stretching* dan *Bending*, *Twisting* dan *Turning*, *Swinging* dan *Swaying*, *Pushing* dan *Pulling*.

Nurunnabilah (2022) Gerak manipulatif merupakan gerakan yang harus dikuasai oleh siswa, karena dengan gerak manipulatif maka gerak dasar siswa menjadi lebih baik. Fatmawati (2020) Gerak manipulatif melibatkan tindakan mengontrol suatu objek khususnya dengan tangan dan kaki. Ada dua klasifikasi keterampilan dari gerak manipulatif, yaitu reseptif dan propulsif. Keterampilan reseptif adalah menerima suatu objek seperti menangkap dan keterampilan propulsif memiliki ciri pengerahan gaya atau kekuatan terhadap suatu objek, seperti memukul, melempar, memantul atau menendang. Walaupun sebagian besar keterampilan manipulatif menggunakan tangan dan kaki, tetapi bagian-bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Manipulasi terhadap objek tertentu mengarah pada koordinasi mata-tangan dan mata-kaki yang lebih baik, terutama penting untuk gerakan-gerakan yang mengikuti jalan atau alur (*tracking*) pada tempat tertentu.

Merujuk pada penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan jika tumbuh kembang motorik yakni gerak yang dilakukan siswa sebagai suatu progres belajar, yang mana siswa langsung berlatih serta melaksanakan kegiatan dengan memperoleh pengalaman baru secara langsung atas kegiatan yang dilakukannya. Oleh karenanya kegiatan motorik yang dilakukan bisa mempengaruhi aktivitas keseharian Fatmawati (2020). Melalui rangsangan yang cocok, siswa bisa menumbuhkan motorik kasarnya lewat aktivitas, bermain, dan sebagainya. Dengan siswa yang bisa melakukan berbagai macam aktifitas salah satunya olahraga. Gerak dasar yang berpengaruh bagi pertumbuhan siswa karena di setiap detiknya manusia melakukan gerak seperti berjalan, melompat, berlari, dan melayang. Untuk memenuhi perkembangan siswa dibutuhkan stimulasi - stimulasi pada siswa yang di dapatkan melalui jenis aktifitas. Stimulasi ini dapat di berikan oleh guru maupun pada lingkungan sekitar. Peneliti mengamati gerak tubuh siswa di sekolah dasar terdapat siswa yang berjalan dengan menyeret kaki dengan posisi badan yang bungkuk ketika siswa melompat pun ada yang melakukan ayunan tangan dari atas ke bawah dan mendarat dengan posisi kaki yang lurus.

Permainan memiliki peran penting dalam pembelajaran PJOK. Dengan memahami bagaimana permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan keterampilan motorik, kerjasama tim, strategi, dan keterampilan sosial, penelitian dapat menyoroiti bagaimana guru PJOK dapat memanfaatkan permainan dengan lebih efektif dalam kurikulum.

Keterlibatan motivasi dengan menawarkan cara yang menyenangkan dan menantang bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan fisik. Bagaimana desain permainan yang tepat dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa. PJOK tidak hanya tentang keterampilan fisik, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Permainan bisa menjadi platform untuk mempromosikan kerjasama, komunikasi, kepemimpinan, dan resolusi konflik. Penelitian dapat menggali bagaimana permainan dalam konteks PJOK dapat membantu dalam pengembangan aspek-aspek ini. Penting untuk memastikan bahwa semua siswa, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, merasa disertakan dalam kegiatan PJOK. Penelitian bisa membahas strategi untuk mengadaptasi permainan agar sesuai dengan berbagai tingkat kemampuan fisik dan kebutuhan individu, serta bagaimana menciptakan lingkungan yang inklusif di kelas PJOK. Selain permainan modern, penelitian juga dapat memperhitungkan peran permainan tradisional dan budaya dalam pembelajaran PJOK. Ini tidak hanya mempromosikan warisan budaya, tetapi juga dapat memperluas pemahaman siswa tentang variasi permainan di berbagai budaya dan menghargai keberagaman. Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, penelitian tentang permainan dalam PJOK dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana memanfaatkan permainan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam konteks pendidikan jasmani dan kesehatan, dengan adanya permainan dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam melakukan pembelajaran karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil pengamatan peneliti di SDN Cempaka Putih Barat 19, yaitu efek anak yang cenderung bermain gadget dan kurangnya program serta aktivitas gerak untuk memperhatikan gerak dasar anak. Fakta tersebut didukung juga dengan pernyataan Ketua Komnas Perlindungan Anak pada tahun 2016, Arist Merdeka Sirait mengatakan tentang keluhan orang tua yang anaknya terkena dampak bermain gadget bagi anak tercatat cukup tinggi, hingga saat ini sudah ada 150 keluhan orang tua yang diterima Komnas Perlindungan Anak. Hal ini menyebabkan anak kurang dalam melakukan gerak dasar dan lebih cenderung bermain game online melalui gadget yang mereka punya. Bermain gadget bukanlah hal yang salah, tetapi jika berlebihan akan mempengaruhi kualitas gerak dasar anak karena lebih memilih bermain game online.

Pada saat pembelajaran gerak dasar menunjukkan bahwa siswa pada kelas 3, dari 10 kali melompati cone terlihat 80% gerak dasar melompat masih tidak berjalan dengan baik, terlihat dari siswa yang kesulitan dalam melakukan lompatan, banyaknya siswa pada saat proses belajar merasa jenuh dengan metode belajar yang monoton, seperti pada materi gerak

dasar melompat, lari, dan sebagainya yang hanya dilakukan dengan teori tanpa adanya rasa yang menyenangkan di dalamnya, dengan begitu siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam bergerak.

Keterbaharuan dalam media pembelajaran yang dilaksanakan menyesuaikan dengan kemajuan zaman dan teknologi agar dalam perkembangan pembelajaran terutama pada gerak dasar lebih efektif untuk meningkatkan kualitas gerak dasar dan tidak ketinggalan dari perkembangan yang ada di luar, sehingga siswa pun akan dapat mengetahui dengan kemajuan pembelajaran tersebut. Dalam mengembangkan model berbasis permainan ini, peneliti ingin siswa lebih aktif pada permasalahan yang diberikan di dalam sebuah permainan yang dikombinasikan dengan materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif kepada para siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memilih model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan cara memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi senang dan tertarik dengan model pembelajaran yang diberikan. Salah satu pembelajaran yang menarik dengan menggunakan model berbasis permainan.

Model berbasis permainan merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan rasa semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama pada gerak dasar melompat dan model permainan ini tidak membutuhkan lahan yang luas dalam menerapkannya. Pengembangan model berbasis permainan yang akan dikembangkan peneliti merupakan model pembelajaran yang fokus kepada penerapan gerak dasar melompat siswa SDN Cempaka Putih Barat 19 pada siswa kelas 3.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut fokus permasalahan pada penelitian ini adalah ingin pengembangan model gerak dasar melompat melalui pendekatan permainan.

C. Perumusan masalah

Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan dapat meningkatkan hasil gerak dasar siswa ?
2. Apakah model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan efektif untuk meningkatkan hasil gerak dasar siswa ?

D. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam proses latihan gerak dasar melompat. Adapun kegunaan penelitian ini nanti antara lain:

1. Alternatif proses pembelajaran sehingga tidak monoton dalam proses pembelajaran serta menghilangkan kejenuhan pada siswa sekolah dasar terutama pada kelas rendah.
2. Memperluas pengetahuan dalam metode latihan gerak dasar melompat siswa.
3. Sumbangan pemikiran peneliti pada institusi dan bidang olahraga.
4. Sebagai bahan ajar bagi guru/pendidik agar pembelajaran jadi

E. *State of The Art*

Keterbaruan dalam penelitian merupakan sesuatu yang harus dilakukan guna menemukan hal yang baru, keterbaruan dalam penelitian ini adalah.

Tabel 1. 1 *State of The Art*

NO	Tahun	Penelitian Terdahulu	Keterbaruan Penelitian
1	2024	Vita Wijayanti (2024) Pengembangan Model Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Sederhana Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lokomotor Dan Kerjasama Peserta Didik Kelas Bawah Sekolah Dasar.	Keterbaruan penelitian ini adalah model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan pada siswa kelas 3 di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none">1. Peneliti menggunakan objek siswa kelas rendah.2. Peneliti akan menghasilkan produk berupa:<ol style="list-style-type: none">a. Buku panduan cetak untuk guru/masyarakat.b. Panduan cetak untuk peserta didik.c. Video pelaksanaan.
2	2022	Siska Puijanti (2022) Pengembangan Model Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar.	
3	2021	Dinda Sumarti Indah Sari Surbay (2021) Model Pembelajaran Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar SDN Matoa Kelas Bawah Di Kabupaten Kaimana.	

F. *Road Map* Penelitian

Road map penelitian tentunya sangat diperlukan dalam suatu penelitian untuk memahami masalah penelitian yang akan dikaji. Berdasarkan Panduan Penulisan Tesis dan

Disertasi Universitas Negeri Jakarta (2022), disebutkan dalam panduan tersebut bahwa peneliti diharapkan dapat memecahkan masalah dengan mengacu pada submasalah yang lebih rinci. Dengan road map penelitian tersebut, peneliti diharapkan mampu untuk membuat perencanaan, arah, dan target luaran dari penelitian yang dilakukan. *Road Map* dalam penelitian ini sebagai berikut :

2023	2024	2024 - Seterusnya
Melakukan analisis terhadap perkembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan melalui memperhatikan atau melihat langsung proses pembelajaran dan wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru PJOK, dan Siswa, untuk mengetahui permasalahan sekaligus membuat perencanaan dalam penelitian	Menyusun proposal penelitian dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing, membuat rancangan produk, melakukan pengembangan model pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan dan implementasi produk, evaluasi produk, pemaparan hasil, penyebaran produk.	Membuat penyempurnaan model yang telah dikembangkan tersebut, mempublikasikan bagian dari penelitian ini pada conference dan jurnal

Gambar 1. 1 Road Map Penelitian

