

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas, yang pelaksanaannya harus menyentuh seluruh aspek perkembangan peserta didik. Menurut (Depdiknas, 2003), tujuan pendidikan nasional tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang sehat, cakap, kreatif, dan mandiri. Untuk mencapai tujuan yang komprehensif ini, proses pendidikan harus dirancang selaras dengan karakteristik perkembangan anak, sebagaimana dinyatakan oleh (Wahyuni, 2023) bahwa pendidikan anak harus memiliki filosofi yang menyentuh seluruh perkembangannya melalui pembelajaran yang disesuaikan dengan dunia anak. Salah satu dimensi pendidikan yang memegang peran vital dalam menyentuh aspek fisik dan psikomotorik anak secara simultan adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari tujuan pendidikan nasional karena fungsinya sebagai media utama pembentukan karakter dan fisik melalui aktivitas gerak. Inti dari pendidikan jasmani adalah "gerak" (motor), yang menurut (Syaputra et al., 2023) merupakan kemampuan dasar manusia dari lahir hingga akhir hayat. (Rismayanthi, 2020) menambahkan dalam penelitiannya bahwa karakteristik anak adalah selalu bergerak, menggunakan sebagian besar tubuhnya untuk gerakan kasar seperti berlari dan melompat. Maka pemenuhan kebutuhan gerak dalam pendidikan jasmani menjadi prasyarat mutlak bagi tumbuh kembang anak.

Aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani harus dibangun di atas fondasi yang kuat, yaitu keterampilan gerak dasar. (Parwata, 2021) menegaskan bahwa aktivitas gerak manusia, mulai dari yang sederhana hingga kompleks, merupakan elemen penting kehidupan. Gerak dasar ini, menurut (Pangkey & Mahfud, 2020) dan (Siregar, 2021), bertindak sebagai akar atau landasan bagi anak untuk menguasai keterampilan yang lebih rumit, menghubungkan fungsi otak dengan otot-otot tubuh. Jika gerak dasar ini tidak dikuasai dengan baik, anak akan kehilangan landasan untuk mengembangkan kemampuan fisiknya secara optimal.

Dalam struktur gerak dasar, terdapat tiga komponen fundamental: lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif (Karrera, Wihda Lupita, 2023). Di antara ketiganya, gerak dasar manipulatif memegang urgensi tersendiri karena melibatkan kemampuan mengontrol objek dengan anggota tubuh, seperti melempar dan menangkap. (Hendra & Putra, 2020) menyoroti bahwa keterampilan manipulatif memiliki dampak ganda: secara langsung menentukan keterampilan bergerak, dan secara tidak langsung mempengaruhi persepsi diri (*self-concept*) serta penyesuaian sosial anak. Ketidakmampuan dalam gerak manipulatif dapat membuat anak merasa rendah diri karena tidak mampu mengikuti permainan bersama teman sebayanya, sehingga aspek ini menjadi krusial untuk dikembangkan sejak dini.

Peneliti melakukan observasi kepada anak kelas bawah di sekolah dasar negeri Walantaka 1 dengan sampel diambil secara random berjumlah 30 anak kelas bawah, studi pendahuuan dilakukan dengan melakukan tes dengan instrumen TGMD 2 bagian manipulatif lempar dan tangkap, dengan tes melempar yaitu, 1) Melempar bola besar dengan kedua tangan di atas, 2) Melempar bola besar dengan kedua tangan di bawah, 3) Melempar bola kecil dengan satu tangan di atas, 4) Melempar bola kecil dengan satu tangan di bawah, dan untuk bagian tes menangkap yaitu dengan melakukan, 1) Menangkap bola besar dengan kedua tangan, 2) Menangkap bola kecil dengan kedua tangan.

Berikut hasil tes kemampuan gerak dasar anak sekolah dasar kelas bawah menggunakan tes TGMD 2 bagian gerak manipulatif melemp

Tabel 1.1 Pengukuran Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Tes Melempar

No	Rentang Skor	Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	10 – 12	Sangat Baik	0	0,0%
2	7 – 9	Baik	2	6,7%
3	5 – 6	Cukup/Sedang	5	16,7%
4	1 – 4	Kurang	23	76,6%
TOTAL			30	100%

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa 6,7% (2 responden) memiliki kemampuan gerak dasar manipulatif melempar dengan kategori baik, sebanyak 16,7 % (5 Responden) memiliki tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif melempar dengan kategori yang cukup/sedang dan mayoritas anak kelas bawah

memiliki kategori kurang yaitu sebanyak 76,6% (23 responden) tanpa ada anak yang memiliki kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan penguasaan kemampuan gerak melempar sangat lemah. Rata-rata siswa hanya mampu memenuhi sedikit indikator gerak dari total 12 poin yang tersedia.

Tabel 1.2 Pengukuran Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Tes Menangkap

No	Rentang Skor	Kemampuan	Frekuensi	Persentase (%)
1	6	Sangat Baik	0	0,0%
2	5	Baik	1	3,3%
3	3 – 4	Cukup/Sedang	6	20,0%
4	1– 2	Kurang	23	76,7%
TOTAL			30	100%

Dari hasil tes tersebut diketahui bahwa anak sekolah dasar kelas rendah memiliki kemampuan menangkap 3,3% (1 responden) dengan kategori baik, terdapat 20,0% (6 responden) dengan kategori sedang/cukup) dan mayoritas anak kelas rendah dalam melakukan kemampuan gerak dasar manipulatif menangkap dalam kategori kurang yaitu dengan 76,7% (23 responden), dalam kemampuan menangkap ini tidak ada yang termasuk kedalam kategori sangat baik, hal ini mengidentifikasi bahwa anak sekolah kelas bawah dalam tes kemampuan manipulatif lempar dan tangkap masih lemah. Data dari penelitian kecil tersebut dijadikan asumsi dan dasar untuk dicarikan solusi untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap.

Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap siswa kelas bawah sekolah dasar secara umum masih berada pada kategori rendah. Namun, untuk memperoleh gambaran yang lebih spesifik mengenai bentuk keterampilan yang masih mengalami kesulitan, peneliti melakukan analisis lanjutan terhadap setiap indikator gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi indikator yang memiliki tingkat penguasaan paling rendah sehingga dapat dijadikan sebagai fokus dalam penyusunan tindakan pembelajaran melalui permainan modifikasi. Adapun hasil analisis kemampuan siswa pada setiap

indikator gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap disajikan pada Tabel 1.3 berikut.

Tabel 1.3 Rata-rata tes melempar dan menangkap

Kode Tes	M1	M2	M3	M4	M5	M6
Rata-Rata	2,8	2,9	1,5	2,9	2,9	1,7

Pada keterampilan melempar, nilai rata-rata melempar bola besar dengan kedua tangan di atas (M1) sebesar 2,8, melempar bola besar dengan kedua tangan di bawah (M2) sebesar 2,9, dan melempar bola kecil satu tangan di bawah (M4) sebesar 2,9. Namun, pada indikator melempar bola kecil satu tangan di atas (M3) diperoleh nilai rata-rata paling rendah, yaitu 1,5.

Pada keterampilan menangkap, indikator menangkap bola besar dengan kedua tangan (N1) memperoleh nilai rata-rata 2,9, sedangkan menangkap bola kecil dengan kedua tangan di atas (N2) hanya memperoleh nilai rata-rata 1,7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap bola dari arah atas, terutama yang melibatkan koordinasi mata dan tangan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan melempar bola kecil satu tangan di atas (M3) dan menangkap bola kecil dengan kedua tangan di atas (N2) merupakan aspek yang paling perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui penerapan permainan modifikasi untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap.

Selain melakukan studi pendahuluan, peneliti juga melakukan wawancara dan observasi di tiga sekolah dasar di kecamatan walantaka terhadap pembelajaran yang dilakukan pada materi gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap, dengan hasil tampak bahwa metode pengajaran yang digunakan guru masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran seringkali berlangsung dengan format klasikal, di mana guru memberikan instruksi dan demonstrasi di depan kelas, kemudian diikuti oleh siswa secara serempak. Meskipun metode ini efisien dalam pengelolaan kelas. Seharusnya mereka belajar

paling efektif melalui pengalaman langsung, interaksi aktif dengan objek, dan aktivitas yang bersifat permainan, bukan melalui instruksi pasif. Pembelajaran yang monoton dan kurang menantang terbukti menurunkan minat dan antusiasme siswa, yang terlihat dari beberapa siswa yang tampak tidak fokus dan mudah teralihkan perhatiannya.

Fokus pengamatan yang lebih tajam pada aspek gerak dasar menunjukkan bahwa kelemahan paling signifikan terletak pada kemampuan gerak manipulatif siswa. Banyak siswa yang masih menunjukkan kekakuan saat mencoba melempar bola ke sasaran, kesulitan dalam menangkap bola dengan kedua tangan secara tepat. Kondisi ini mengkhawatirkan, mengingat penguasaan gerak dasar manipulatif pada usia dini merupakan prediktor penting bagi partisipasi dalam aktivitas fisik di jenjang selanjutnya. Penelitian oleh Lutan (2001) (Fitri & Sari, 2025) menegaskan bahwa kegagalan dalam menguasai gerak dasar akan menimbulkan "lingkaran kegagalan" (*cycle of failure*), di mana anak menjadi enggan berpartisipasi dalam permainan atau olahraga karena merasa tidak mampu, yang pada akhirnya membatasi perkembangan fisik dan sosial mereka.

Hasil wawancara dengan guru yang dilakukan oleh peneliti memperkuat temuan observasi. Guru mengakui bahwa pengembangan gerak dasar manipulatif memang menjadi salah satu tantangan terbesar. Beberapa faktor yang diungkapkan antara lain adalah keterbatasan alokasi waktu, jumlah siswa yang terlalu banyak dalam satu kelas, serta kurangnya variasi media atau alat pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Guru juga menyatakan bahwa seringkali sulit untuk memberikan umpan balik korektif secara individual kepada setiap siswa karena keterbatasan tersebut. Kondisi ini menyebabkan siswa yang mengalami kesulitan tidak mendapatkan bimbingan yang memadai, sehingga kesalahan gerak menjadi permanen dan sulit untuk diperbaiki di kemudian hari, untuk meminimalisir adanya hal tersebut harus ada pembelajaran agar bisa meningkatkan gerak manipulatif bagian lempar tangkap.

Meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif, khususnya melempar dan menangkap, merupakan aspek fundamental dalam perkembangan motorik anak yang berfungsi sebagai batu loncatan menuju penguasaan keterampilan olahraga yang lebih kompleks. Menurut Gallahue, Ozmun, dan Goodway (2012) gerak

manipulatif merupakan keterampilan yang melibatkan pengendalian objek (seperti bola) dengan menggunakan tangan atau kaki. Penguasaan keterampilan melempar dan menangkap yang matang sangat penting karena keterampilan ini merupakan bagian dari "alfabet gerak" atau *Fundamental Movement Skills (FMS)*. Jika fase ini tidak dimatangkan, anak akan mengalami kesulitan dalam menggabungkan gerakan-gerakan tersebut ke dalam permainan olahraga spesifik di masa depan, seperti basket, baseball, atau bola tangan.

Lebih jauh lagi, kegagalan dalam menguasai gerak lempar dan tangkap dapat menciptakan apa yang disebut oleh Seefeldt (1980) sebagai "hambatan kemahiran" (*proficiency barrier*). Teori ini menjelaskan bahwa jika anak tidak mencapai tingkat kematangan tertentu dalam gerak dasar manipulatif pada masa kanak-kanak, mereka akan kesulitan untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik yang membutuhkan koordinasi kompleks saat remaja maupun dewasa. Hal ini didukung oleh Clark dan Metcalfe (2002) melalui metafora *The Mountain of Motor Development*, yang menempatkan keterampilan manipulatif sebagai dasar (*base camp*) yang harus kuat sebelum seseorang dapat mendaki ke puncak keterampilan (*skillfulness*). Tanpa kemampuan lempar tangkap yang baik, akses anak terhadap berbagai jenis olahraga permainan akan tertutup, yang berdampak pada rendahnya partisipasi aktivitas fisik mereka.

Urgensi pengembangan gerak manipulatif ini menjadi sangat kritis pada fase peserta didik kelas bawah sekolah dasar. (Perdana, 2024) mengidentifikasi bahwa pada fase ini, anak seharusnya sudah mampu melakukan gerak manipulatif seperti melempar dan menangkap bola dengan seimbang. (Bakhtiar, 2021) menyebut fase ini sebagai masa kritis atau masa "menghaluskan" gerak. Jika pembelajaran pada fase ini terlewatkan atau tidak maksimal, peserta didik akan mengalami hambatan permanen dalam mempelajari keterampilan yang lebih sulit di kemudian hari. Kegagalan dalam fase ini, menurut Hurlock (1978) dalam (Rahmawati, 2020), dapat menyebabkan "kekakuan" perkembangan yang berujung pada gangguan psikologis seperti putus asa dan penarikan diri dari lingkungan sosial.

Mengingat risiko psikologis dan fisik tersebut, metode pembelajaran pendidikan jasmani harus dirancang agar menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, yaitu melalui bermain. Kurikulum (Kemendikdasmen, 2020) mengakui

bermain sebagai cara terbaik mengembangkan kompetensi anak. Sugianto dalam (Wondal et al., 2020) dan Kurniati dalam (Rahmawati, 2020) menegaskan bahwa bermain tidak hanya menyehatkan fisik tetapi juga membantu anak memahami dunianya. Namun, karena kompleksitas permainan standar seringkali menyulitkan anak, diperlukan pendekatan permainan modifikasi. (Salman, 2020) dan (Cendana & Suryana, 2022) sepakat bahwa modifikasi baik aturan, alat, maupun jumlah pemain diperlukan agar anak dapat berpartisipasi aktif dan mengembangkan potensi manipulatifnya tanpa merasa terbebani oleh tingkat kesulitan yang tidak sesuai dengan usianya.

Peneliti juga mengkaji apakah permainan dapat mempengaruhi gerak dasar, terdapat penelitian yang relevan mengenai permainan yang mempengaruhi gerak dasar. Penelitian yang dilakukann (Abyudaya et al., 2025) pada anak sekolah dasar bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan media yang dimodifikasi (seperti penggunaan bola dengan berat berbeda dan bahan daur ulang) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif melempar pada siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa sebesar 70% hingga 76% setelah implementasi model tersebut, yang mengindikasikan bahwa variasi media dan pendekatan bermain merupakan solusi konkret untuk mengatasi rendahnya kemampuan gerak dasar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Siregar, 2021) menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan tradisional terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif anak usia 6-8 tahun. Melalui dua siklus tindakan, terjadi peningkatan skor rata-rata dari 63,8 menjadi 82,2 dengan tingkat keberhasilan mencapai 100% pada akhir siklus kedua. Penelitian yang dilakukan oleh (Syaputra et al., 2023) membuktikan bahwa rendahnya kemampuan gerak dasar manipulatif lempar tangkap pada siswa sekolah dasar dapat diatasi secara efektif melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus II dengan tingkat ketuntasan mencapai 86% untuk kemampuan melempar dan 91% untuk menangkap, yang mengindikasikan bahwa pelibatan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah gerak berdampak positif terhadap penguasaan keterampilan motorik mereka. Secara keseluruhan, kajian literatur ini menegaskan bahwa

intervensi melalui modifikasi permainan baik dari sisi aturan, model pembelajaran, maupun alat bantu merupakan solusi yang teruji untuk mengatasi rendahnya kemampuan gerak dasar siswa.

Analisis dari penelitian diatas telah ditemukan kesenjangan penelitian (*research gap*) antara lain (1) penelitian sebelumnya pada modifikasi alat dan aturan semata seringkali masih menyisakan kendala metodologis berupa tingginya waktu tunggu (*waiting time*) siswa dan dominasi permainan oleh siswa yang terampil, namun penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan modifikasi permainan dengan sebuah pendekatan yang menjamin pengorganisasian gerak yang lebih sistematis, frekuensi pengulangan lempar-tangkap yang tinggi, serta distribusi keaktifan yang merata bagi seluruh siswa tanpa menghilangkan unsur kegembiraan dalam bermain (2) penelitian yang ada telah membuktikan bahwa permainan dapat meningkatkan gerak dasar manipulatif namun belum terfokus pada karakteristik anak usia Sekolah Dasar kelas rendah. Dengan demikian, peneliti tertarik menerapkan modifikasi permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap pada anak sekolah dasar kelas bawah.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dipusatkan pada upaya peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif, spesifik pada teknik melempar dan menangkap bagi siswa Sekolah Dasar kelas bawah. Intervensi yang dilakukan dibatasi pada penggunaan modifikasi permainan. Pendekatan ini dipilih untuk memaksimalkan intensitas gerak (jumlah pengulangan) dan efisiensi waktu pembelajaran melalui penggunaan media alat dan format yang dimodifikasi sesuai karakteristik siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah dengan modifikasi permainan dapat meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap untuk anak sekolah dasar kelas bawah?”

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah :

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

- a. Pengembangan Ilmu Keolahragaan: Memperkaya literatur dan wawasan ilmiah dalam bidang Pendidikan Jasmani, khususnya mengenai efektivitas metode modifikasi permainan terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif.
- b. Referensi Akademis: Sebagai landasan atau rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai variasi bentuk-bentuk permainan modifikasi dalam pembelajaran PJOK.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi pihak-pihak berikut

- a. Bagi Peserta Didik (Siswa Kelas Bawah)
 - 1) Kemudahan Belajar: Membantu siswa memahami dan mempraktikkan gerakan lempar tangkap dengan lebih mudah karena alat atau aturan permainan telah disederhanakan (dimodifikasi) sesuai kemampuan mereka.
- b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani
 - 1) Solusi Kreatif: Memberikan inspirasi dan contoh konkret bagi guru tentang bagaimana cara memodifikasi sarana, prasarana, atau aturan permainan untuk mengatasi keterbatasan alat atau kesulitan siswa.
 - 2) Efektivitas Mengajar: Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menghindari metode drill (latihan berulang yang kaku) yang seringkali membuat siswa kelas bawah merasa bosan.
 - 3) Pengelolaan Kelas: Membantu guru dalam mengelola kelas yang lebih aktif dan kondusif karena siswa antusias dengan permainan yang disajikan.

c. Bagi Sekolah

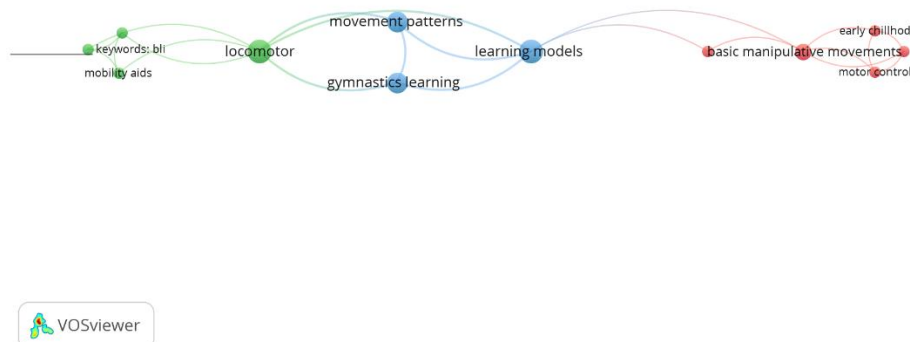
- 1) Inovasi Pembelajaran: Mendorong terciptanya budaya inovasi di lingkungan sekolah, di mana pembelajaran PJOK tidak hanya terpaku pada olahraga standar, tetapi adaptif terhadap kebutuhan siswa.

E. State of the Art

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

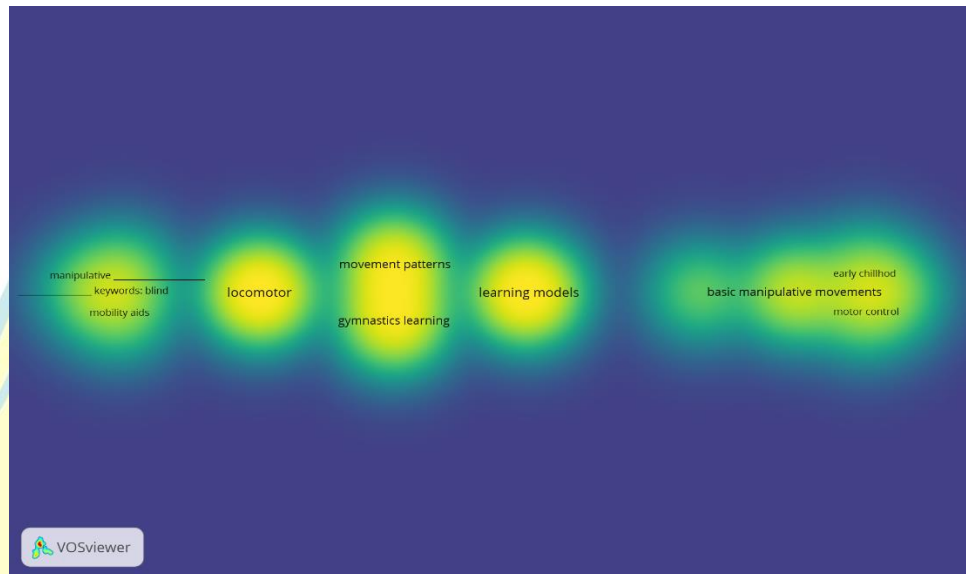
1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Web of science*, *Crossref*, *PubMed* dan *Google Scholar* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish*, *Mendeley* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1 Review VOSviewer Networks

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variable gerak dasar manipulatif telah dikaji oleh peneliti sebelumnya, dari gambar tersebut juga bisa dilihat keterkaitan antara variabel manipulatif dengan anak usia sekolah dasar kelas bawah akan tetapi untuk modifikasi permainan belum ada yang meneliti. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1.2 Review VOSviewer Density Visualization

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata gerak dasar manipulatif dan usia anak sekolah dasar kelas bawah. Setiap node dipelati visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Sedangkan kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Gerak dasar manipualtif dan anak usia sekolah dasar kelas bawah berada di area hijau. Hal ini berarti variable tersebut sering dikaji dan diteliti pada 5 tahun terakhir. Berdasarkan analisis blibliometrik di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar dan menangkap dengan menggunakan modifikasi permainan untuk anak sekolah dasar kelas bawah.

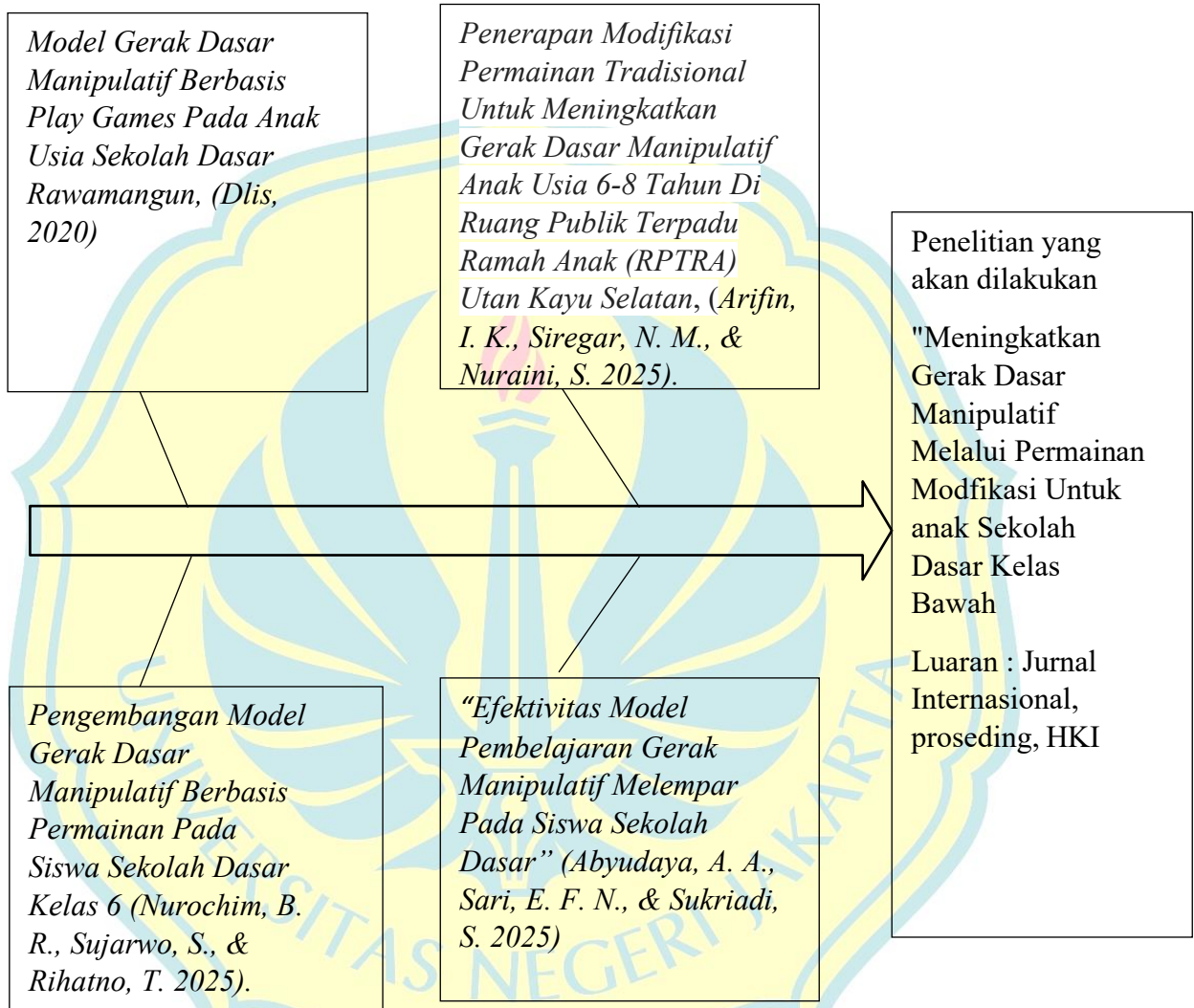
F. Tinjauan Literatur

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji strategi pengembangan keterampilan gerak manipulatif pada anak, mulai dari usia dini hingga sekolah dasar. (Hendra & Putra, 2020) dalam studi kualitatifnya di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) menemukan bahwa peran guru dalam menyediakan alat yang menarik dan memberikan contoh melalui permainan olahraga sangat krusial untuk menstimulasi gerak dasar anak. Temuan ini diperkuat oleh kajian konseptual (Rahmawati, 2020) yang menegaskan bahwa pada rentang usia dini, modifikasi permainan meliputi perubahan aturan, alat, dan lingkungan merupakan syarat mutlak untuk mengurangi tingkat frustrasi anak dan menyesuaikan tugas gerak dengan karakteristik fisik mereka. Sementara itu, pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, (Chen et al., 2016) melalui penelitian kuantitatifnya pada siswa kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar membuktikan bahwa kualitas desain tugas (task design) yang disesuaikan dengan perkembangan anak memiliki korelasi yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi gerak manipulatif siswa.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah memberikan landasan yang kuat, terdapat kesenjangan (gap) yang perlu dijawab. Penelitian (Hendra & Putra, 2020) serta (Rahmawati, 2020) masih berfokus pada fase prasekolah (PAUD/TK) dengan pendekatan bermain yang sangat mendasar, sedangkan (Chen et al., 2016) berfokus pada siswa kelas atas (upper elementary) yang kemampuan motoriknya sudah lebih matang. Belum banyak studi yang secara spesifik menargetkan fase transisi di Sekolah Dasar Kelas Bawah (Kelas 1-3), di mana anak mulai beralih dari pola bermain bebas menuju gerak yang lebih terstruktur. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung membahas gerak manipulatif secara umum (mencakup tendangan dan giringan), tanpa fokus mendalam pada koordinasi tangan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir dengan kebaruan (*novelty*) berupa penerapan modifikasi permainan yang spesifik untuk meningkatkan gerak dasar lempar dan tangkap pada siswa sekolah dasar kelas bawah.

G. Road Map Penelitian

Penelitian ini memiliki roadmap yang memberikan gambaran bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat adalah



Gambar 1.3 Road Map Penelitian

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Jika sebelumnya peneliti dan tim telah melakukan penelitian dengan fokus model pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar maka pada penelitian ini, peneliti memodifikasi permainan untuk meningkatkan gerak dasar manipulatif bagian melempar dan menangkap yang dikhususkan pada anak sekolah dasar kelas bawah.