

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui pengalaman gerak yang mendorong kemampuan fisik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional dan spiritual. Menurut teori pendidikan anak usia dini, yang menganggap pendidikan anak usia dini sebagai komponen penting dan konsekuensinya, terdapat tradisi penting di banyak negara demokratis yang bertujuan untuk membangun hubungan intrinsik antara pendidikan anak usia dini dan sosialisasi (Whitehead, Telfer, & Lambert, 2013, p. 16). Pendidikan Jasmani merupakan komponen yang berkontribusi dalam program pendidikan umum, terutama melalui kerja lapangan untuk memastikan perkembangan dan pertumbuhan anak. Proses pendidikan jasmani yang efektif akan mendorong kecepatan tujuan pendidikan jasmani yang telah dirancang seperti perkembangan fisik, pengembangan gerak, keterampilan gerak, perkembangan kognitif dan afektif, perkembangan sosial.

Dalam implementasinya pendidikan jasmani memiliki peraturan tersendiri, beberapa di antaranya berkaitan dengan keselamatan dan beberapa manajemen (dan kontrol) (Martinek & Hellison, 2009, p. 125). Pendidikan jasmani atau yang dikenal dengan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran wajib yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. PJOK adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha

yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya (Bucher, 1983, p. 13). Pendidikan dalam PJOK itu adalah mempromosikan kompetensi keterampilan motorik dan pertumbuhan pengetahuan yang dapat dipertahankan, jika mengintegrasikan pengetahuan dengan aktivitas fisik dan kontribusi misi pendidikan di sekolah sehingga memberikan pendekatan seimbang dalam mendidik anak secara keseluruhan dan konsisten (Ennis, 2011, p. 16).

Pendidikan jasmani dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendidik anak. Suatu bentuk pendidikan yang menumbuhkan, mengembangkan dan membentuk karakter psikis dan jasmani melalui kegiatan jasmani yang telah dipilih. Aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa merupakan sarana yang ingin dicapai dalam kegiatan pendidikan jasmani. Proses pendidikan jasmani harus menarik bagi anak, sehingga proses pendidikan jasmani akan berjalan dengan lancar. Di dalam aktivitas pendidikan jasmani diharapkan menjadi pengalaman belajar, bukan sekedar gerakan badan saja tetapi mempunyai manfaat untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Pengalaman belajar tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk menggunakan tubuhnya lebih efektif dalam melakukan gerak dasar dan keterampilan gerak.

Kemampuan anak dalam menguasai kemampuan gerak yang kompleks sangat ditentukan oleh kemampuan motorik. Kemampuan motorik adalah kemampuan untuk menggerakkan tubuh atau bagian tubuh dengan koordinasi dan kontrol yang tepat. Gerak dasar sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan

berperan dalam banyak aktivitas. Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga yaitu Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif.

Gerak lokomotor adalah gerak perpindahan tempat, dari satu posisi ke posisi lainnya. Dalam hal ini, individu diharuskan untuk memindahkan tubuh dari posisi A ke posisi B atau ke posisi C. Gerak non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan tubuh pada porosnya dan pelaku tidak berpindah tempat. Sedangkan gerak manipulatif adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan benda atau alat, yang melibatkan koordinasi tangan dan mata. Latihan ini berupa gerakan menggunakan tangan untuk bermain atau melakukan sesuatu seperti mengambil, memindahkan, dan mengoperasikan suatu objek.

Sebagian siswa memiliki kemampuan dan keterampilan gerak dasar yang kurang baik. Pada usia 8 tahun merupakan usia dimana anak-anak selalu aktif bermain. Bagi mereka bermain adalah hal yang sangat tidak boleh dilewatkan, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Melalui aktivitas bermain, anak-anak dapat mengembangkan gerak dasar di sekolah.

Terdapat permasalahan yang terjadi di sekolah dasar, guru hanya sebatas mengetahui gerak dasar non lokomotor seperti memutar (*twisting*), mengayun (*swinging*), dan menekuk (*bending*) sedangkan gerak dasar lokomotor sangat banyak, seperti keseimbangan satu kaki (*one foot balance*), berjalan di atas balok (*beam walk*), memutar (*twisting*), peregangan (*stretching*), dan memindahkan berat badan (*transferring weight*). Setelah melakukan penelitian di beberapa sekolah, guru mempunyai hambatan seperti sarana prasarana sekolah sehingga

terhambatnya tujuan pembelajaran. Adapun masalah yang terjadi pada siswa peneliti mengamati gerak tubuh siswa saat melakukan Gerakan non lokomotor, siswa tidak dapat menggerakkan kaki dan tangan secara bersamaan saat melakukan gerakan non-lokomotor dan siswa kurang tertarik untuk melakukan gerakan non-lokomotor karena kurangnya variasi model pembelajaran sehingga siswa mudah cepat bosan dan tidak mau melakukan gerakan dasar non-lokomotor, Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan model pembelajaran gerak dasar non-lokomotor berbasis permainan monopoli pada siswa kelas 2 sekolah dasar.

Di bidang Pendidikan, kurikulum sangatlah penting. Seiringnya zaman dunia pendidikan mengalami perkembangan. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum merdeka, dengan ini diharapkan untuk mempraktikkan dan memahami berbagai pola gerak dasar non lokomotor dengan benar.

Mengintegrasikan permainan berbasis monopoli dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, meningkatkan pengetahuan gerak dasar non lokomotor, meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan, dan meningkatkan kemampuan gerak pada siswa. gerak dasar non lokomotor dan memvariasikan model-model pembelajaran gerak dasar non lokomotor yang akan dibuat oleh peneliti adalah permainan monopoli pembelajaran gerak dasar non lokomotor. Peneliti merancang permainan dengan menggunakan media monopoli. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli berbentuk papan segi empat dan terdapat petak – petak gambar dan poin yang berisi gambar gerak dasar non lokomotor, terdapat buku panduan cara bermain serta materi sesuai tema,

terdapat pula beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan dan dadu. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli nantinya dapat digunakan peserta didik di sekolah dasar untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Monopoli adalah media pembelajaran yang dikembangkan dan dilengkapi berbagai macam aktivitas fisik yang dapat memotivasi minat belajar anak karena di dalam satu media sudah banyak kegiatan yang akan anak lakukan yang akan membuat anak merasa senang melakukannya. Permainan monopoli diadaptasi untuk melibatkan gerak dasar non-lokomotor, yang berfokus pada stabilitas dan keseimbangan tanpa berpindah tempat. Peneliti juga menggunakan benda-benda yang aman untuk anak-anak sehingga siswa dapat belajar dengan baik tanpa resiko yang besar, seperti dadu, monopoli, kertas, dan tongkat bendera. 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. Dalam permasalahan di atas, siswa diinstruksikan untuk melakukan gerak dasar non lokomotor seperti gerakan seperti keseimbangan satu kaki (*one foot balance*), berjalan di atas balok (*beam walk*), memutar (*twisting*), peregangan (*stretching*), dan memindahkan berat badan (*transferring weight*) dengan benar. Agar terciptanya

suasana pembelajaran yang menyenangkan, peneliti menggunakan pembelajaran bermain, sehingga tidak muncul kesan buruk bahwa gerak dasar non lokomotor itu sulit, maka peneliti mengangkat judul " Model Pembelajaran Gerak Dasar Non Locomotor Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar".

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan monopoli 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 non lokomotor mereka dan mencapai hasil yang lebih baik daripada sebelumnya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terfokus pada Model Pembelajaran Gerak Dasar Non Locomotor seperti keseimbangan satu kaki (*one foot balance*), berjalan di atas balok (*beam walk*), memutar (*twisting*), peregangan (*streaching*), dan memindahkan berat badan (*transferring weight*) Berbasis Permainan Monopoli 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 non

lokomotor berbasis permainan monopoli pada siswa kelas 2 sekolah dasar yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu:

1. Bagaimana model gerak dasar non lokomotor berbasis permainan monopoli pada siswa kelas 2 sekolah dasar?
2. Apakah model gerak dasar non lokomotor berbasis permainan monopoli efektif dalam pembelajaran gerak dasar non lokomotor?

D. Tujuan Penelitian

1. Peneliti : Membantu peneliti melaksanakan tugas akhir dalam upaya mendapatkan gelar sarjana.
2. Sekolah : Membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah, kemudian dapat menjadi acuan dalam menyusun materi pembelajaran.
3. Guru : Membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya gerak dasar non lokomotor, kemudian menjadi opsi pemilihan model dalam melakukan pembelajaran khususnya gerak dasar non lokomotor.
4. Bagi Siswa : Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kemudian menumbuhkan motivasi belajar siswa.
5. Bagi Peneliti yang lain : Menjadi referensi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan monopoli khususnya pada materi model pembelajaran gerak dasar non lokomotor berbasis permainan monopoli pada anak sekolah dasar.