

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian seimbang pada tiga aspek pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Walaupun setara dengan mata pelajaran lain dalam hal pentingnya, Pendidikan Jasmani memiliki karakteristik unik dalam penerapannya. Program ini terutama berfokus pada pengembangan kebugaran fisik dan peningkatan keterampilan gerak. Pendidikan Jasmani didefinisikan sebagai pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas gerak, dan harus diterapkan dengan metode yang tepat agar dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik.

Gerak dasar memiliki peranan penting dalam pendidikan jasmani, karena dalam pembelajaran awal di sekolah dasar, pendidikan jasmani sudah mulai mengajarkan aspek gerakan yang dominan. Menurut Mu'arifin, dalam bidang olahraga, asas atau dasar merujuk pada prinsip dasar atau pandangan fundamental (basic principle) serta konsep yang harus dipahami oleh seseorang yang ingin beraktivitas dalam olahraga, agar dapat mencapai gerakan yang maksimal dengan penggunaan energi yang minimal. Seorang individu harus menguasai dasar-dasar dalam berbagai bidang, terutama olahraga yang diminatinya, karena hal tersebut merupakan titik awal mengapa seseorang mempelajari atau menekuni olahraga tersebut. Oleh karena itu, keterampilan atau kemampuan dasar sangat berpengaruh dalam menarik minat individu terhadap suatu olahraga. Sugito dan Hanif mengemukakan bahwa keterampilan gerak dasar dapat dibagi menjadi tiga jenis,

yaitu: (1) keterampilan gerak lokomotor, (2) keterampilan gerak nonlokomotor, dan (3) keterampilan gerak manipulatif. Ketiga jenis keterampilan ini memiliki pengertian yang berbeda-beda (Firdaus & Nurrochmah, 2021).

Salah satu jenis aktivitas gerak dasar yang melibatkan benda dan anggota tubuh adalah gerak manipulatif. Gerak manipulatif memerlukan koordinasi dengan alat bantu, seperti bola, raket, kayu pemukul, tali, dan sebagainya (Kurniawan et al., 2022). Gerakan manipulatif penting untuk dikuasai oleh siswa, karena dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar mereka (Nurunnabilah et al., 2022). Keterampilan manipulatif, yang mencakup kemampuan mengontrol objek (seperti menangkap bola, memukul, dan melempar), berfokus pada penggunaan keterampilan, kemampuan, atau teknik khusus untuk memanipulasi objek atau lingkungan sekitar. Contoh gerak manipulatif meliputi memegang, memutar, mendorong, menarik, memotong, dan menempatkan objek dengan tepat. Sebagai contoh sederhana, melempar adalah salah satu bentuk gerakan manipulatif. Gerakan menendang juga dapat melibatkan bola sebagai objek latihan. Pola gerakan mendukung perkembangan keterampilan gerak dasar, di mana pola gerak mengacu pada urutan gerakan yang saling berhubungan dan terstruktur. Agar anak berhasil menyelesaikan tugas gerak yang diberikan, mereka perlu dibimbing, dilatih, dan dikembangkan keterampilan gerak dasar yang menjadi dasar keterampilan tersebut (Syaputra & Warni, 2023).

Dalam beberapa waktu terakhir, muncul berbagai masalah akibat perkembangan era digital yang semakin pesat. Di era digital ini, hampir semua aktivitas memanfaatkan teknologi modern, termasuk dalam pendidikan di sekolah. Dengan hadirnya teknologi, timbul tantangan baru dalam pendidikan jasmani, di

mana pendidikan jasmani mengharuskan siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik agar keterampilan dasar mereka tidak terganggu. Namun, dengan adanya teknologi, siswa mengalami kendala dalam melakukan aktivitas fisik karena mereka cenderung lebih tertarik menggunakan gadget daripada berpartisipasi dalam kegiatan seperti bermain atau berolahraga.

Perkembangan media dan teknologi, khususnya gadget, memang menjadi tantangan signifikan dalam perkembangan anak, terutama dalam aspek motorik dan kognitif. Penelitian oleh Annisa menyatakan bahwa anak-anak yang kecanduan gadget cenderung pasif secara fisik. Mereka lebih banyak duduk diam dan terfokus pada perangkat teknologi, sehingga aktivitas fisik yang penting bagi perkembangan motorik, seperti berlari, melompat, dan bermain permainan fisik lainnya, sering terabaikan (Fajar N. et al., 2024). Lebih lanjut, menurut Sulastri & Rini, penggunaan gadget yang berlebihan juga berdampak pada perkembangan kognitif anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan kognitif, seperti kurangnya konsentrasi, penurunan daya ingat, dan kesulitan dalam memecahkan masalah. Anak juga menjadi lebih malas beraktivitas secara fisik maupun intelektual, sehingga bisa memengaruhi kemampuan belajar mereka secara keseluruhan (Fajar N. et al., 2024). Anak-anak usia sekolah dasar seharusnya masih bermain bersama teman-temannya untuk bersosialisasi, bermain permainan tradisional di sore hari, dan saat jam istirahat di sekolah. Namun, pemandangan seperti itu kini jarang terlihat di era digital ini. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani perlu mampu menyeimbangkan perkembangan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran fisik (Rahman et al., 2021)

Pengembangan kemampuan gerak dasar pada anak sekolah dasar perlu mendapat perhatian dari guru pendidikan jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani harus mampu memberikan rangsangan atau pengembangan gerak dasar yang menarik, mudah dilakukan dan mudah dipahami oleh anak-anak. Berbagai macam bentuk pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah dasar dari yang lama seperti pendekatan konvensional dan yang terbaru seperti pendekatan STEAM.

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic) merupakan pengembangan dari pendidikan STEM dengan menambahkan unsur seni (Art) dalam kegiatan pembelajarannya. Pendekatan STEAM adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika (STEAM) untuk memecahkan masalah. Menurut Zubaidah STEAM adalah suatu metode pembelajaran yang mengintegrasikan lima aspek atau disiplin ilmu, yaitu Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika. Dengan pendekatan STEAM, peserta didik diajak untuk berpikir secara menyeluruh melalui pola pemecahan masalah yang melibatkan lima aspek dalam STEAM. Tujuannya adalah untuk mengajarkan mereka berpikir kritis serta memiliki keterampilan teknik atau desain dalam memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan matematika dan sains yang mereka miliki (Mu'minah & Suryaningsih, 2020)

Sedangkan pendekatan konvensional adalah cara mengajar tradisional yang berpusat pada guru, buku, teks, dan ujian. Menurut Wahyono pendekatan tradisional dalam pembelajaran, yang juga dikenal sebagai pendekatan konvensional, merupakan pendekatan yang menggabungkan berbagai metode

pembelajaran. Dalam praktiknya, pendekatan ini berfokus pada guru (*teacher-centered*), di mana guru lebih mendominasi proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran biasanya melibatkan metode ceramah, pemberian tugas, dan sesi tanya jawab. Pendekatan tradisional ini banyak digunakan di sekolah-sekolah sebelum diterapkannya Kurikulum 2013, yang lebih menekankan pada urutan kegiatan, pemberian contoh, dan Latihan (Nuryana et al., 2021)

Sejalan dengan penelitian ini pada penelitian terdahulu oleh Febrika Anwar dkk, (2023) dengan judul penelitian “Penerapan Pendekatan Steam (Science, Technology, Eginering, Art And Mathematics) Dalam Pembelajaran PJOK Materi Beladiri Pencak Silat Pada Kelas IX Mts Hubbul Bilad”. Dalam penelitian tersebut terdapat peningkatan setelah menerapkan pendekatan STEAM. Penerapan pendekatan STEAM terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik, baik secara individu maupun secara keseluruhan.

Pembelajaran gerak dasar manipulatif di kelas 4 Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang menghambat perkembangan keterampilan motorik siswa. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep gerak dasar manipulatif, seperti melempar, menangkap, memukul, dan menggiring bola, karena metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan berbasis instruksi verbal tanpa pendekatan interaktif. Akibatnya, siswa kurang memahami konsep secara mendalam dan mengalami kesulitan dalam mengaplikasikannya. Selain itu, rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa menjadi tantangan dalam pembelajaran, karena metode konvensional sering kali monoton dan kurang menarik, sehingga siswa lebih banyak menerima instruksi secara pasif daripada

aktif mengeksplorasi gerakan. Kurangnya integrasi pembelajaran dengan konteks nyata juga menjadi kendala, di mana pembelajaran gerak dasar manipulatif tidak dikaitkan dengan konsep STEAM, sehingga siswa sulit memahami relevansi gerakan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, peningkatan keterampilan motorik siswa menjadi kurang optimal karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang melibatkan eksperimen dan eksplorasi yang mendalam. Pendekatan STEAM yang menggabungkan unsur sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika berpotensi menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan gerak dasar manipulatif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam aspek sains siswa dapat mempelajari prinsip fisika seperti gaya dan momentum dalam gerakan melempar atau memukul bola. Dalam aspek teknologi dan teknik, siswa dapat menggunakan alat bantu pembelajaran interaktif atau simulasi untuk memahami gerakan secara visual dan praktis. Unsur seni dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran gerakan, sementara matematika dapat digunakan untuk mengukur dan menganalisis keakuratan serta efektivitas suatu gerakan. Dengan pendekatan STEAM, siswa tidak hanya menerima instruksi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam pemecahan masalah, berpikir kritis, serta mengeksplorasi berbagai gerakan melalui aktivitas berbasis proyek dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas pendekatan STEAM dan pendekatan konvensional dalam pembelajaran gerak dasar manipulatif di Sekolah Dasar guna menemukan metode yang lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa. Maka dari uraian di atas peneliti mengangkat permasalahan dengan judul “Perbandingan Pendekatan STEAM dan

Pendekatan Konvensional Terhadap Pembelajaran Gerak Dasar Manipulatif di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tantangan dalam pendidikan jasmani menghadapi era digital
2. Dampak negatif teknologi terhadap perkembangan motorik anak
3. Kebutuhan pendekatan pembelajaran yang inovatif
4. Perbandingan efektivitas antara pendekatan STEAM dan pendekatan Konvensional
5. Perbandingan efektivitas pendekatan pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian: Penelitian ini akan difokuskan pada siswa sekolah dasar, terutama pada kelas atas (kelas 4-6) untuk memastikan homogenitas dalam kemampuan fisik dan kognitif.
2. Jenis Gerakan yang Diteliti: Penelitian ini hanya akan berfokus pada gerakan dasar manipulatif, seperti menendang, menangkap, melempar, dan memukul dll. Gerakan lain, seperti gerakan lokomotor dan non-lokomotor, tidak akan diteliti.

3. Pendekatan Pembelajaran: Penelitian akan membandingkan dua pendekatan pembelajaran, yaitu metode konvensional dan pendekatan STEAM, tanpa menyertakan metode lain atau variasi dari pendekatan yang telah disebutkan.
4. Durasi Penelitian: Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 3 bulan untuk mengukur perubahan keterampilan gerak dasar siswa.
5. Konteks Pembelajaran: Penelitian akan dilakukan dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar yang menggunakan kurikulum nasional, sehingga hasil penelitian dapat diharapkan relevan dengan kondisi pendidikan di wilayah tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta fokus penelitian, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada peningkatan gerak dasar manipulatif menggunakan pendekatan STEAM ?
2. Apakah ada peningkatan gerak dasar manipulatif menggunakan pendekatan konvensional?
3. Manakah pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan gerak dasar manipulatif antara STEAM dengan konvensional ?

E. Kegunaan Hasil penelitian

Hasil penelitian memiliki berbagai kegunaan, tergantung pada tujuan dan bidang penelitian tersebut. Secara umum, hasil penelitian dapat digunakan untuk:

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan: Menambah wawasan dan memperluas teori atau konsep dalam bidang tertentu.
2. Pemecahan Masalah: Memberikan solusi praktis terhadap permasalahan nyata yang dihadapi masyarakat, industri, atau pemerintah.
3. Pengambilan Keputusan: Menjadi dasar dalam menyusun kebijakan, strategi, atau langkah konkret di berbagai sektor.
4. Inovasi: Mendorong terciptanya teknologi, produk, atau metode baru yang bermanfaat.
5. Pengujian Teori: Mengonfirmasi atau menyanggah teori atau hipotesis yang sudah ada.
6. Peningkatan Kualitas Hidup: Memberikan kontribusi langsung atau tidak langsung terhadap kesejahteraan manusia, baik di bidang kesehatan, pendidikan, maupun sosial.