

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk dalam aspek fisik dan mental (Hidayatulloh, Kurniati, & Maimunah, 2023)(Lestari, 2021) Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di Sekolah Dasar, guru seringkali kurang berinovasi dalam memodifikasi pembelajaran, sehingga jarang memanfaatkan model pembelajaran berbasis permainan (Syafriadi, Lalu Sapta Wijaya Kusuma, & Rusdiana Yusuf, 2021)(Simanungkalit, Pardosi, Hutasoit, & Tambunan, 2025) Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang antusias, dan pasif dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya berpengaruh pada rendahnya minat belajar serta pencapaian keterampilan gerak dasar (Syafriadi et al., 2021), (Simanungkalit et al., 2025)(Ika Pra Sauma et al., 2024)(Hasanah, Wijayanti, & Liesdiani³, 2020) Observasi menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih memiliki kemampuan motorik fundamental yang kurang, berdampak pada kualitas gerak harian dan potensi penurunan daya tahan tubuh.

Salah satu aspek krusial dalam perkembangan anak usia sekolah dasar adalah penguasaan keterampilan motorik dasar (Fundamental Motoric Skills/FMS) (Sofyan et al., 2022)(Ariyanto, Triansyah, & Gustian, 2020). Kemampuan motorik yang baik dianggap penting untuk perkembangan fisik, sosial, dan psikologis anak, serta dapat menjadi dasar bagi gaya hidup aktif di masa depan (Sofyan et al., 2022),(Wicaksono & Primasoni, 2021), (Ragil, Farida, Ayuningsih, & Dwinata, 2025). Keterampilan motorik kasar, yang melibatkan kelompok otot besar seperti berjalan, berlari, dan melompat, merupakan kemampuan dasar yang esensial (Maesaroh, Wijayanti, Adila, & Desviyanti, 2022), (Ragil et al., 2025). Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan motorik fundamental yang kurang, yang berdampak pada

kualitas gerak harian mereka, terutama dalam berolahraga, dan berpotensi menurunkan daya tahan tubuh (Sofyan et al., 2022), (Ika Pra Sauma et al., 2024).

Realita di lapangan seringkali menunjukkan bahwa proses pembelajaran PJOK, khususnya di sekolah dasar, menghadapi berbagai tantangan. Guru PJOK seringkali kurang berinovasi dalam memodifikasi pembelajaran, guru telah menggunakan model permainan sebagai model belajar namun jarang memanfaatkan model pembelajaran berbasis permainan yang di modifikasi, masih seperti aslinya (Syafriadi et al., 2021), (Simanungkalit et al., 2025). Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan, kurang antusias, dan pasif dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya berpengaruh pada rendahnya minat belajar dan pencapaian keterampilan gerak dasar (Syafriadi et al., 2021), (Simanungkalit et al., 2025), (Ika Pra Sauma et al., 2024), (Hasanah et al., 2020). Kondisi ini diperparah di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana yang memadai, yang dapat menghambat kelancaran proses belajar mengajar dan eksplorasi gerak siswa (Ika Pra Sauma et al., 2024), (Simanungkalit et al., 2025).

Memahami bahwa bermain merupakan kebutuhan alami setiap individu dan bagian integral dari masa kanak-kanak yang bahagia, pendekatan bermain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar (Sofyan et al., 2022). Pendekatan ini juga terbukti mempercepat berbagai perbaikan sosial, kognitif, motorik, dan linguistik (Sofyan et al., 2022), (Kuswanto, Pratiwi, & Denata, 2022). Permainan tradisional, khususnya, merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai-nilai edukatif dan dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak (Idam Ragil et al., 2024), (Fajarwati & Nugrahanta, 2022), (Sholikin, Fajrie, & Ismaya, 2022). Permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, dan lompat tali, melibatkan gerakan lokomotor dasar seperti melompat, berlari, dan menjaga keseimbangan, yang secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar (Wicaksono & Primasoni, 2021), (Ika Pra Sauma et al., 2024).

Permasalahan ini diperparah oleh keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, terutama di SDN Cikiwul IV yang berlokasi di lingkungan Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bantar Gebang, Kota Bekasi. Kondisi ini menghambat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Namun, lingkungan

SDN Cikiwul IV ini juga memberikan peluang unik untuk memanfaatkan daur ulang plastik sebagai sumber belajar atau alat peraga. Penggunaan media pembelajaran dari bahan daur ulang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih terarah, termanajemen, dan relevan dengan lingkungan sekitar siswa, sekaligus meningkatkan motivasi belajar (Idam Ragil et al., 2024), (Sidiq & Rif, 2022). Produk ini tidak hanya menumbuhkan keterampilan fisik, tetapi juga nilai-nilai seperti kerja sama, disiplin, kejujuran, dan kreativitas, yang sangat penting untuk pembentukan karakter anak secara holistik.

Dengan demikian, pengembangan Model Permainan Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar menjadi esensial untuk mengatasi tantangan tersebut. Model ini dikembangkan melalui pendekatan sistematis menggunakan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang memungkinkan perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk secara terstruktur. Fokus utama model ini adalah mengintegrasikan pendekatan bermain melalui modifikasi permainan tradisional, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat, khususnya pada siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar.

Selain itu, model ini secara inovatif memanfaatkan bahan daur ulang plastik sebagai alat peraga, tidak hanya sebagai solusi terhadap keterbatasan sarana dan prasarana di SDN Cikiwul IV, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa. Pengembangan model permainan gerak dasar lokomotor ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan bermakna bagi siswa, sekaligus mengoptimalkan potensi perkembangan mereka di tengah keterbatasan sarana. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi empiris di lapangan yang masih banyak siswa memiliki kemampuan gerak dasar yang rendah, dengan harapan kurikulum pendidikan jasmani yang menuntut siswa mampu menguasai kemampuan gerak dasar dapat tercapai secara maksimal (Sofyan et al., 2022).

B. Batasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model permainan gerak dasar lokomotor pada siswa kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar. Batasan penelitian ini mencakup beberapa aspek kunci:

1. Fokus Model Permainan

Penelitian ini secara spesifik berfokus pada pengembangan produk model permainan gerak dasar lokomotor yang diintegrasikan dengan pendekatan bermain (Sofyan et al., 2022). Pendekatan bermain dipilih karena kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa, serta memfasilitasi peningkatan pembelajaran keterampilan gerak dasar (Sofyan et al., 2022), (Ika Pra Sauma et al., 2024).

2. Jenis Gerak Dasar

Gerak dasar yang menjadi fokus utama adalah gerak lokomotor (Kurniawan, Heynoek, & Wijayanti, 2022), yaitu gerakan berpindah tempat dengan menggerakkan seluruh anggota tubuh (Ariyanto et al., 2020), seperti berlari, berjalan, dan melompat (Ariyanto et al., 2020). Penguasaan keterampilan gerak fundamental ini dianggap krusial untuk perkembangan fisik, sosial, dan psikologis anak, serta menjadi dasar gaya hidup aktif di masa depan (Sofyan et al., 2022).

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar, karena pada usia ini siswa berada dalam tahap perkembangan motorik yang penting untuk menyempurnakan keterampilan gerak dasar dan mengembangkan keterampilan yang lebih kompleks (Asih & El-Yunusi, 2024). Usia sekolah dasar merupakan masa di mana siswa harus lebih banyak bermain dan aktif bergerak (Ariyanto et al., 2020).

4. Lingkup Implementasi dan Lingkungan Sekolah

Implementasi model pembelajaran akan dilakukan di SDN Cikiwul IV, yang menghadapi kendala keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai (Ika Pra Sauma et al., 2024). Selain itu, lokasi sekolah di lingkungan Tempat Pembuangan Akhir (TPA) Bantar Gebang, Kota Bekasi,

menjadi konteks khusus untuk pemanfaatan daur ulang plastik sebagai sumber atau alat belajar (Simanungkalit et al., 2025). Hal ini sejalan dengan prinsip penggunaan alat yang murah, efisien, dan mudah ditemukan dari bahan bekas di lingkungan sekitar (Ariyanto et al., 2020), (Ika Pra Sauma et al., 2024), (Ariyanto et al., 2020), (Sidiq & Rif, 2022).

5. Transformasi Permainan Tradisional

Penelitian ini juga membatasi diri pada upaya mengubah pola permainan tradisional menjadi alat belajar untuk meningkatkan gerak dasar lokomotor siswa (Syafriadi et al., 2021), (Idam Ragil, Matsuri, Adi, Ardiansyah, & Saputri, 2024). Permainan tradisional dipilih karena kemampuannya menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak termasuk motorik (Ariyanto et al., 2020), serta memiliki nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat (Ariyanto et al., 2020), (Idam Ragil et al., 2024), (Waqaf, Nusantara, & Yusuf, n.d.).

C. Rumusan Masalah

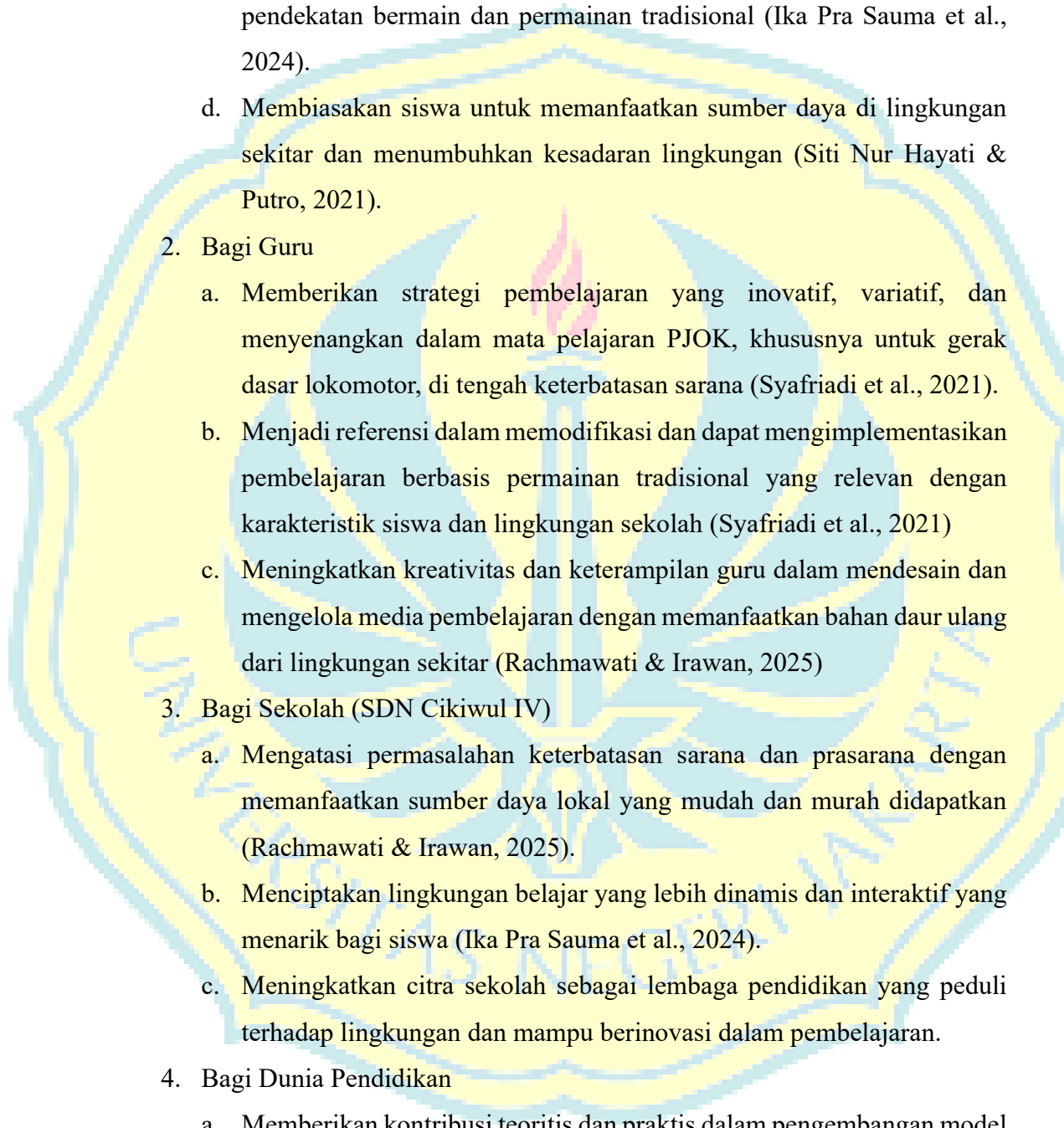
Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model permainan gerak dasar lokomotor dengan pendekatan bermain permainan tradisional layak diterapkan pada siswa kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar?
2. Apakah model permainan gerak dasar lokomotor dengan pendekatan bermain permainan tradisional, efektif diterapkan terhadap siswa sekolah dasar?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor secara optimal melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak (Sofyan et al., 2022)

- 
- b. Meningkatkan motivasi, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK (Sofyan et al., 2022)
 - c. Mengembangkan aspek kognitif, sosial, emosional, dan karakter, seperti kerjasama, disiplin, kejujuran, dan kreativitas, yang terkandung dalam pendekatan bermain dan permainan tradisional (Ika Pra Sauma et al., 2024).
 - d. Membiasakan siswa untuk memanfaatkan sumber daya di lingkungan sekitar dan menumbuhkan kesadaran lingkungan (Siti Nur Hayati & Putro, 2021).
2. Bagi Guru
- a. Memberikan strategi pembelajaran yang inovatif, variatif, dan menyenangkan dalam mata pelajaran PJOK, khususnya untuk gerak dasar lokomotor, di tengah keterbatasan sarana (Syafriadi et al., 2021).
 - b. Menjadi referensi dalam memodifikasi dan dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang relevan dengan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah (Syafriadi et al., 2021)
 - c. Meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam mendesain dan mengelola media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan daur ulang dari lingkungan sekitar (Rachmawati & Irawan, 2025)
3. Bagi Sekolah (SDN Cikiwul IV)
- a. Mengatasi permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang mudah dan murah didapatkan (Rachmawati & Irawan, 2025).
 - b. Menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif yang menarik bagi siswa (Ika Pra Sauma et al., 2024).
 - c. Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang peduli terhadap lingkungan dan mampu berinovasi dalam pembelajaran.
4. Bagi Dunia Pendidikan
- a. Memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran PJOK yang efektif, khususnya di sekolah dasar dengan kondisi serupa (Idam Ragil et al., 2024).

- b. Menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pemanfaatan sumber daya lokal (Sofyan et al., 2022).
- c. Mendukung upaya pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya bangsa (Ariyanto et al., 2020).

E. *State of the Art* (Kondisi Terkini Pengetahuan)

Penelitian mengenai peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan bermain dan permainan tradisional, telah banyak dilakukan dan menunjukkan dampak positif yang signifikan.

1. Pendekatan Bermain dan Peningkatan Motorik Dasar

Beberapa studi telah menunjukkan bahwa pendekatan bermain mempengaruhi kemampuan motorik dasar siswa sekolah dasar (Sofyan et al., 2022). Unsur kesenangan yang melekat pada bermain mampu menciptakan suasana belajar yang antusias dan aktif, sehingga terjadi peningkatan pembelajaran keterampilan gerak dasar (Sofyan et al., 2022). Bermain juga terbukti mempercepat berbagai perbaikan sosial, kognitif, motorik, dan linguistik (Sofyan et al., 2022).

Metode bermain sudah tidak asing lagi dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk proses pembelajaran di sekolah dasar (Sofyan et al., 2022), sejalan dengan pandangan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, di mana mereka memiliki kecenderungan untuk selalu beraktivitas sambil bersenang-senang menyalurkan potensi diri (Sofyan et al., 2022).

Keterampilan motorik dasar (*Fundamental Motoric Skills/FMS*) sangat penting untuk perkembangan anak usia dini (Sofyan et al., 2022), (Ika Pra Sauma et al., 2024). FMS melibatkan pola gerakan kasar, seperti berlari, melompat, dan berjalan (Ariyanto et al., 2020), yang fundamental untuk aktivitas fisik sehari-hari dan olahraga (Sofyan et al., 2022). Namun, observasi menunjukkan masih banyak siswa sekolah dasar yang memiliki kemampuan motorik fundamental yang kurang (Sofyan et al., 2022).

2. Permainan Tradisional sebagai Stimulan Motorik dan Karakter

Berbagai penelitian secara konsisten mendukung peran permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar (Ariyanto et al.,

2020). Seperti contoh permainan seperti engklek (Rachmawati & Irawan, 2025) (Sofyan et al., 2022), gobak sodor (Idam Ragil et al., 2024), dan lompat tali (Lestari, 2021). telah terbukti efektif. Permainan tradisional tidak hanya berfokus pada fisik, tetapi juga pada perkembangan emosional, kemampuan berbahasa, dan kemampuan sosial (Ariyanto et al., 2020).

Selain itu, permainan tradisional mengandung nilai-nilai karakter seperti kerjasama, disiplin, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, dan kreativitas (Ariyanto et al., 2020). Meskipun demikian, minat anak-anak terhadap permainan tradisional cenderung menurun seiring perkembangan teknologi dan globalisasi (Waqaf et al., n.d.)(Kuswanto, Pratiwi, & Denata, 2022), (Idam Ragil et al., 2024), yang menyebabkan permainan tradisional mulai terkikis dan diabaikan (Kuswanto et al., 2022). Terdapat pula kendala seperti keterbatasan lahan dan waktu (Ika Pra Sauma et al., 2024).

3. Pemanfaatan Media Pembelajaran dari Lingkungan/Daur Ulang

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa alat permainan dapat dibuat dari bahan sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Sebagai contoh, modifikasi permainan bola kasti dengan menggunakan bola plastik dari kantong kresek sebagai alternatif dapat meningkatkan keselamatan dan kenyamanan, serta memudahkan penyediaan alat permainan di sekolah. Selain itu, media pembelajaran yang baik tidak harus mahal, tetapi harus dapat digunakan kembali dan sesuai dengan topik serta siswa. Pemanfaatan media pembelajaran, termasuk dari bahan daur ulang, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih terarah, termanajemen, dan relevan.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah mengkonfirmasi efektivitas pendekatan bermain dan permainan tradisional dalam mengembangkan motorik dan karakter anak. Namun, terdapat celah dalam literatur yang secara eksplisit menggabungkan solusi terhadap keterbatasan sarana dengan pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar utama secara spesifik dalam konteks PJOK gerak dasar lokomotor.

Kebaruhan atau pembeda dari penelitian ini terhadap penelitian terdahulu adalah terletak pada:

1. Pengembangan Model Permainan Terintegrasi: Mengembangkan model permainan gerak dasar lokomotor yang tidak hanya menggunakan pendekatan bermain dan permainan tradisional, tetapi secara spesifik didesain untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah dasar, seperti yang ditemukan di SDN Cikiwul IV (Ika Pra Sauma et al., 2024).
2. Inovasi Pemanfaatan Sumber Daya Lokal (Plastik Daur Ulang): Memanfaatkan kondisi geografis SDN Cikiwul IV yang berada di lingkungan TPA Bantar Gebang untuk secara inovatif mengintegrasikan bahan daur ulang plastik sebagai alat/sumber belajar gerak dasar lokomotor. Meskipun ada studi tentang bola kasti dari plastik kresek (Simanungkalit et al., 2025), penelitian ini akan memperluasnya ke gerak lokomotor secara umum dan fokus pada pemanfaatan limbah plastik secara sistematis untuk tujuan tersebut. Ini merupakan area yang belum banyak dieksplorasi secara spesifik dalam konteks PJOK untuk gerak dasar lokomotor.
3. Holistik dan Kontekstual: Model yang dikembangkan diharapkan akan sangat kontekstual, tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan motorik, tetapi juga secara bersamaan menumbuhkan kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa dalam mengatasi keterbatasan, serta mendukung pelestarian budaya melalui permainan tradisional (Muslih, Respati, Shobihi, & Shafira, 2021).

F. Road Map Penelitian

Penelitian ini akan mengadopsi model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) (Fajarwati & Nugrahanta, 2022), yang merupakan pendekatan sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada (Fajarwati & Nugrahanta, 2022). Tahapan penelitian ini akan dibagi ke dalam empat bulan sebagai berikut:

Bulan 1 dan 5: Pengembangan Model permainan Gerak Dasar Locomotor
Maret - Mei

1. Tahap Analisis (*Analyze*):

Melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas IV, V dan VI SDN Cikiwul IV terkait keterampilan gerak dasar lokomotor, minat belajar PJOK, dan kondisi sarana prasarana yang ada (Lestari, 2021). Ini akan melibatkan observasi langsung terhadap kemampuan motorik fundamental siswa (Sofyan et al., 2022), wawancara dengan guru PJOK mengenai metode dan tantangan pembelajaran (Syafriadi et al., 2021), serta mengidentifikasi potensi pemanfaatan bahan daur ulang plastik di lingkungan sekitar sekolah (Simanungkalit et al., 2025).

Menganalisis kurikulum PJOK di sekolah dasar, khususnya terkait kompetensi gerak dasar lokomotor dan relevansinya dengan karakteristik siswa kelas IV, V dan VI (Syafriadi et al., 2021).

2. Tahap Perancangan (*Design*):

Merancang kerangka model permainan gerak dasar lokomotor dengan pendekatan bermain yang inovatif (Fajarwati & Nugrahanta, 2022). Desain akan mencakup sepuluh indikator pembelajaran efektif, seperti kaya variasi, kaya stimulasi, dan menyenangkan (Fajarwati & Nugrahanta, 2022), (Lestari, 2021).

Menentukan jenis-jenis permainan tradisional yang akan dimodifikasi untuk menstimulasi gerak dasar lokomotor (Syafriadi et al., 2021), serta merancang skenario pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan alat belajar dari daur ulang plastik (Simanungkalit et al., 2025).

Menyusun modul atau panduan guru yang berisi langkah-langkah implementasi model permainan (Fajarwati & Nugrahanta, 2022).

3. Tahap Pengembangan (*Develop*):

Mengembangkan prototipe model permainan dan media pembelajaran dari daur ulang plastik sesuai dengan desain yang telah dibuat (Fajarwati & Nugrahanta, 2022).

Melakukan validasi oleh ahli materi PJOK, ahli pendidikan anak usia dasar, dan ahli media pembelajaran (termasuk ahli lingkungan/daur ulang jika memungkinkan), untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian produk (Fajarwati & Nugrahanta, 2022), (Kurniawan et al., 2022).

Melakukan revisi berdasarkan masukan dari para validator (Fajarwati & Nugrahanta, 2022).

Bulan ke 6 dan 7: Implementasi dan Evaluasi Model permainan juni - juli

4. Tahap Implementasi (*Implement*):

Melaksanakan uji coba model permainan di kelas IV SDN Cikiwul IV secara terbatas (Fajarwati & Nugrahanta, 2022).

Menerapkan model permainan yang telah divalidasi dalam proses belajar mengajar PJOK, dengan guru sebagai fasilitator (Kurniawan et al., 2022).

Melakukan observasi terhadap keaktifan siswa, antusiasme, serta efektivitas penggunaan alat belajar dari daur ulang plastik selama pembelajaran berlangsung (Sofyan et al., 2022).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*):

Melakukan evaluasi formatif dan sumatif untuk mengukur peningkatan keterampilan gerak dasar lokomotor siswa (melalui *pre-test* dan *post-test*) (Sofyan et al., 2022). Menganalisis data kuantitatif (hasil tes keterampilan motorik) dan kualitatif (observasi, wawancara, respon siswa dan guru) untuk menilai efektivitas model permainan (Ariyanto et al., 2020). Menyimpulkan hasil penelitian dan merumuskan rekomendasi untuk implementasi lebih lanjut.