

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberi anak berbagai kesempatan untuk tumbuh dan berkembang. Pertumbuhan dan perkembangan anak serta perkembangan kecerdasan anak sangat diharapkan. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki manusia sejak lahir dan akan terus berkembang hingga dewasa .

Menurut (Puspitorini et al., 2022) pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia yang berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh- fisik dengan pikiran dan jiwanya. Sehingga program pembelajaran pendidikan jasmani harus bisa memanfaatkan gerak fisik manusia untuk mengembangkan beberapa aspek yang ada didalamnya. (Puspitorini et al., 2022)

Irfan & Sukriadi (2021) menyatakan bahwa Dimana anak harus diperkenalkan dalam tindakan pembelajaran keterampilan sesuai dengan kebutuhan . Pada saat proses pembelajaran diharapkan seorang guru dapat menciptakan interaksi yang baik antara dirinya dengan siswa dan antara siswa dengan siswa dengan maksimal. Hal ini sangat penting untuk menghidupkan suasana dalam belajar. Disini guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak selaku fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran.(Irfan & Sukriadi, 2021)

(Ginanjar et al., 2022) menyatakan bahwa Pembelajaran pendidikan jasmani yang terencana dengan baik akan memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya. Penelitian mengungkapkan terdapat hubungan positif antara prestasi akademik dan aktivitas fisik (Caterino & Polak, 1999; Keays & Allison, 1995; McNaughten & Gabbard, 1993; Pate et al, 1996; Raudsepp & Viira, 2000; Shephard, 1996; Shephard et al)

Prasetyo (2021) menyatakan bahwa Didalam aktivitas pendidikan jasmani disekolah dasar, guru dan siswa dapat bekerja sama untuk membangun pengetahuan dan mengembangkan keterampilan sesuai dengan pertumbuhan yang dapat dilihat langsung pada diri seorang anak melalui aspek kognitif, motorik, emosi, bahasa, moral, sosial, dan daya imajinasi atau fantasi. Pada sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat dasar dengan tahap usia siswa yang sangat tepat dan harus diperhatikan, diperkenalkan sebaik-baiknya, sedini mungkin dalam tindakan pemberian pembelajaran keterampilan yang sesuai dengan kebutuhannya dengan memperkenalkan gerakan-gerakan dasar yang mudah dipahami oleh siswa, serta dapat menggali potensi siswa dan sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari maupun dimasa yang akan datang untuk siswa.(Prasetyo, 2021) .

Menurut (Khaeroni, 2018) Seorang guru harus terampil serta memahami terhadap fungsi media pembelajaran tersebut dalam kedudukannya dalam mengajar. Selain media yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dapat di manfaatkan oleh setiap guru sebagai sarana untuk mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya media belajar menjadikan pelajaran yang tadinya sulit akan menjadi mudah, yang menakutkan menjadi

menyenangkan, hal ini dapat meningkatkan motivasi anak didik untuk belajar lebih tekun dengan demikian proses belajar mengajar dapat berlangsung baik dan lancar.(Khaeroni, 2018)

Albina et., al (2022) menyatakan bahwa Pada pembelajaran dengan model yang beragam dapat dijadikan sebuah alternatif, dimana dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan, cocok maupun efektif untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidik yang baik ialah guru yang senantiasa berupaya membuat kondisi pembelajaran yang terbaik untuk peserta didiknya. Dalam menciptakan pembelajaran yang terbaik, pendidik memilih model pembelajaran dan diharuskan sesuai dengan yang akan dipelajari oleh peserta didiknya.(Albina et al., 2022) keterampilan dasar gerak manipulatif bagi anak dengan menyenangkan.

Menurut Nugraha et al.,(2020) bahwa Gerakan lokomotor merupakan gerakan menghasilkan perpindahan posisi dari posisi awal berdiri ke posisi lain. Gerakan lokomotor juga didefinisikan dengan gerakan yang menimbulkan perpindahan tempat atau ketrampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu posisi ke sudut lainnya, gerak tersebut mencakup lari, lompat, hop, jalan dan sebagainya. (Nugraha et al,2020) . Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak memiliki tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dicapai pada waktu bermain.

Amin et al (2022) Menyatakan Bahwa Karena itu, permainan bagi anak - anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-

mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh suatu hasil dari aktivitas tersebut. Hal ini disebabkan karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya (Desmita, 2005) memperhatikan hasil akhirnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Itulah sebabnya mengapa bermain Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. (Amin et al., 2022)

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal.

Pedagogiczny (2023) menyatakan bahwa Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Anak-anak kelas III SD mengalami sekolah sebagai tempat yang penting dalam kehidupan mereka. Sekolah menjadi tempat untuk bermain, belajar bersama, membangun identitas, dan kadang-kadang menjadi tempat yang menantang bagi beberapa anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif dalam pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga, khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti dan praktisi pendidikan yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada usia yang sama.merasakan kesendirian.(Pedagogiczny, 2023)

Berdasarkan latar belakang diatas pengamatan dan observasi selama PKM yang dilakukan di kelas III dengan subjek penelitian sekolah dasar kelas III di SDN Klender 10 Pagi serta wawancara dengan guru pamong, terdapat kendala dalam proses pembelajaran berupa kurangnya antusiasme pada peserta didik. Guru sudah menggunakan model permainan dalam pembelajaran, namun kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan menyebabkan beberapa siswa bosan dan tidak mengikuti pembelajaran dengan serius dan semangat. Siswa juga kurang aktif dalam melakukan pergerakan lokomotor di saat pembelajaran PJOK, terutama masalah yang ditemui yaitu seperti berjalan, berlari, dan melompat.

Dari permasalahan gerak dasar lokomotor di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat model pembelajaran yang menarik dan aman untuk dilakukan oleh siswa kelas III di SDN 10 Klender Pagi. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "***Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas III di Sekolah Dasar***". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan variasi model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik umur 8-9 tahun peserta didik kelas III sekolah dasar dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran gerak dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengatasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada anak kelas III sekolah dasar.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Permainan Pada Kelas III Di Sekolah Dasar.

Maka penelitian ini membuat model-model pembelajaran gerak dasar lokomotor berjalan , berlari dan melompat dalam bentuk permainan. Diharapkan dapat diaplikasikan oleh guru ke anak -anak kelas III di Sekolah Dasar tersebut yang dapat memberikan inovasi dan nilai positif didalamnya.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas, dapat dirumuskan sebagai masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada kelas III di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan Model pembelajaran Gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada kelas III di Sekolah Dasar ?
3. Apakah model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada kelas III di Sekolah Dasar efektif? untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor dengan berjalan , berlari dan melompat pada sekolah dasar ?

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi gerak

dasar berjalan , berlari serta melompat. Adapun 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 siswa,

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang dapat di terapkan dan di minati oleh siswa, menjadi pengalaman baru bagi siswa khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, sehingga pembelajaran ini menjadi sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan mampu diterima dengan baik pada kelas III di Sekolah Dasar.

3. Bagi guru,

Penerapan model pembelajaran gerak dasar lokomotor dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa Sekolah Dasar dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.

4. Bagi sekolah,

Hasil dari penelitian model pembelajaran gerak dasar lokomotor ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan khusus. Serta sekolah

Intelligentia - Dignitas

dapat mendukung guru untuk menciptakan model pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dan diadaptifkan sesuai dengan kebutuhan siswa.



Intelligentia - Dignitas