

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Pendidikan jasmani diharapkan dapat mendorong siswa untuk memperoleh sikap, kemampuan mental, sosial, emosional, dan motorik yang seimbang. Penting untuk menanamkan nilai pendidikan jasmani di sekolah secara akurat dan tepat. Siswa di sekolah dasar sedang mengalami fase pertumbuhan dan perkembangan. Dengan demikian, diharapkan pendidikan jasmani dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar (2004) menyatakan bahwa kurikulum pendidikan jasmani untuk TK hingga kelas tiga SD mencakup topik-topik berikut: permainan, kebugaran fisik, keterampilan gerak dasar, kesadaran anak terhadap tubuh dan gerakan mereka, serta pengembangan sikap dan perilaku. Sumber belajar untuk siswa sekolah dasar di kelas 4 hingga 6 meliputi permainan dan adaptasi olahraga, keterampilan luar ruangan, keterampilan hidup pribadi, dan latihan penguatan tubuh. Dalam permainan yang dilakukan di pembelajaran jasmani dikemas dengan sistematis, agar bisa berjalan dengan tertib. Permainan secara umum dapat membantu anak-anak mempelajari cara menyelesaikan konflik dan memecahkan kesulitan dengan mengajarkan mereka teknik pemecahan masalah (Qomariah & Hamidah, 2022).

Jadi, kesimpulan dari penjelasan diatas adalah pembelajaran motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar perlu menggunakan otot dan berpindah tempat sedangkan motorik halus hanya menggunakan tenaga yang kecil seperti menulis atau mewarnai.

2. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Guru memanfaatkan alat bantu pengajaran sebagai alat untuk membantu murid memahami topik dan menghindari verbalisme (Seran, 2019). Pembelajaran secara verbal tidak diragukan lagi membosankan; meskipun demikian, pembelajaran akan lebih menarik jika siswa belajar dengan gembira karena mereka menemukan materi tersebut menarik dan memahaminya.

Berdasarkan pengertian alat peraga di atas, dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan cara mempermudah komunikasi antara pendidik dengan guru dan bahan ajar.

b. Fungsi Dan Manfaat Alat Peraga

Karena dapat membangkitkan minat, perhatian, dan aktivitas siswa, alat bantu pengajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar seringkali memiliki keuntungan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, menghemat waktu belajar, dan memberikan pembenaran untuk pembelajaran (Nurfadhillah & Setyorini, 2021)

Dengan demikian, proses pembelajaran akan lebih baik, berhasil, dan efisien apabila menggunakan alat peraga. Karena mereka terlibat dan memahami konsep yang mereka pelajari, siswa akan merasa senang.

3. Permainan

Bermain game membantu anak-anak membentuk sikap mereka sejak awal. Perhatian anak-anak dapat teralihkan oleh game, yang membantu mereka belajar lebih banyak. Game merupakan cara yang sangat baik untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan bertahan hidup mereka (Rahayu et al., 2023). Bermain game merupakan kegiatan menyenangkan yang

membantu membentuk kepribadian anak serta perkembangan intelektual, moral, emosional, sosial, fisik, dan etika mereka.

Salah satu strategi pengajaran yang populer dalam pendidikan jasmani adalah penggunaan permainan. Bermain video game dapat membuat Anda merasa senang dan puas. Perkembangan motorik dan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui permainan. Sangat penting untuk memasukkan permainan ke dalam kelas karena permainan membantu siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, meningkatkan akurasi dan fokus, serta memperkuat keterampilan motorik mereka (Wahyu & Rukiyati, 2022)

Jelas dari definisi sebelumnya bahwa permainan dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Fungsi lainnya dari permainan adalah dapat merangsang sistem motorik kasar dan halus dari anak yang melakukan permainan.

4. Pembelajaran Motorik

Ada dua jenis pembelajaran motorik: motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik halus anak didefinisikan sebagai kapasitas mereka untuk mengamati, merencanakan, dan melakukan tindakan yang menggunakan bagian tubuh tertentu dan otot-otot kecil, memerlukan koordinasi yang tepat, dan tidak membutuhkan banyak energi (Rohmah et al., 2023). Keterampilan motorik halus, seperti kemampuan menggunakan jari dan melakukan gerakan pergelangan tangan yang tepat, hanya memerlukan komponen tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Anak-anak usia TK mulai menggunakan keterampilan motorik halus saat mereka mampu memakai sepatu, menggosok gigi, dan menyisir rambut.

Kemampuan motorik kasar mencakup berbagai gerakan otot besar, seperti melempar, mencengkeram, dan menendang, serta gerakan lokomotor dan non-

lokomotor yang mendasar. Karena kemampuan motorik kasar mencakup gerakan terkoordinasi antara otak, otot, dan sistem saraf, maka kemampuan tersebut secara langsung terkait dengan pengembangan kontrol gerakan tubuh (Reswari, 2021). Bermain merupakan salah satu metode yang dapat membantu anak mengembangkan kemampuan motorik kasarnya. Anak menemukan jati dirinya dan di mana mereka berada dengan bermain dan menjelajahi apa yang mereka lihat dan dengar.

Jadi, kesimpulan dari penjelasan diatas adalah pembelajaran motorik dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar perlu menggunakan otot dan berpindah tempat sedangkan motorik halus hanya menggunakan tenanga yang kecil seperti menulis atau mewarnai.

5. Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Sekolah Dasar

a. Alat Peraga Permainan Pada Pembelajaran Motorik

Alat peraga permainan ini merupakan alat bantu yang diperuntukan untuk menunjang proses belajar di kelas II SDN Tanjungrejo 4 Malang. Alat peraga permainan ini memuat kegiatan yang berhubungan dengan sistem gerak guna merangsang sistem motorikpeserta didik yang disesuaikan dengan usia peserta didik. Materi yang sesuai dengan alat peraga ini adalah gerak lokomotor pada elemen pemanfaatan gerak fase A.

Alat peraga permainan di desain dengan ukuran yang tidak terlalu berat, mudah untuk di bawa dan dipindahkan, tahan lama dan aman digunakan oleh peserta didik. Serta memiliki buku panduan yang menggunakan bahasa mudah mudah dimengerti. Serta tampilan dari alat peraga permainan ini di desain dengan tampilan dan warna yang menarik.

Berikut ini table elemen dan capaian pembelajaran pengembangan alat peraga permainan pada pembelajaran motorik kelas II Sekolah Dasar.

Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada

| Elemen | Capaian Pembelajaran | Tujuan Pembelajaran | Indikator capain Siswa | Deskripsi kegiatan |
|-------------------|--|--|---|--|
| Pemanfaatan gerak | Pada akhir fase A, peserta didik memahami prosedur dan mampu mempraktikan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan. Peserta didik juga memahami prosedur dan mampu mempraktikan pola perilaku hidup sehat berupa mengenali nama dan fungsi tubuh, serta menjaga kebersihan dan lingkungan. | 1. Pada akhir fase A, peserta didik memahami prosedur dan mampu mempraktikan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan. | 2. Memahami pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (C2) 3. Melaksanakan prosedur pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (C3) 4. Mempraktekan prosedur pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (P4) | Pembelajaran jasmani kelas 2 dengan materi gerak lokomotor terdapat pada Fase A, elemen pemanfaatan gerak, dimana pembelajaran dilakukan melalui Media Permainan Snake Bounces. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk permainan Snake Bounces |

Pembelajaran Motorik Kelas II Sekolah Dasar

(sumber: Data Peneliti)

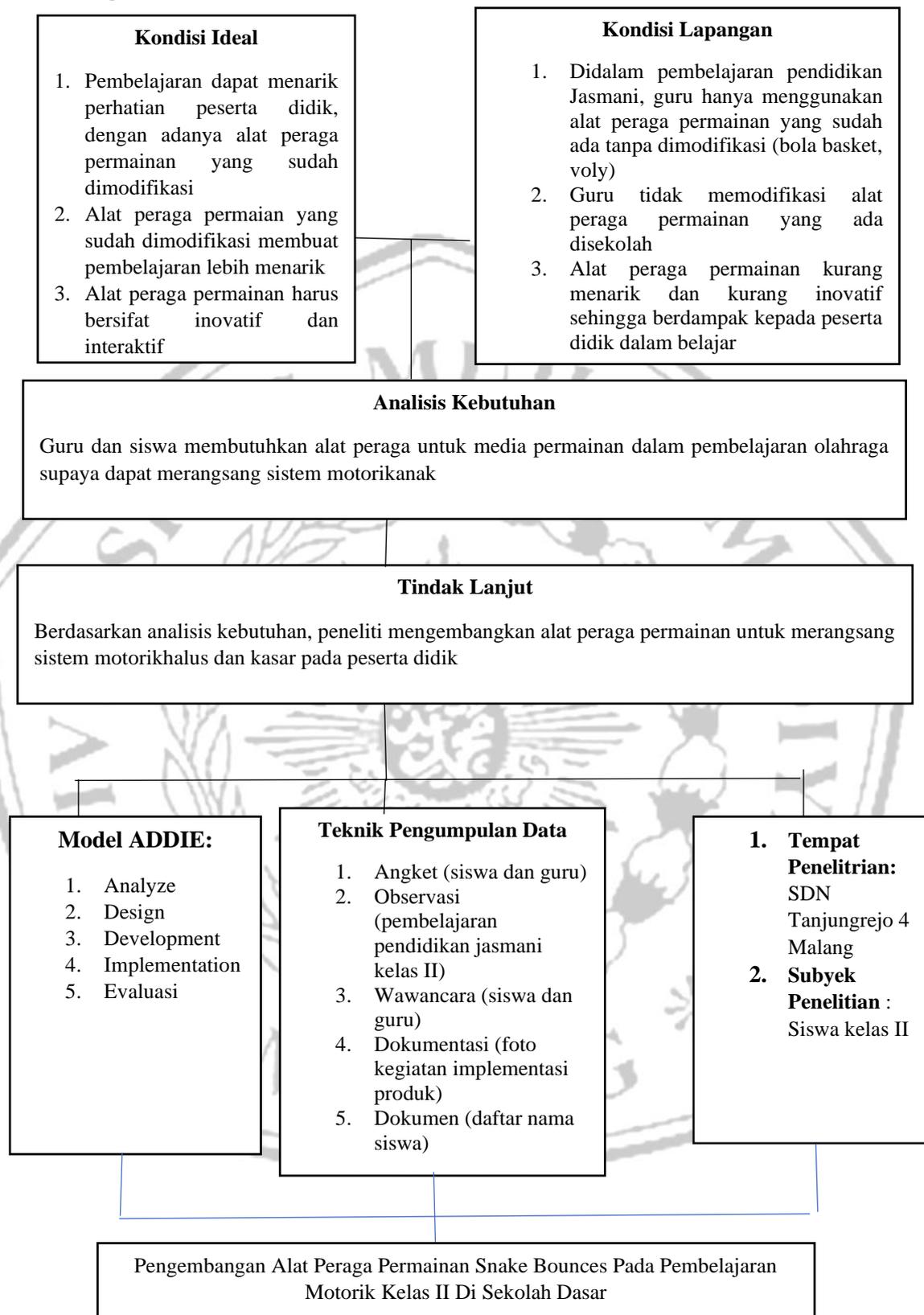
B. Kajian Penelitian Yang Relevan

| Nama dan judul penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|---|---|---|
| <p>Nugroho Puji Santoso (2023) “Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif Dan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah.”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Penelitian dan Pengembangan (R & D) 2. Digunakan pada kelas rendah | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian Nugroho, terdapat tiga macam permainan yaitu permainan ular emas, permainan maninjau, dan permainan tembakan api, sedangkan pada penelitian ini hanya satu permainan 2. Penelitian Nugroho menggunakan permainan yang menyerupai buku pegangan sedangkan penelitian ini, menggunakan permainan yang memerlukan gerak tubuh. |
| <p>Dede Nurul Qomariah, dkk (2022) “Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini.”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Digunakan pada kelas rendah 2. Membahas tentang sistem motorik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian Dede, menggunakan permainan tradisional sedangkan penelitian ini, menggunakan permainan yang dimodifikasi 2. Metode penelitian Dede, menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian ini, menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. |
| <p>Ian Alfian Riyanto, dkk (2017) “Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun.”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Digunakan pada kelas rendah 2. Membahas tentang sistem motorik 3. Menggunakan permainan yang memerlukan gerak tubuh. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian, menggunakan penelitian deskriptif sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. 2. Pada penelitian, terdapat tiga macam |

| | | |
|--|--|---|
| | | permainan yaitu permainan Rob The Nest, Half and Halp Relay, dan Korero Kiri sedangkan pada penelitian ini hanya satu permainan |
| Ega Trisna Rahayu, dkk (2023) “Efektifitas Penggunaan Inovasi Media <i>Kiorroga</i> Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini.” | 1. Permainan untuk mengasah kemampuan sistem motorik | 2. Pada penelitian, menggunakan peserta didik usia dini sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas rendah sekolah dasar 3. Pada penelitian, emnggunakan permainan <i>Kiorroga</i> sedangkan peneliti menggunakan permaianan <i>Snake Bounces</i> |



C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pikir