

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas gerak. Dimana pun dan kapan pun seseorang harus melakukan aktivitas gerak, disengaja atau tidak disengaja dalam mencapai suatu tujuan. Salah satunya adalah melakukan kegiatan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang ada di sekolah atau pun disaat berolahraga pada umumnya, yang dilakukan untuk mencapai tujuan seperti kesehatan, kebugaran, pendidikan atau prestasi, serta kesenangan. Dalam kegiatan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan secara tidak langsung banyak memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kesehatan masyarakat umum, baik secara jasmani maupun rohani.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan, yang merupakan sarana untuk mendidik dan mengembangkan potensi peserta didik secara seimbang melalui berbagai kegiatan jasmani, dan memegang peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai berlangsungnya proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik, permainan dan latihan yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Dilihat dari perkembangan dan proses pembelajaran pendidikan jasmani, pendidikan jasmani dan kesehatan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran penjasorkes, guru harus mampu mengajarkan berbagai macam ruang lingkup pembelajaran seperti gerakan dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, serta menginternalisasi nilai-nilai dari sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan

manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila, menurut pendapat Cholik Mutohir dalam buku Samsudin. Adapun tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif.

Pendidikan jasmani hendaknya mengarah pada perbaikan budi serta yang mempengaruhi segala aspek dan jiwa kehidupan seseorang, dengan menitikberatkan pada tiga bidang pendidikan, yaitu; Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas yang menggunakan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan, namun pembelajaran ini pada umumnya berlangsung melalui permainan dan olahraga. Pendidikan jasmani yang baik harus dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang prinsip-prinsip gerak, pengetahuan ini akan membantu siswa memahami bagaimana suatu keterampilan diperoleh pada tingkat yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat menguasai keterampilan gerak yang baik secara bersama-sama sehingga lebih bermakna.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani, banyak faktor yang diperlukan sebagai pendukung, yaitu; memiliki tujuan pembelajaran khusus (TPK), tujuan pembelajaran umum (TPU), guru sebagai mediator pembelajaran, siswa sebagai penerima informasi, sarana dan prasarana, penggunaan alat peraga pembelajaran, sumber belajar, model pembelajaran serta metode pengajaran dan penilaian. Model pembelajaran, harus sesuai dengan standar mata pelajaran. Harus memperhatikan karakteristik peserta didik, perkembangan kognitif yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, yang ditujukan semata-mata untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar

mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran (Husdarta, 2000, p. 35). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan model permainan untuk mengatasi permasalahan yang ada dilapangan terkait dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor.

Menurut Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013, Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam muatan kurikulum berisi tentang kegiatan program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.

Perkembangan motorik merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan kemampuan mobilitas seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan menggunakan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola hubungan yang kompleks dari beberapa bagian dan sistem pada tubuh yang dikontrol sang otak, dan merupakan kemampuan mobilitas dasar. Kemampuan mobilitas atau gerak dasar pada manusia secara umum terdiri dari tiga macam gerak yaitu Lokomotor, Non Lokomotor dan Manipulatif. Dan adapun menurut Aip Syarifudin dan Muhadi pada dasarnya gerak dasar manusia adalah Jalan, Lari, Lompat Dan Lempar.

Kurikulum pendidikan jasmani di sekolah dasar secara eksplisit menekankan pentingnya penguasaan gerak dasar lokomotor sebagai bagian dari kompetensi ini dan kompetensi dasar. Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran ini sejalan dengan tuntutan kurikulum nasional, bahkan berpotensi memperkaya implementasinya dengan pendekatan yang lebih inovatif dan efektif.

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kebugaran jasmani pada anak usia dini melalui pendidikan formal. Berdasarkan hal ini, perhatian intensif harus diberikan pada pendidikan jasmani di lingkungan SD. Siswa sekolah dasar merupakan modal pertama untuk mencapai

kebugaran yang lebih tinggi, dan siswa sekolah dasar juga dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

Pada usia sekolah dasar, khususnya kelas V, siswa berada dalam fase perkembangan motorik yang pesat. Mereka semakin mampu mengkoordinasikan gerakan tubuh secara lebih kompleks dan membutuhkan stimulus yang bervariasi untuk mengoptimalkan potensi tersebut. Pada tahap ini, siswa juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir strategis dan kolaborasi, menjadikan permainan sebagai media yang ideal untuk menstimulasi aspek-aspek ini. Oleh karena itu, perancangan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas V menjadi esensial.

Pemilihan siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian ini bukan tanpa alasan kuat. Pada rentang usia 10-11 tahun, siswa berada pada tahap perkembangan yang disebut sebagai "*golden age of motor learning*" (usia emas pembelajaran motorik). Ini adalah periode di mana kemampuan koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan daya tahan mereka berkembang secara signifikan dan dapat ditingkatkan dengan stimulus yang tepat dan terstruktur. Pembelajaran gerak dasar lokomotor yang efektif pada fase ini akan menjadi pondasi kuat bagi penguasaan keterampilan motorik yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya, bahkan untuk partisipasi dalam olahraga spesifik. Melewatkan kesempatan optimal pada usia ini dapat mengakibatkan potensi perkembangan motorik yang tidak maksimal.

Saat mempelajari gerakan dasar lokomotor, banyak faktor yang menyebabkan siswa tidak tertarik pada aktivitas fisik motorik saat mempelajari bagian tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus, karena guru dalam pembelajarannya cenderung menggunakan metode perintah (*teacher centered*) dimana siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran gerak berdasarkan petunjuk dari guru dan tidak melakukan aspek psikomotorik dengan baik. Banyak siswa yang kurang konsentrasi belajar karena kurang minat pada pembelajaran yang sedang diajarkan, kurang banyak variasi model pembelajaran gerak dasar lokomotor, sehingga harus ada variasi model permainan gerak dasar lokomotor agar anak dapat melakukan gerak dengan baik dan benar serta merasa senang dalam belajar gerakan dasar lokomotor dengan permainan.

Meskipun play-based learning semakin populer, belum banyak model pembelajaran spesifik yang secara komprehensif membahas integrasi permainan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas 5 sekolah dasar. Sebagian besar penelitian mungkin lebih berfokus pada tingkat perkembangan yang lebih rendah atau gerak dasar lainnya. Kesenjangan ini menjadi celah penting yang perlu diisi melalui penelitian ini, dengan memberikan perhatian khusus pada karakteristik dan kebutuhan perkembangan motorik siswa di jenjang kelas 5.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas V sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Model yang dibuat diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru pendidikan jasmani dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan bermakna bagi siswa.

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) diperlukan agar dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Guru pendidikan jasmani juga menghadapi kendala terkait materi dasar lokomotor, seperti kreativitas dan inovasi guru, yang membuat lingkungan belajar menjadi tidak menarik dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan mencapai tujuan penyediaan materi pembelajaran, siswa dapat menerima materi tepat waktu.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah bentuk model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

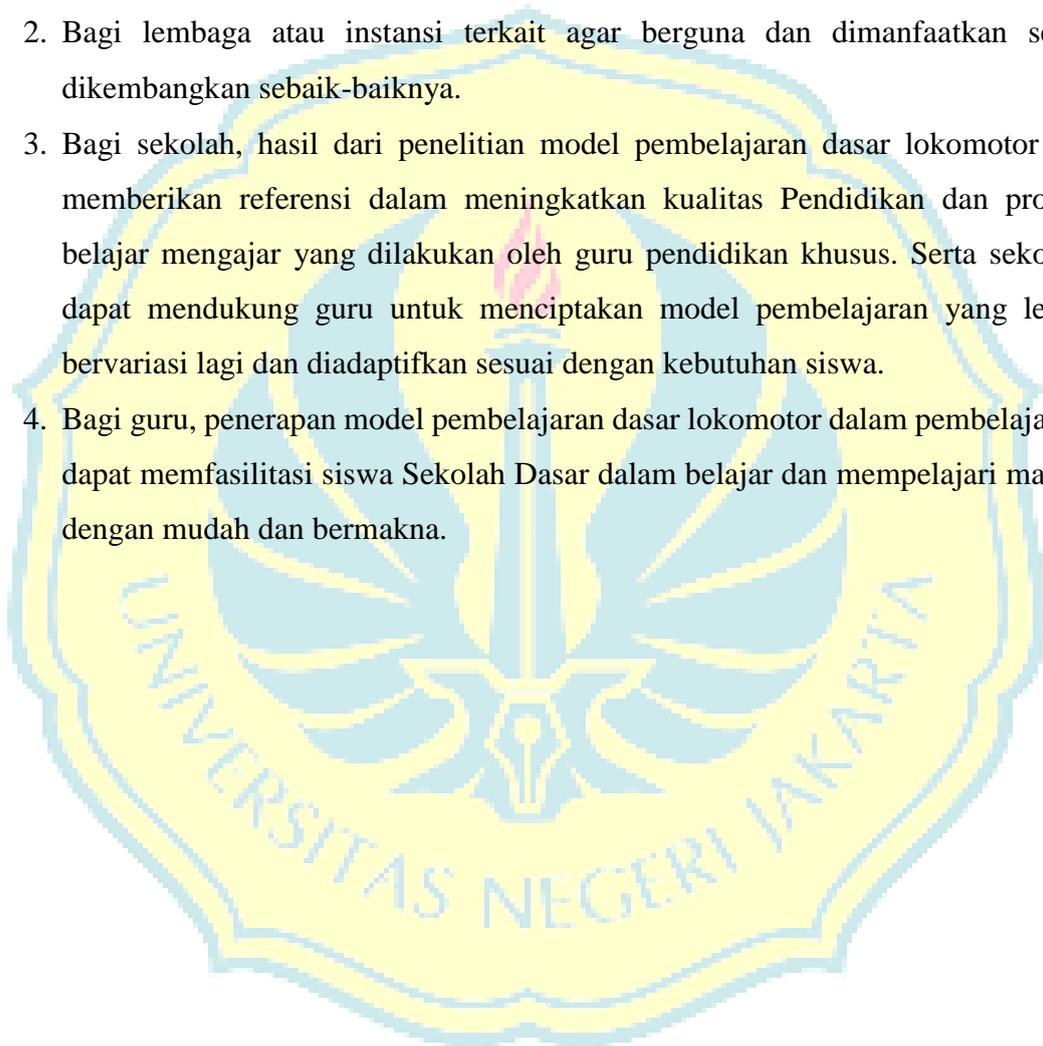
C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas V Sekolah Dasar?”

D. Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi gerak dasar lokomotor. Adapun manfaat dan kegunaan hasil penelitian ini nantinya antara lain;

1. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan model yang sesuai dengan materi pembelajaran dasar lokomotor, serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan model pembelajaran yang sesuai.
2. Bagi lembaga atau instansi terkait agar berguna dan dimanfaatkan serta dikembangkan sebaik-baiknya.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian model pembelajaran dasar lokomotor ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan khusus. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menciptakan model pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dan diadaptifkan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Bagi guru, penerapan model pembelajaran dasar lokomotor dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa Sekolah Dasar dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.



Intelligentia - Dignitas