

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang mengembangkan tiga aspek utama: psikomotor, kognitif, dan afektif. Keunikannya terletak pada fokus peningkatan kebugaran fisik dan keterampilan motorik, dikenal sebagai pendidikan melalui gerak. Program ini mencakup berbagai aktivitas fisik dan teori, berperan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, kesehatan, serta nilai sosial dan etika. Secara keseluruhan, pendidikan jasmani berperan besar dalam meningkatkan kesehatan, keterampilan sosial, dan kualitas hidup, baik bagi siswa maupun masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan program pendidikan jasmani yang efektif dan tepat guna meningkatkan kesejahteraan.

Pembelajaran gerak dasar menjadi fokus utama, terutama untuk siswa sekolah dasar. Guru perlu merancang gerakan yang menarik dan mudah dipahami. Guru pendidikan jasmani harus memberikan perhatian khusus dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa melalui model-model yang menarik, mudah dilakukan, dan mudah dipahami. Selain mengajarkan cara melakukan gerakan, guru juga perlu mengajarkan prinsip-prinsip yang mendasari gerakan agar tercipta gerakan yang efektif. Gerak dasar terdiri dari tiga jenis: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif (Kiranida, 2019).

Gerak lokomotor adalah jenis gerakan yang melibatkan perpindahan tempat, di mana bagian tubuh tertentu bergerak, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melompat. Gerakan dasar tersebut harus diajarkan di tingkat sekolah dasar, bersamaan dengan gerak dasar lainnya seperti gerak non-lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor merupakan salah satu komponen penting dari gerak dasar fundamental, yang mencakup semua gerakan dasar yang diajarkan di sekolah dasar (Ferdiansyah Abror & Indahwati, 2017). Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang melibatkan perpindahan tempat dan memerlukan bimbingan, latihan, serta pengembangan agar peserta didik dapat melakukannya dengan baik dan tanpa beban.

Usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan aktivitas motorik lincah, namun banyak anak mengalami kesulitan dan rasa kurang percaya diri dalam pendidikan jasmani. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya perhatian orangtua, perkembangan gerak yang belum maksimal, dan kesalahan dalam gerakan dasar. Banyak anak tidak dapat membedakan bagian tubuh yang menghambat gerakan, selain itu minimnya aktivitas jasmani di luar sekolah berkontribusi pada masalah ini.

Gerak manipulatif adalah jenis gerakan yang memungkinkan anak mengontrol objek di luar tubuhnya, terutama menggunakan tangan dan kaki. Kemampuan ini meliputi gerakan mendorong (seperti melempar, memukul, dan menendang), menerima (seperti menangkap), serta menggiring bola. Contoh gerakan manipulatif termasuk melempar di atas bahu, melempar di bawah, dan menangkap.

Gerak lokomotor dan manipulatif adalah dua komponen dasar keterampilan motorik yang penting bagi anak-anak di usia sekolah dasar. Penguasaan keduanya mendukung pengembangan fisik holistik, melatih keterampilan motorik kasar, koordinasi, keseimbangan, dan kontrol tubuh. Pembelajaran gerak ini terutama di tingkat atas, perlu dilakukan secara efektif dan menarik agar anak-anak terlibat aktif. Oleh karena itu, diperlukan metode kreatif seperti permainan tradisional untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani.

Permainan tradisional adalah aktivitas fisik yang kaya akan nilai budaya dan historis di Indonesia, mendukung perkembangan anak secara sosial, emosional, dan kognitif. Permainan ini memiliki potensi besar dalam pendidikan jasmani untuk mengajarkan keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif secara alami dan menyenangkan, serta mendorong interaksi sosial yang mengembangkan komunikasi, kerja sama, dan empati. Salah satu contohnya adalah gaprek kempung yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di pedesaan. Permainan ini melibatkan gerakan fisik seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, melempar dan menangkap serta penggunaan benda sederhana.

Gaprek kempung adalah permainan tradisional yang melibatkan strategi dan kerja sama tim, melatih keterampilan kognitif dan sosial anak-anak. Permainan ini dimainkan dalam kelompok, membantu anak belajar bekerja sama, saling mendukung, dan menghormati aturan yang penting untuk membentuk karakter positif. Melalui gaprek kempung, diharapkan anak-anak

dapat menguasai keterampilan gerak lokomotor dan manipulatif dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan budaya lokal. Penggunaan permainan tradisional juga memberikan variasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Namun, ada tantangan dalam implementasi permainan tradisional. Salah satunya adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran guru tentang potensi permainan ini dalam pengajaran keterampilan motorik. Adaptasi dalam desain model pembelajaran berbasis permainan tradisional diperlukan untuk menyesuaikan dengan kondisi sekolah. Tantangan lain adalah motivasi siswa, beberapa siswa mungkin lebih tertarik pada permainan modern atau teknologi, sehingga guru harus mengintegrasikan permainan tradisional dengan cara yang menarik. Permainan seperti gaprek kempung dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menyenangkan, membantu mereka lebih cepat memahami keterampilan motorik (Pangestuti, 2017). Permainan tradisional juga memperkuat aspek sosial dan emosional, mengajarkan siswa untuk berkomunikasi dan menghargai satu sama lain, penting dalam perkembangan karakter. Selain itu, permainan ini membantu melestarikan nilai budaya lokal, yang sering terlupakan oleh generasi muda.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru olahraga di SDN Tamansari 08, didapati bahwasanya anak didik kurang termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran olahraga materi gerak dasar lokomotor dan manipulatif. Dalam proses pembelajaran, aktivitas gerak dasar seperti berlari, melompat, meloncat, melempar dan menangkap cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dalam proses

pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan permasalahan pada siswa-siswi kelas 4 yaitu pada saat melakukan gerak lokomotor berlari (postur tubuh sering terlalu tegap, tidak mengayun lengan secara benar, pandangan ke bawah saat berlari), melompat (kurangnya koordinasi antara tangan dan kaki, posisi lutut tidak ditekuk saat menolak dan mendarat, kurangnya kekuatan tolakan dari kaki), meloncat (koordinasi tangan dan kaki tidak tepat, kepala menunduk saat meloncat, posisi lutut tidak ditekuk saat menolak ataupun mendarat).

Pada gerak manipulatif melempar (posisi tubuh tidak menghadap sasaran, gerakan tangan kurang jauh ke belakang, sasaran lempar tidak tepat, tidak mengikuti arah lemparan atau *follow-through*), menangkap (siswa kesulitan dalam menangkap objek, menghindari dari bola karena takut, tidak menekuk siku saat menangkap). Siswa terlihat cepat jenuh dalam mengikuti proses belajar karena model pembelajaran belum dikembangkan secara optimal, akibatnya saat pelaksanaan proses belajar, anak-anak kurang memperhatikan dan kurang bersemangat. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pembelajaran yang menyenangkan, terarah, efektif, dan efisien melalui pendekatan permainan tradisional gaprek kempung yang dapat dimodifikasi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Melalui uraian di atas, penulis tergerak untuk mengembangkan model pembelajaran gerak lokomotor dan manipulatif melalui permainan tradisional gaprek kempung. Pembelajaran dilakukan dengan media yang aman dan menyenangkan agar anak-anak tertarik mengikuti kegiatan. Diharapkan,

melalui model ini anak-anak akan memahami permainan tradisional, termotivasi untuk bermain, serta mendapatkan inovasi baru dalam mempelajari gerakan lokomotor dan manipulatif.

B. Fokus Penelitian

Masalah penelitian ini didasarkan pada pengamatan langsung di lapangan, memberikan peneliti gambaran umum untuk melihat permasalahan yang ada. Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran gerak lokomotor dan manipulatif berbasis permainan tradisional gaprek kempung untuk anak sekolah dasar kelas 4. Tujuannya adalah untuk mengembangkan dan menerapkan model gerak lokomotor dan manipulatif yang aman dan efektif, sehingga anak-anak dapat mempraktikkannya dengan baik dan benar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan model pembelajaran gerak lokomotor dan manipulatif berbasis permainan tradisional gaprek kempung untuk anak sekolah dasar kelas 4?”

Intelligentia - Dignitas

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi seorang guru / pengajar mengenai model-model pembelajaran gerak lokomotor dan manipulatif pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi anak didik pada saat proses pembelajaran, serta peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Pengajar / Guru

Penelitian ini sebagai dorongan dan motivasi untuk menciptakan terobosan-terobosan baru dan variasi mengajar dengan cara mengembangkan materi pembelajaran sehingga anak didik tidak merasa cepat bosan, serta lebih aktif bergerak.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dan kesempatan secara nyata untuk mengimplementasikan secara langsung teori-teori yang telah diajarkan selama perkuliahan.

Intelligentia - Dignitas