

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan yang sangat penting. Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, Wulandari & Wibowo, (2022). Pendidikan sejatinya membentuk manusia untuk bisa menjalankan perannya dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga pendidikan diawali dengan pembentukan karakter yang sehat (sehat jasmani, sehat rohani, sehat, sosial, dan sehat spiritual (Mashuri et al., 2022). Pendidikan sering dilakukan di bawah pengawasan individu lain. TK, SD, SMP, dan perguruan tinggi adalah fase pendidikan umum. Sekolah merupakan tempat seseorang menerima pendidikan. Masa sekolah dasar sangat penting untuk perkembangan anak berikutnya karena mereka merangsang semua elemen perkembangan, Lestari, (2021). Pada usia ini, anak mulai memahami diri dan lingkungannya. Akibatnya, anak-anak harus distimulasi agar tumbuh kembangnya menjadi lebih baik. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah pendidikan yang baik, khususnya pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran sekolah yang dipelajari siswa. Subjek ini berisi konten tentang

game, kesehatan lingkungan, dan kesehatan tubuh, dan dimodifikasi dalam bentuk permainan. Modifikasi juga tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran (sukarata et al., 2022). Pendidikan Jasmani merupakan topik yang tidak hanya mengajak siswa untuk menguasai olahraga tertentu, tetapi juga membentuk karakter siswa dengan mengedepankan pola hidup sehat. Pendidikan jasmani adalah suatu proses dimana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar dalam bidang olahraga dan kesehatan, Abduljabar, (2021). Instruktur adalah orang yang bertugas menyediakan konten mata pelajaran, membimbing, dan mengarahkan kegiatan siswa. Siswa adalah pelaku pembelajaran yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru.

Wulandari & Wibowo, (2022), menyatakan bahwa pendidikan jasmani diajarkan di dalam kelas, Ini menyiratkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memainkan peran penting dalam mengajarkan gerak dasar anak-anak. Pada dasarnya, anak memiliki kemampuan bergerak yang diturunkan sejak lahir atau bersifat intrinsik. Gerakan motorik dasar pada anak muda ini adalah gerak dasar lokomotor, non lokomotor (kestabilan), dan manipulatif. Anak usia sekolah dasar merupakan individu yang tidak hanya selalu ingin tahu tentang sesuatu, tetapi mereka juga ingin mencoba dan mengalaminya. Mereka juga cenderung hiperaktif dan sering kali terlibat dalam kegiatan seperti lari cepat, melompat, melempar, dan koordinasi mengejar. Perkembangan gerak pada anak cukup terlihat, terutama pada

kapasitas gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi. Masa kanak-kanak adalah saat gerakan dasar disempurnakan atau ditingkatkan. Mendekati masa remaja, gerak yang semakin rumit dapat dikuasai dengan kemampuan menggunakan keterampilan gerak sesuai dengan tuntutan. Akhirnya, selama masa dewasa awal, banyak organ tubuh mencapai puncak perkembangan fungsionalnya, dan fisik mencapai puncak kematangannya. Hidayat, (2017), menyatakan gerak non lokomotor adalah gerak yang dilakukan di tempat. Tanpa adanya ruang untuk bergerak, maka gerak non lokomotor seperti membungkuk dan merentang, mendorong dan menarik, menaikkan dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, memutar, memantul, dan lain-lain harus digunakan. Meregangkan, menekuk, mengayun, mengayun, memutar, memutar, memutar, mendorong, mengangkat, dan mendarat adalah contoh dari tindakan non-lokomotor. Disisi lain, Maydiantoro, (2019), menyatakan bahwa gerak non lokomotor adalah gerak yang terjadi pada suatu lokasi yang tidak terjadi pergeseran dari satu titik ke titik lainnya. Gerak non lokomotor adalah gerak yang badannya tidak berpindah posisi. Membungkuk, memutar, mengayun, dan gerakan lain yang tidak mengubah postur tubuh saat bergerak adalah contoh gerakan non-lokomotor. Jadi, gerak non lokomotor meliputi perilaku seperti membungkuk, menekuk badan, meregang, mendorong, berputar, mengayun, merentang, dan sebagainya yang menggerakkan anggota badan pada porosnya tetapi tidak menggerakkan orang yang melakukannya. Gerak non lokomotor, seperti melompat dan mendarat di tempat yang sama, adalah contohnya. Anak-anak yang dilatih untuk berhasil melompat, baik untuk ketinggian maupun jarak jauh, pada dasarnya sudah

siap untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti permainan lompat, menari, senam, dan lain-lain.

Namun, seringkali dalam pengaplikasiannya baik dari guru maupun siswa masih mengalami banyak kendala. Banyak kendala yang dihadapi guru dalam bidang pembelajaran gerak dasar non-lokomotor, khususnya sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan Pembelajaran Jasmani Olahraga dan kesehatan (PJOK) masih memiliki beberapa kendala. Kendala yang paling utama dirasakan adalah kurangnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh merasa sumber pembelajaran dan media yang guru gunakan dalam melatih gerak dasar non-Lokomotor kurang efektif dan efisien, Sarana dan prasarana dalam memberikan Pendidikan jasmani dirasa kurang mendukung oleh guru, Model latihan gerak dasar non-lokomotor yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan menurunkan minat belajar dari peserta didik. Jika dilihat dari sisi guru, guru acap kali tidak menemukan sumber yang tepat untuk dijadikan media dalam pembelajaran Latihan gerak dasar non-lokomotor. Sudah sepatutnya sebagai guru, mereka menemukan sumber yang tepat sehingga pencapaian belajar peserta didik juga lebih maksimal. Dengan pemilihan model latihan yang tidak tepat, tentu akan membuat peserta didik kesulitan dan merasa bosan dalam melakukan praktek gerak dasar tersebut. Dapat disimpulkan bahwa model latihan yang digunakan oleh guru kurang detail dan menarik, sehingga diperlukan pengembangan model latihan gerak dasar khususnya non-lokomotor untuk memandu proses belajar mengajar. Selain itu, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah

kurang mendukung sehingga penyampaian materi dan juga praktek yang dilakukan oleh peserta didik kurang maksimal. Kendala lainnya adalah terkait dengan porsi belajar yang terbilang kurang, terlebih lagi kebanyakan peserta didik sedang dalam masa aktif yang membuat guru kesulitan mengatur kegiatan pembelajaran dengan tertib, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga merupakan kendala, Kesulitan guru mengatur peserta didik sangat berpengaruh terhadap pembelajaran jasmani. (suwiwa et al., 2020)Seorang guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait mengenai media dan model pembelajaran agar mendapatkan kemajuan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al., (2022) dengan judul “Pengembangan Modul Guru Materi Variasi Dan Kombinasi Gerak Lokomotor Non-Lokomotor Manipulatif Untuk Siswa Autis” yang bertujuan untuk mengembangkan menguji kualitas modul untuk guru dalam pemberian materi gerak dasar pada siswa autis ini memberikan hasil bahwa pengembangan modul yang meliputi variasi pada gerak dasar yakni lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Prayitno & Sukadiyanto, (2020) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Untuk Anak Usia 2-4 Tahun” yang mana tujuannya adalah untuk menciptakan model pembelajaran gerak dasar yang sesuai dengan perkembangan anak yang berusia 2-4 tahun. Adapun hasil yang dicapai adalah model pembelajaran dengan materi gerak dasar yang dirancang sangat sesuai dengan kebutuhan sampel percobaan yakni anak usia 2-4 tahun. Berdasarkan

beberapa penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model ajar maupun latihan gerak dasar pada anak-anak sangat disarankan. Namun berdasarkan penelitian diatas, belum ada penelitian yang melaksanakan pengembangan model latihan gerak dasar, khususnya gerak dasar non-lokomotor pada siswa kelas rendah yakni pada tingkat sekolah dasar.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Non-Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Rendah di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023”. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap agar model Latihan gerak dasar non-lokomotor dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran jasmani terutama untuk meningkatkan pola gerak dasar non-lokomotor di sekolah dasar. Dengan model Latihan gerak dasar non-lokomotor juga diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, baik dalam segi mental, emosional, sosial, dan spiritual, Sumarsono, (2019).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam memberikan pelatihan gerak dasar Non-Lokomotor, yakni:

1. Guru merasa sumber pembelajaran dan media yang guru gunakan dalam melatih gerak dasar Non-Lokomotor kurang efektif dan efisien.
2. Guru belum dapat mengaktifkan dan mengfisienkan proses pembelajaran gerak dasar Non-Lokomotor untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar.

3. Sarana dan prasarana dalam memberikan Pendidikan jasmani dirasa kurang mendukung oleh guru.
4. Model latihan gerak dasar Non-Lokomotor yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh guru dan juga siswa. Namun, pada penelitian ini, penulis hanya akan memfokuskannya kepada pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor agar lebih memadai, lengkap, dan menarik minat siswa.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dapat penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis

permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?

4. Bagaimanakah uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berupa modifikasi permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD 2 Banyuning.
2. Mendeskripsikan validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berupa modifikasi permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning 2022/2023.
3. Mendeskripsikan pendapat uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berupa modifikasi permainan untuk peserta didik kelas bawah sekolah rendah di SD Negeri 2 Banyuning 2022/2023.
4. Mendeskripsikan pendapat uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Belum tersedianya model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan pada materi PJOK untuk peserta didik kelas rendah di SDN 2 Banyuning.

- a. Model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan untuk kelas bawah di SDN 2 Banyuning dibuat dalam bentuk buku teks berdasarkan informasi yang diberikan dalam kurikulum PJOK sekolah.
- b. Kehadiran model latihan ini membantu guru dan siswa dalam memahami topik berbasis permainan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini tidak diragukan lagi mencakup batasan pengembangan, termasuk, antara lain, yang tercantum di bawah ini.

- a. Pengembangan model latihan gerak dasar Non-lokomotor berbasis permainan ini dibuat dengan skenario dan kondisi di SDN 2 Banyuning salah satu sekolah dasar di Kabupaten Buleleng, sehingga materi ini hanya diharapkan untuk siswa di Kabupaten Buleleng.

- b. Pengembangan model latihan gerak dasar Non-lokomotor berbasis permainan untuk kelas rendah ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.
- c. Selain itu, pengembangan model latihan gerak dasar Non-lokomotor berbasis permainan ini hanya bertujuan untuk membuat variasi dalam pemberian materi PJOK yang bertujuan untuk membuat kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

1.8 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah kumpulan siklus yang mengungkapkan data yang tepat dan kuantitatif tentang tugas apa yang harus diselesaikan. Spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan ini dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan naskah, gambar, dan memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk belajar dengan penyampaian konten berupa buku ajar yang menampilkan model latihan gerak dasar non non-lokomotor berbasis permainan untuk siswa kelas rendah di SDN 2 Banyuning.
2. Model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan yang memuat model latihan gerak dasar non non-lokomotor berbasis permainan untuk siswa kelas bawah di SDN 2 Banyuning ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi anak untuk belajar dengan menyajikan konten melalui media visual dan warna yang beragam.

3. Adapun dalam perancangannya, Model latihan gerak dasar Non-Lokomotor berbasis permainan dirancang dengan kombinasi gerak dasar Non-Lokomotor dan sarana dan prasarana sehingga menghasilkan sebuah permainan.

1.9 Pentingnya Pengembangan

Dilihat dari proses pembelajaran siswa SD pada pembelajaran PJOK, pelaksanaan proses pembelajaran PJOK terkesan kaku, tidak bervariasi, monoton, bosan, ada rasa takut dan siswa dalam permainan masih sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan. atau tidak memperhatikan guru yang mengajar. Oleh karena itu, model latihan gerak dasar Non-lokomotor berbasis permainan untuk siswa kelas atas di sekolah dasar ini dikembangkan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi.

1.10 Definisi Istilah

1. Model Latihan

Menurut Lestari, (2021) model latihan itu sendiri memiliki arti sebagai berikut: Metodologi yang dapat dipahami sebagai suatu metode pendidikan dimana anak didik melakukan latihan latihan dan memiliki ketangkasan atau kemampuan yang lebih unggul dari apa yang telah diperolehnya.

2. Gerak Dasar Non-Lokomotor

Gerakan dasar Non-Lokomotor dapat dipahami sebagai keterampilan mantap, atau gerakan yang dilakukan dengan sedikit atau tanpa gerakan menjauh dari daerah pendukungnya. Ini juga dapat dicirikan sebagai gerakan yang dilakukan dengan

gerakan yang hanya membutuhkan dukungan dasar minimal atau tidak ada dukungan sama sekali, atau gerakan tidak bergerak, Mardiana (2008).

3. Permainan

Menurut Santrock (2007), permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangan. Permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk hiburan dan termasuk aturan.

4. Karakteristik Peserta Didik Kelas Rendah

Karakteristik siswa merupakan pola umum perilaku dan bakat yang ada pada siswa sebagai akibat dari sifat lingkungan sosialnya, menentukan pola aktivitas dalam mencapai tujuannya, Santrock (2007).

