

BAB I

PENDAHUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendidik juga mengembangkan aspek baik kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh atau mahluk total, bukan hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas mental dan fisiknya. Pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Dengan kata lain, pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aktivitas fisik saja, tetapi juga mengembangkan aspek moral dan mentalnya (Muhammad et al., 2023)

Pendidikan jasmani di jenjang Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa, salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah penguasaan gerak dasar, khususnya gerak dasar lokomotor seperti melompat. Gerakan melompat merupakan kemampuan motorik yang penting dalam perkembangan fisik anak, karena melibatkan koordinasi, kekuatan otot, keseimbangan dan control tubuh serta berkontribusi terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosial peserta didik. Terutama pada siswa kelas 3 sekolah dasar, penguatan gerak dasar perlu dilakukan

dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran Pendidikan Jasmani di Fase B pada kelas 3 menekankan pentingnya pengembangan berbagai bentuk gerak dasar, termasuk melompat, sebagai bagian dari kompetensi yang harus dikuasai siswa. Kurikulum ini menuntut pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered*), aktif, kontekstual, serta menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik anak usia sekolah dasar.

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran gerak dasar melompat di sekolah dasar, seperti di SDN Jatinegara Kaum 14 Pagi dan SDN Rawamangun 09 Pagi, sering kali belum maksimal. Sesuai hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa cepat merasa bosan, tidak fokus, dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pencapaian kompetensi gerak yang seharusnya dapat diraih pada tahap usia tersebut. Berdasarkan hasil observasi saya di kedua sekolah tersebut, terlihat bahwa siswa cenderung kurang antusias saat mengikuti pembelajaran gerak dasar melompat, dan beberapa di antaranya kesulitan melakukan gerakan dengan teknik yang benar. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pencapaian kompetensi gerak yang seharusnya dapat diraih pada tahap usia tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran gerak dasar melompat yaitu diperlukan media

pembelajaran yang sesuai. *Agility Ring* merupakan media pembelajaran berbentuk lingkaran yang fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai latihan keterampilan motorik dasar. Dalam konteks pembelajaran gerak melompat, *agility ring* berfungsi sebagai alat bantu untuk memodifikasi lintasan lompatan, untuk membantu belajar kelincahan, serta memberikan variasi gerak yang menarik bagi siswa.

Dengan dasar pemikiran tersebut, maka diperlukan sebuah model gerak dasar melompat dengan media *Agility Ring*. Model ini diharapkan mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar melompat, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Model Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan dengan Media *Agility Ring* pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan metode pengembangan ADDIE.

Menurut Sugiono (2016) *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Branch (2009) metode penelitian R&D memiliki 5 langkah, dikenal dengan pendekatan ADDIE yaitu singkatan dari *Alaysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan diadakannya penelitian ini penulis berharap Model Gerak Dasar Melompat Berbasis Permainan dengan Media *Agility Ring* pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran gerak yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama untuk meningkatkan minat dan belajar pada peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada modifikasi model pembelajaran gerak dasar melompat dengan penggunaan media *agility ring*. Model ini ditujukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar melompat siswa kelas 3 Sekolah Dasar melalui pendekatan yang menyenangkan, aktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia tersebut.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model gerak dasar melompat berbasis permainan dengan media *agility ring* yang sesuai untuk siswa kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan model gerak dasar melompat berbasis permainan dengan media *agility ring* untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektifitas model gerak dasar melompat berbasis permainan dengan media *agility ring* untuk siswa kelas 3 sekolah dasar?

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam hal pembelajaran gerak dasar melompat dengan pendekatan permainan dan media yang inovatif.

2. Kegunaan Praktis

- a) Bagi Guru

1. Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik,

kontekstual, dan sesuai dengan kurikulum.

2. Membantu guru mengembangkan pembelajaran gerak dasar melompat berbasis permainan dengan media yang lebih bervariasi.
3. Menjadi panduan dalam melatih keterampilan gerak dasar melompat secara sistematis.
4. Meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran (*Agility Ring*)

b) Bagi Siswa

1. Meningkatkan kemampuan gerak dasar melompat secara bertahap dan menyenangkan.
2. Menumbuhkan minat belajar gerak dasar melompat karena menggunakan permainan yang menarik.
3. Meningkatkan kerja sama, sportivitas, dan sikap positif dalam kegiatan fisik.
4. Mengurangi kejenuhan saat belajar dengan pendekatan yang aktif dan menyenangkan.

Intelligentia - Dignitas