

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa sekolah dasar adalah masa dimana stimulasi seluruh aspek pengembangan berperan penting untuk pertumbuhan anak selanjutnya. Pada masa ini, anak-anak mulai mengenal diri dan lingkungan yang ada di sekitarnya oleh karena itu anak-anak harus diberikan stimulus yang baik agar perkembangan juga menjadi lebih baik. Salah satu stimulus yang dapat diberikan adalah berupa pendidikan yang baik. Pendidikan khususnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) diberikan agar anak-anak menjadi terarah dalam hal bergerak, anak akan diarahkan oleh guru atau pembimbing untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat bagi perkembangan gerak dan mentalnya.

PJOK tidaklah mungkin terlepas dari belajar, untuk lebih spesifiknya dinamakan “pembelajaran” melalui pembelajaranlah anak dapat mengetahui lebih banyak hal, disinilah anak dididik dan dibina untuk menjadi manusia yang berkualitas dari yang tidak bisa menjadi bisa, melalui proses belajar tersebut PJOK ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangan bersifat menyeluruh, sebab yang dikembangkan bukan saja aspek jasmaniah yang lazim disebut psikomotorik. Namun juga, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kongnitif. Selain itu dapat dicapai juga perkembangan watak serta sifat-sifat kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif.

Gerak lokomotor mempunyai peran penting dalam pembelajaran PJOK, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya. Para peserta didik sekolah dasar sering kali mengalami hambatan atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran PJOK yang menuntut kemampuan gerak lokomotor. Pada umumnya pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar didasarkan pada keterampilan yang sebenarnya atau menggunakan peralatan sebenarnya. Dari Pembelajaran keterampilan tersebut, ternyata peserta didik sekolah dasar mengalami kendala atau kesulitan, karena pada masa anak – kanak kemampuan gerak lokomotor baru berkembang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat dilaksanakan secara maksimal. Untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran PJOK, maka seorang guru harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran PJOK tercapai salah satunya dengan menggunakan permainan.

Peningkatan aktivitas, kemampuan dan keterampilan gerak lokomotor anak dapat dilakukan melalui media permainan. Karakter dari anak sekolah dasar adalah senang bermain (Agustini et al., 2016), media permainan dinilai sangat tepat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran terutama untuk peserta didik sekolah dasar. Melalui penerapan media permainan dan olahraga anak akan lebih mudah untuk mengenali dirinya sendiri dan dapat berinteraksi dengan lingkungannya, selain itu peserta didik akan senang melakukan permainan dan semangat melakukan gerakan – gerakan yang diberikan dalam permainan tersebut. Oleh karena itu untuk

mengembangkan kemampuan gerak dasar pada peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan aktivitas yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas bawah dapat diberikan dalam bentuk permainan.

Pembelajaran materi gerak dasar lokomotor pada peserta didik sekolah dasar sangat penting diberikan untuk pertumbuhan anak (Agustini et al., 2016). Namun, menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 2 Sudaji bahwa di sekolah tersebut guru dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lokomotor masih menggunakan model lama yaitu model pembelajaran *Teacher Centered Learning (TCL)* yang mana pembelajaran masih berfokus ke guru, penjelasan materi juga masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik mudah bosan ketika proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut masih belum variatif seperti belum adanya modifikasi, belum adanya kompetisi, belum adanya pengembangan yang lebih kreatif dan inovatif sehingga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, penyebab kurang adanya minat belajar peserta didik kelas rendah terkait gerak dasar lokomotor karena sumber dan media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran gerak dasar lokomotor kurang efektif dan efisien. Jika dilihat dari sisi guru, guru acap kali tidak menemukan sumber yang tepat untuk dijadikan media dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor. Sudah sepatutnya sebagai guru 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 di gunakan oleh guru kurang detail dan kurang menarik, sehingga diperlukan pengembangan model latihan gerak dasar khususnya lokomotor untuk memandu proses pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah kurang mendukung sehingga penyampaian materi dan juga praktek yang dilakukan oleh peserta didik kurang optimal. 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 PJOK. (Suwiwa et al., 2020) menyatakan bahwa seorang guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait mengenai media dan model pembelajaran agar mendapatkan kemajuan dalam proses pembelajaran.

Sehubungan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, guru PJOK harus bisa membuat alternatif untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang baru, kreatif dan inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan berbagai kegiatan aktivitas olahraga di sekolah dengan pesera didik terlibat secara aktif peserta didik akan memperoleh kesenangan dalam belajar yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lokomotor yang maksimal sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan jasmani dan selain itu, dapat bermanfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, 2022) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Gerak dasar Locomotor Melalui Permainan Tradisional (Bentengan dan

Kejar Mangsa) Dalam Pembelajaran PJOK Kelas III SD Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2022/2023” yang menemukan bahwa hasil belajar gerak dasar lokomotor dapat ditingkatkan melalui pendekatan permainan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Rejeki & Gunawan, 2021) dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Locomotor Untuk Siswa Sekolah Dasar” menyatakan berdasarkan hasil uji efektifitas produk model, terbukti secara empiris bahwa hasil ujian produk berupa model pembelajaran gerak dasar lokomotor lompat dengan permainan sederhana untuk sekolah dasar kelas 3 memiliki tingkat efektifitas yang sangat baik.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Locomotor Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Rendah Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023”. Dengan diadakannya penelitian ini penulis berharap model latihan gerak dasar lokomotor ini dapat menjadi alternatif model latihan gerak dasar lokomotor yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran jasmani terutama untuk meningkatkan pola gerak dasar lokomotor di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam memberikan pelatihan gerak dasar Locomotor, yakni:

- a. Sumber dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran gerak dasar Lokomotor kurang efektif dan efisien.
- b. Sarana dan Prasarana yang tersedia kurang mendukung pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar.
- c. Guru belum dapat mengefektifkan dan mengfisienkan proses pembelajaran gerak dasar lokomotor untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar.
- d. Model latihan gerak dasar lokomotor yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian payung terkait gerak dasar berbasis permainan untuk peserta didik sekolah dasar yang mencakup model latihan gerak dasar lokomotor, gerak dasar non – lokomotor, dan gerak dasar manipulatif. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan batasan masalah hanya pada model latihan gerak dasar lokomotor dimana gerak dasar non - lokomotor, dan manipulatif telah dibahas dalam penelitian lainnya yang juga masih menjadi bagian dari penelitian payung yang telah disebutkan di atas. Selanjutnya, penelitian ini juga dibatasi pelaksanaannya hanya pada ruang lingkup sekolah dasar kelas rendah dimana peserta didik sekolah dasar SD Negeri 2 Sudaji dilibatkan sebagai subjek penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang

dapat peneliti temukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah rancangan pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023?
- b. Bagaimanakah validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023?
- c. Bagaimanakah validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023?
- d. Bagaimanakah uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan rancangan pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023.
- b. Mendeskripsikan validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023.

- c. Mendeskripsikan validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023.
- d. Mendeskripsikan uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model latihan gerak dasar lokomotor untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Sedangkan spesifik produk pengembangan yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan Model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SD Negeri 2 Sudaji berupa model latihan yang di buat dalam bentuk buku dan dikemas secara menarik dengan berisikan panduan pelaksanaan model latihan berbasis permainan dengan ilustrasi yang sederhana dan menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi gerak dasar lokomotor.
- b. Model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar terdiri dari beberapa bentuk latihan gerak dasar lokomotor seperti berlari, berjalan, melompat, dan sejenisnya. Permainan dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar yang diharapkan dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik agar proses

pembelajaran tidak terasa membosankan dan lebih menyenangkan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penting bagi seorang guru untuk memiliki kreatifitas dan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan hasil belajarnya. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memfasilitasi peserta didiknya dengan sumber dan media pembelajaran yang mudah dipahami, membantu meningkatkan minat dan aktivitasnya serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai dengan maksimal.

Pentingnya pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar ini, diharapkan dapat membantu guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya materi gerak dasar lokomotor. Model latihan yang dikemas dalam sebuah permainan diharapkan juga dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman dan perasaan gembira kepada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang diberikan menggunakan gerakan – gerakan sederhana yang telah dirancang sedemikian rupa dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Model latihan tersebut diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk bergerak tanpa mengurangi makna dari materi gerak dasar lokomotor tersebut. Pengembangan model latihan

gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan bagi para guru PJOK dalam mengembangkan model latihan pada materi PJOK lainnya.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Pengembangan Model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman tentang materi gerak dasar lokomotor kepada peserta didik melalui permainan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Produk yang dikembangkan adalah model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar yang dibuat dalam bentuk buku. Model latihan dan permainan dikembangkan sesuai dengan salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran PJOK kelas rendah sekolah dasar yaitu gerak dasar lokomotor yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar sertatujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Model latihan dan permainan yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah sekolah dasar sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan melakukan gerakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, serta memberikan

perasaan gembira terhadap peserta didik agar tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelaja

Adapun keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilakukan. Dalam penelitian ini ada beberapa batasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SDN 2 Sudaji dan peserta didik lain dengan karakteristik sejenis.
2. Produk yang dikembangkan yaitu model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang dibuat dalam bentuk buku untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar hanya memaparkan materi PJOK khususnya gerak dasar lokomotor untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar dan disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Pengembangan model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk peserta didik kelas rendah sekolah dasar di SDN 2 Sudaji menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.9 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini menggunakan teori – teori yang berkaitan sehingga untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah – istilah kunci yang digunakan

pada penelitian ini, sehingga diperlukan batasan – batasan istilah sebagai berikut :

1. Model latihan merupakan suatu program yang dibuat oleh pelatih secara terperinci sesuai dengan cabang olahraga yang dilatihkan, digunakan dalam melatih dan mengatur apa yang akan dilaksanakan oleh peserta didik guna untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik baik dari segi fisik, teknik, dan taktik.
2. Gerak dasar lokomotor merupakan jenis gerakan yang ditandai dengan pergerakan seluruh tubuh, dalam proses perpindahan tempat atau titik berat badan dari satu bidang tumpu ke bidang tumpu lainnya.
3. Berjalan adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, pada saat kaki melakukan pergantian langkah salah satu kaki tetap menumpu pada dasar pijakan.
4. Berlari adalah aktivitas gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, pada saat kaki melakukan pergantian langkah badan dalam keadaan melayang di udara.
5. Melompat adalah gerakan memindahkan/mengangkat tubuh dari satu titik ke titik lain dengan menggunakan tumpuan dua kaki.
6. Permainan didefinisikan sebagai aktivitas yang dibatasi oleh aturan-aturan yang lengkap dan terdapat suatu kontes diantara para pemain agar menghasilkan hasil yang diprediksi. Jadi, permainan pada pelaksanaannya bukan hanya sekedar mencari kesenangan tapi juga mencari kemenangan karena terdapat aturan-aturan didalam permainan tersebut. Permainan merupakan salah satu bentuk

aktivitas gerak dalam PJOK.

7. Peserta didik kelas rendah merupakan peserta didik yang duduk di bangku kelas 1-3 sekolah dasar dengan usia 6-9 tahun yang termasuk dalam rentang kelompok usia dini.
8. Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang memiliki lima tahapan dalam mengembangkan suatu produk, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*desain*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

