

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan yang menentukan dan menuntun masa depan dan arah hidup seseorang. Tidak semua orang berpendapat seperti itu, namun pendidikan tetaplah menjadi kebutuhan manusia. Bakat dan keahlian seseorang akan terbentuk dan terlatih melalui pendidikan. Pendidikan juga umumnya dijadikan tolak ukur kualitas seseorang, dari sinilah, pendidikan bisa juga disebut sebagai upaya mengembangkan kemampuan diri. Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwa pengertian pendidikan ialah tuntunan tumbuh dan berkembangnya anak. Artinya, pendidikan merupakan upaya untuk menuntun kekuatan kodrat pada diri setiap anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka (Rosmi 2016). Di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Pada lingkungan Pendidikan sekolah dasar, Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterampilan gerak dasar, kemampuan fisik, pengetahuan,

sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional (R. Rustiana 2013). Pendidikan yang tepat adalah pendidikan yang memberi peluang pada anak untuk tumbuh dan berkembang bagi setiap potensinya. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga, permainan, senam, dan latihan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kurikulum yang diajarkan di sekolah dan tercantum dalam isi kurikulum pendidikan di Indonesia. Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata peajaran yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, keriasama, keterampilan, dan sebagainya. pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam hal ini diartikan bahwa melalui aktifitas

fisik maka bersamaan itu pula aspek mental dan emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Susanto 2015).

Dalam Pendidikan jasmani di sekolah dasar, banyak aktivitas fisik yang dipelajari oleh peserta didik, salah satunya yaitu gerak dasar. Gerak dasar terbagi menjadi tiga, Gerak lokomotor adalah jenis gerakan yang menyebabkan perpindahan anggota tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Gerakan ini juga bisa didefinisikan sebagai gerakan berpindah tempat. Gerak non lokomotor merupakan jenis gerakan yang tidak berpindah tempat. Gerakan ini juga bisa diartikan sebagai keterampilan stabil dengan sedikit perpindahan. Gerak manipulatif merupakan jenis gerakan yang melibatkan anggota tubuh seperti kaki dan tangan dengan menggunakan objek tertentu seperti menangkap, melempar, atau menendang. Gerak manipulatif juga dapat diartikan sebagai gerak memanipulasi objek di luar dirinya sehingga membentuk sebuah keterampilan gerak. Dalam gerak dasar manipulatif banyak perpaduan gerakan yang bisa dilakukan seperti melempar, memukul, menangkap,

memantulkan, mengangkat, serta gerakan kombinasi yang menggunakan objek tertentu (Hendra and Putra 2019).

Gerak dasar manipulatif bisa dikembangkan dengan banyak permainan, tanpa kita sadari untuk melatih gerak dasar manipulatif bisa diterapkan dengan permainan yang sederhana dan menyenangkan. Dengan menggunakan permainan yang sederhana dan menyenangkan, anak-anak secara tidak langsung melatih kecepatan, kelincahan, focus, kerjasama, dan tanggung jawab. Oleh karena itu Pendidikan jasmani jika dipadukan dengan permainan yang menarik akan efektif dilakukan, karena baik untuk melatih gerak dasar seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dan sebagainya. Dalam melatih gerak dasar manipulatif dibutuhkan kelincahan, kecepatan, fokus, keterampilan, kerjasama, dan tanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dengan baik. Permainan ini melibatkan beberapa rangkaian gerak dasar dengan menggunakan objek tertentu. Permainan akan menarik jika dikemas dan dipersiapkan secara matang sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan permainan yang sudah ada sebelumnya. Pada umumnya gerak yang dilibatkan dalam permainan yaitu berlari, menggiring, melompat, menangkap, melempar, memukul, mengangkat, menarik, dan keterampilan (Ardanari et al. 2020).

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat melakukan observasi awal di SD Negeri 3 Banyuning, kendala yang dihadapi pendidik dalam bidang pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya sumber dan media dalam proses pembelajaran dan sarana prasarana khususnya dalam

pembelajaran gerak dasar manipulatif. Pembelajaran gerak dasar manipulatif pada peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai macam aktivitas yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar, khususnya pada peserta didik kelas tinggi dapat diberikan dalam bentuk permainan. Peserta didik pada kelas tinggi masih dalam dunia bermain, sehingga pendidik diharapkan memberikan materi gerak dasar manipulaif melalui permainan sehingga peserta didik tetap bisa bermain namun tidak lepas dari proses pembelajaran. Pada umumnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar cenderung melatih gerakan untuk orang dewasa dan kurang menarik bagi peserta didik. Maka pendidik harus mampu mencari solusi yang tepat agar tujuan pembelajaran pendidikan jasmani tercapai dengan cara memodifikasi permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, sarana dan prasarana yang ada di sekolah kurang mendukung sehingga penyampaian materi dan juga praktik yang dilakukan oleh pendidik kurang maksimal. Sehingga pendidik kurang dapat menggunakan fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di sekolah dengan maksimal. Kendala lainnya adalah terkait dengan porsi belajar yang terbilang kurang, terlebih lagi peserta didik sedang dalam masa aktif yang membuat pendidik kesulitan mengatur kegiatan pembelajaran dengan tertib, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran juga merupakan kendala yang cukup mempengaruhi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, model permainan yang akan digunakan adalah permainan yang sederhana yang telah dimodifikasi baik peraturan maupun sarana prasarana yang digunakan. Permainan yang meliputi gerak melempar, menangkap,

menggiring, maupun menendang. Sesuai observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 3 Banyunig, untuk mengatasi kendala atau kesulitan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan dengan judul “Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Tinggi Di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023”. Dengan diadakannya penelitian ini penulis berharap model latihan gerak dasar manipulatif ini dapat menjadi alternatif model latihan gerak dasar manipulatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran jasmani terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran gerak dasar manipulatif. Dengan model latihan gerak dasar manipulatif ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, baik dalam segi mental, emosional, maupun sosial.

Penelitian yang dilakukan oleh (Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, and I Gede Suwiwa 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020” Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media video pembelajaran teknik dasar tendangan pencak silat dengan model ADDIE. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan model ADDIE, yaitu: analysis, design, development, implementation dan evaluation. Validasi bahan ajar model ADDIE yaitu: uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok

besar. Teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis yang digunakan. Tanggapan ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik. Tanggapan ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik. Tanggapan ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan uji coba peserta didik tidak bisa dilakukan karena adanya pandemi covid19 yang mengharuskan peserta didik belajar dirumah secara online/daring. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media video pembelajaran teknik dasar tendangan pencak silat layak digunakan menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji ahli desain pembelajaran karena sudah memenuhi kriteria sesuai ketentuan dan sudah melaksanakan tahapan model ADDIE secara keseluruhan. Saran dari peneliti terhadap penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar dan penelitian ini dapat dieksperimenkan sehingga keefektifan dapat diketahui.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat 2017) yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Non-Lokomotor dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik pra siklus adalah 10% (sedang), pada gerak non lokomotorik 29% (sedang), dan pada gerak manipulatif 3,3% (sedang). Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik siklus 1 adalah 56,6% (sedang), pada gerak non lokomotorik 76% (sedang), dan pada gerak manipulatif 60% (sedang). Keaktifan siswa pada gerak lokomotorik pra siklus adalah 80% (tinggi), pada gerak non

lokomotorik 83% (tinggi), dan pada gerak manipulatif 86,6% (tinggi). Melalui penerapan metode bermain Kera Panjang dalam Penelitian Tindakan kelas ini diketahui bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa pada gerak lokomotorik sebesar 70%, gerak non lokomotorik 54%, dan gerak manipulatif 83,3%. Dapat disimpulkan bahwa model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar baik digunakan dalam materi gerak dasar manipulatif untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar di SD Negeri 3 Banyuning.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Sumber dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran gerak dasar Manipulatif kurang efektif dan efisien.
2. Sarana dan Prasarana yang tersedia kurang mendukung pelaksanaan pembelajaran gerak dasar manipulatif untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar.
3. Guru belum dapat mengefektifkan dan mengfisienkan proses pembelajaran gerak dasar manipulatif untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar.
4. Model latihan gerak dasar manipulatif yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan.



### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penulis membatasi pembahasan agar tidak menyimpang dari permasalahan. Pada penelitian ini penulis hanya akan memfokuskannya kepada Pengembangan Model Latihan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar Negeri 3 Banyuning agar lebih memadai, lengkap, dan menarik minat siswa dalam pembelajaran.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning?
2. Bagaimanakah validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning?
3. Bagaimanakah validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?

4. Bagaimanakah uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Mendeskripsikan validitas ahli terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Mendeskripsikan validitas uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023.
4. Mendeskripsikan uji kepraktisan terkait pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi di SD Negeri 3 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi

sekolah dasar. Adapun spesifik produk pengembangan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar di SDN 3 Banyuning yang di buat dalam bentuk buku dan dikemas secara menarik dengan menggabungkan beberapa model latihan gerak dasar manipulatif kedalam sebuah permainan yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas tinggi sekolah dasar yang diharapkan dapat membantu pendidik dalam memberikan pemahaman tentang materi gerak dasar manipulatif.
2. Desain model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar terdiri dari beberapa bentuk latihan gerak dasar manipulatif seperti menendang, melempar, menangkap, menggiring dan sejenisnya yang dikemas dengan permainan yang bervariasi dan inovatif sehingga dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik agar proses pembelajaran tidak terasa monoton dan lebih menyenangkan.
3. Pelaksanaan model latihan berbasis permainan dengan ilustrasi gambar yang sederhana dan menarik sehingga diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi gerak dasar manipulatif.

### **1.7 Pentingnya pengembangan**

Dalam dunia Pendidikan 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 kreatifitas 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 manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar ini, diharapkan dapat membantu pendidik pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya materi gerak dasar manipulatif. Model latihan yang dikemas dalam bentuk permainan yang diharapkan dapat membantu pendidik dalam memberikan pemahaman dan tujuan pembelajaran secara maksimal kepada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan yang diberikan menggunakan gerakan sederhana yang telah dirancang sedemikian rupa dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas tinggi. Model latihan tersebut diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk bergerak tanpa mengurangi makna dari materi gerak dasar manipulatif tersebut. Pengembangan model latihan gerak dasar manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi 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 tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut:

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

memberikan perasaan gembira terhadap peserta didik agar tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.

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 manipulatif berbasis permainan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi sekolah sehingga produk ini hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar di SDN 3 Banyuning.
2. Produk yang dikembangkan yaitu model latihan gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang dikemas dalam bentuk buku untuk peserta didik kelas tinggi sekolah dasar hanya memaparkan materi PJOK khususnya gerak dasar manipulatif untuk peserta didik kelas tinggi 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 tinggi sekolah dasar di SDN 3 Banyuning menggunakan model pengembangan ADDIE.

### **1.9 Definisi Istilah**

Dalam penelitian ini menggunakan teori-teori yang berkaitan sehingga untuk memberi kesamaan pemahaman dan menghindari adanya perbedaan penafsiran

dalam penelitian ini maka disampaikan penjelasan istilah yang diperlukan sebagai berikut:

1. Model latihan merupakan suatu program yang dibuat oleh pelatih atau pengajar secara terperinci sesuai dengan cabang olahraga yang dilatih, digunakan dalam melatih dan mengatur apa yang akan dilaksanakan oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta didik baik dari segi fisik, teknik, dan taktik.
2. Gerak dasar manipulatif adalah kemampuan tubuh untuk bergerak ataupun memindahkan sebuah objek menggunakan kaki dan tangan untuk mencapai sebuah tujuan yang meliputi gerak melempar, menangkap, memukul, menendang, dan menggiring.
3. Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas gerak dalam pendidikan jasmani. 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.
4. Peserta didik kelas tinggi merupakan peserta didik yang duduk di bangku kelas 4-6 sekolah dasar dengan usia 9-12 tahun.