

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan, yang di mana pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa raga yang dapat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan sehari-hari seseorang atau pribadi seseorang, dengan pendidikan jasmani dapat mempengaruhi seseorang untuk meningkatkan dan merubah aspek-aspek yang saling berhubungan. Aspek-aspek tersebut mencakup yaitu kawasan organik, kognitif maupun efektif, perasaan seseorang, hubungan pribadi, tingkah laku kelompok, perkembangan mental, sosial, serta estetika, dengan menggunakan pendekatan yang saling berkaitan pada aspek satu dengan aspek yang lainnya (Hernando Dwi Prasetyo, 2021).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (penjasorkes) memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan motorik, pembentukan karakter, dan peningkatan kebugaran peserta didik Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran gerak dasar, khususnya gerak dasar lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, dan melangkah, merupakan fondasi penting untuk perkembangan motorik yang optimal. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran gerak dasar sering kali menghadapi tantangan, seperti keterbatasan media pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Budiadnyana, Budiadnyana, Anak Agung Ngurah Putra Laksana, 2024).

Seorang guru harus terampil serta memahami terhadap fungsi media pembelajaran tersebut dalam kedudukannya dalam mengajar. Selain media yang digunakan dalam pembelajaran, lingkungan dapat dimanfaatkan 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).

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)

Gerak lokomotor adalah kemampuan dasar dalam bentuk perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, seperti berjalan, melompat, atau meloncat. Aktivitas ini melibatkan Kerjasama antara otot dan sendi yang sangat penting untuk perkembangan motorik kasar anak. Gerak lokomotor menjadi fundamental dalam pendidikan jasmani karena membentuk landasan bagi penguasaan keterampilan motorik yang lebih kompleks di kemudian hari.

Gerak lokomotor berkaitan dengan kemampuan motorik kasar pada anak. gerak lokomotor merupakan salah satu gerakan dasar utama, selain gerak manipulatif dan gerak nonlokomotor. Gerakan seperti memanjat, melompat, berlari, berjalan, dan lain sebagainya yang memungkinkan seseorang berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya disebut gerak lokomotor (Jannah, 2024).

Fungsi utama gerak lokomotor adalah mengembangkan kemampuan fisik dan motorik anak, membantu dalam pembentukan postur tubuh yang baik, memperkuat otot dan tulang, serta melatih koordinasi dan keseimbangan. Dengan berlatih gerak lokomotor, siswa belajar mengontrol tubuhnya secara efisien, meningkatkan stamina, serta mempersiapkan diri untuk berbagai aktivitas olahraga di masa mendatang. Selain itu, penguasaan gerak lokomotor juga berperan penting dalam meningkatkan kepercayaan diri Ketika berpartisipasi pada kegiatan kelompok maupun permainan.

Manfaat gerak lokomotor tidak hanya terbatas pada aspek fisik, tetapi juga mencakup penguatan kemampuan kognitif dan sosial. Siswa yang aktif melakukan gerak lokomotor cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang lebih baik, mudah berinteraksi dengan teman sebaya, serta terlatih dalam kerjasama dan sportivitas. Penelitian ini juga menegaskan bahwa pembelajaran gerak lokomotor yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar, kesehatan jasmani, serta

mencegah masalah perkembangan motorik seperti obesitas atau keterlambatan gerak pada anak usia sekolah dasar.

Amin et al (2022) Menyatakan Bahwa 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 kewajiban. Itulah sebabnya mengapa 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.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan motorik anak usia sekolah dasar. Pada tahap kelas bawah (kelas I dan II), anak sedang berada pada fase perkembangan *fundamental motor skills*, terutama keterampilan lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat dan berjingkat. Penguasaan keterampilan dasar ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan keterampilan gerak yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Gallahue & Donnelly, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran gerak lokomotor perlu dirancang dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung aktif, senang bergerak, dan belajar melalui kongkret.

Model pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang paling relevan untuk mendukung pembelajaran lokomotor di sekolah dasar, Permainan yang dirancang dengan baik tidak hanya memberikan kesempatan bagi anak untuk berlatih gerak dasar, tetapi juga menumbuhkan motivasi, kegembiraan, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa Penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan kemampuan motorik dasar sekaligus menumbuhkan aspek afektif dan sosial siswa, seperti kerja sama,

sportivitas, dan kepercayaan diri (Hartati et al., 2022). Pendekatan berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga merupakan instrumen pedagogis yang efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran gerak (Mikrouli et al., 2024).

Konteks pembelajaran di SD Negeri 19 Jakarta Timur menunjukkan bahwa siswa kelas bawah masih menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan keterampilan gerak lokomotor seiring dengan perkembangan usianya. Hal ini wajar terjadi mengingat anak pada fase ini membutuhkan stimulus yang terstruktur namun tetap menyenangkan agar dapat berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini hadir untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah SD. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkaya strategi pembelajaran PJOK serta mendukung perkembangan motorik sejak dini.

Masa usia sekolah dasar, terutama pada siswa kelas bawah (kelas I-II), perkembangan keterampilan lokomotor sangat krusial karena berkaitan erat dengan pembentukan kemampuan fisik dasar, keseimbangan tubuh, dan kematangan kontrol gerak. Jika keterampilan lokomotor tidak dilatih secara optimal, anak berisiko mengalami hambatan dalam perkembangan motorik, rendahnya partisipasi dalam kegiatan fisik, hingga kurangnya kepercayaan diri saat berinteraksi sosial dalam aktivitas jasmani.

Pembelajaran gerak lokomotor di sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 19 Jakarta Timur, masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru telah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan, tetapi keterbatasan variasi model yang digunakan menyebabkan sebagian siswa merasa bosan sehingga tidak mengikuti pembelajaran dengan serius dan penuh semangat. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam melakukan gerak lokomotor selama pembelajaran PJOK, terutama pada keterampilan berjalan, berlari, dan melompat.

Permasalahan gerak dasar lokomotor yang telah diuraikan menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran yang menarik, aman, dan

sesuai dengan karakteristik siswa kelas I dan II di SDN 19 Jakarta Timur. Pengembangan model tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendukung peningkatan penguasaan keterampilan gerak dasar lokomotor. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas Bawah Sdn 19 Jakarta Timur.”

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan variasi model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas bawah sekolah dasar dan juga sesuai dengan tujuan pembelajaran gerak dasar. Selain itu, dengan melalui media permainan juga dapat memberikan suasana menyenangkan pada saat melakukan pembelajaran gerak dasar lokomotor dan mengatasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor pada siswa kelas bawah Sekolah Dasar Negeri 19 Jakarta Timur.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran Locomotor Berbasis Permainan Pada Siswa Kelas Bawah Sekolah Dasar Negeri 19 Jakarta Timur.

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 siswa kelas bawah di Sekolah Dasar tersebut yang dapat memberikan inovasi dan nilai positif didalamnya.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah bentuk model pembelajaran gerak dasar lokomotor berbasis permainan pada siswa kelas bawah Sekolah Dasar Negeri 19 Jakarta Timur?

### **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 diterapkan dan diminati oleh siswa, menjadi pengalaman baru bagi siswa khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, sehingga pembelajaran ini sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan mampu diterima dengan baik pada siswa kelas bawah di Sekolah Dasar Negeri 19 Jakarta Timur.

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