

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar pada hakikatnya adalah lembaga sosial yang memiliki misi khusus dari masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara metodis selama enam tahun untuk melanjutkan ke sekolah menengah pertama. Berbagai informasi akan dicakup dalam kurikulum sekolah dasar di bidang agama, matematika, bahasa, seni, ilmu sosial, pendidikan jasmani, dan pendidikan Pancasila. Dari siswa tingkat dasar hingga tinggi, isi dari berbagai sumber harus dipahami.

Pembelajaran Sekolah Dasar merupakan proses atau aktivitas belajar yang disesuaikan dengan materi maupun kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Joni et al., 2023). Pembelajaran di Sekolah Dasar memberi kemampuan dasar yang meliputi berfikir kritis, membaca, menghitung, menulis dan pemahaman-pemahaman dasar dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus berpusat pada siswa. Guru harus menggunakan ketrampilan dasar mengajar secara terpadu dan menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Pada UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 17 ayat I mengatakan bahwa “Pendidikan Dasar merupakan jenjang Pendidikan yang melandasi jenjang Pendidikan menengah.” Maka dari itu sebagai guru harus bisa mengasah kemampuan kognitif maupun psikomotik siswa agar dapat mendapatkan kemampuan juga keahlian sebagai bekal untuk lanjut ke jenjang pendidikan menengah.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya mengasah kemampuan kognitif saja, namu juga mengasah motorik pada anak terutama pada tahun-tahun

awal anak masuk sekolah. Aktivitas manusia memiliki peranan penting dalam proses kehidupan mulai bayi, anak, dewasa hingga lansia. Gerakan dasar yang dilakukan oleh tubuh memiliki tujuan tertentu. Pemberian rangsangan motorik pada anak sangat berdampak bagi proses tumbuh kembangnya, pada saat masih anak-anak, rasa ingin tahu dan ingin mencoba hal baru menjadi kesempatan yang baik. Ketika anak-anak masih senang dan aktif bermain maka itu dapat berpengaruh terhadap tingkat kebugaran jasmani dan sistem motoriknya (Risfandi Setyawan & Kahan Tony Hendrawan, 2023).

Hakikatnya, pendidikan jasmani adalah suatu metode pengajaran yang membentuk perubahan pada atribut fisik, mental, dan emosional seseorang melalui latihan fisik (Anggraeni et al., 2023). Pendidikan jasmani adalah pembelajaran yang berhubungan dengan fisik yang bertujuan untuk merangsang sistem motorik. Perkembangan motorik merupakan proses pertumbuhkembangan sistem gerak pada seseorang.

Untuk mendorong anak-anak agar aktif dan membantu mereka mengembangkan keterampilan motorik, pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam memungkinkan penerapan program aktivitas gerak yang dikaitkan dengan permainan. Dipercaya juga bahwa hal ini akan membantu siswa membuang energi pada koordinasi gerakan mereka (Risfandi Setyawan & Kahan Tony Hendrawan, 2023). Ada dua jenis keterampilan motorik: keterampilan motorik halus dan kemampuan motorik kasar. Kemampuan untuk menggunakan otot-otot besar, seperti otot lengan, kaki, dan leher, dikenal sebagai kemampuan motorik kasar. Berjalan, berlari, menangkap, dan melompat adalah contoh kemampuan motorik kasar (Riyanto & Kristiyanto, 2017). Motorik halus seperti senam tangan dan menulis

biasanya digunakan untuk anak usia 3 sampai 5 tahun untuk merangsang perkembangan otak.

Pembelajaran jasmani memiliki kedudukan yang sama dengan pelajaran lainnya, sama-sama wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran jasmani memberikan pelajaran dasar-dasar tentang olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani juga dapat melatih kerja sama siswa, berani, dan rasa percaya diri. Banyaknya hal yang didapat oleh peserta didik dari pembelajaran jasmani, untuk itu guru penjas harus memiliki kompetensi yang memadai agar tercapainya hasil belajar yang diinginkan dibantu dengan adanya alat peraga.

Alat peraga adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi (Ewar et al., 2023) . Alat peraga permainan adalah alat – alat yang digunakan guru dalam permainan dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa (Kaltsum Honest, 2017). Alat peraga dipergunakan oleh guru untuk memberi penekanan pada informasi, memberikan stimulasi perhatian, dan memfasilitasi proses pembelajaran. Alat peraga memiliki ciri atau bentuk dari konsep materi ajar yang dipergunakan untuk memperagakan materi tersebut sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Untuk memaksimalkan hasil belajar dalam pendidikan jasmani, guru harus menggunakan alat peraga yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman abstrak siswa menjadi lebih konkret dikenal sebagai alat peraga. Tujuan penggunaan alat peraga adalah untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan inovatif. Efektivitas, efisiensi, dan kelancaran pencapaian tujuan akan terbantu dengan penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Penerapan mata kuliah pendidikan jasmani memerlukan penyediaan lingkungan belajar yang mendukung. Dalam upaya mencegah verbalisme, materi topik pendidikan jasmani harus diupayakan mengandung bukti selain pengetahuan. Materi tidak dapat disajikan hanya melalui teori atau informasi (Nurfadhillah & Setyorini, 2021)

Model pembelajaran yang melibatkan permainan merupakan model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran tatap muka. Melalui permainan dapat mempengaruhi peserta didik secara kognitif, anak secara terlatih dan kreatif menghadapi tantangan dalam permainan. Secara fisik permainan juga dapat merangsang sistem motorik atau sistem gerak tubuh dengan tujuan anak bisa menjaga keseimbangan tubuh saat berlompat dan jongkok, memperlancar sistem metabolisme dalam tubuh, melenturkan otot dan memperkuat tulang pada anak, melatih ketangkasan dan kecekatan anak (Riyanto & Kristiyanto, 2017)

Bermain didefinisikan sebagai keadaan atau kondisi tertentu di mana seorang individu terlibat dalam permainan sebagai sarana untuk memperoleh kebahagiaan atau kepuasan (Qomariah & Hamidah, 2022). Permainan ada dua jenis yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Pada lingkup pembelajaran di sekolah guru bisa saja memilih model pembelajaran dengan permainan yang diciptakannya atau mengembangkan permainan yang sudah ada dengan tujuan agar peserta didik tidak jenuh pada saat mengikuti pembelajaran.

Sekitar 5–10% anak-anak di Indonesia mengalami keterlambatan perkembangan, sementara 1%–3% anak-anak berusia kurang dari 5 tahun mengalami gangguan dalam pertumbuhan motorik, sosial, emosional, dan kognitif (Putri et al., 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa agar kemampuan motorik anak dapat berkembang secara maksimal, diperlukan stimulasi. Untuk mencegah hal ini terjadi

pada anak, diperlukan objek edukatif yang membantu melatih keterampilan motorik tubuh dan perolehan informasi melalui permainan. (Rofiah, 2021)

Berdasarkan dari analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi awal dengan guru mata pembelajaran pendidikan jasmani tanggal 6 Februari 2024 di SDN Tanjungrejo 4 Malang, peneliti mendapatkan informasi bahwa media permainan tidak tersedia untuk semua jenis permainan. Dan hasil dari observasi awal peneliti menemukan bahwa permainan yang dimainkan pada pembelajaran jasmani adalah sepak bola untuk laki-laki, dan untuk perempuan hanya dibiarkan bermain bersama kelompoknya. Hal tersebut dapat berpengaruh pada pemahaman peserta didik terkait materi olahraga dan juga motorik di dalam tubuh tidak terangsang secara merata keseluruhan peserta didik. Perlu adanya inovasi mengembangkan alat peraga sebagai media permainan di pembelajaran pendidikan jasmani kelas II sekolah dasar.

Dari hasil studi awal, maka diatasi dengan mengembangkan alat peraga permainan pada pembelajaran motorik kelas II sekolah dasar. Pengembangan alat peraga sebagai media permainan anak dibuat dapat merangsang aktivitas anak. Alat peraga sengaja dibuat untuk anak sekolah dasar mendapatkan stimulus yang baik dari motorik kasar dan halus (Rofi'ah & Widiyati, 2020). Alat peraga yang dikembangkan harus berisikan kegiatan yang dapat merangsang motorik anak baik kasar maupun halus, fleksibel karena dimainkan di luar ruangan serta aman untuk peserta didik.

Alat peraga permainan Snake Bounces yang dikembangkan tentunya memiliki keunggulan karena dapat membantu siswa untuk merangsang sistem motorik tubuh sekaligus dalam satu permainan, yaitu motorik halus dan motorik kasar. Selain itu, permainan permainan Snake Bounces berisikan tantangan-tantangan yang dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias untuk menyelesaikan permainan

serta alat peraga permainan Snake Bounces tahan lama, bentuk dan warna menarik, dari bahan yang aman bagi kesehatan peserta didik, sederhana.

Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada penelitian dan pengembangan terkait sebelumnya. Penelitian (Risfandi Setyawan & Kahan Tony Hendrawan, 2023), dengan judul penelitian “Pengembangan Gorss Motorskill Anak Usia 7 Tahun Melalui Alat Peraga Edukasi Indoor.” Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah persamaannya mengembangkan alat peraga permainan untuk merangsang sistem motorik, sedangkan perbedaannya pengembangan alat peraga terdahulu hanya untuk memberikan stimulus motorik kasar pada anak.

Adanya pengembangan alat peraga permainan untuk merangsang sistem motorik anak dan menyadari pentingnya aktivitas gerak untuk anak usia dini peneliti melakukan penelitian ingin mengembangkan permainan dengan melibatkan aktivitas motorik kasar dan halus untuk membantu anak berkembang aspek fisik, intelektual, emosi dan sosialnya secara optimal dengan judul “Pengembangan Alat Peraga Permainan Snake Bounces Pada Pembelajaran Motorik Kelas II Di Sekolah Dasar.” Diharapkan dengan alat peraga permainan Snake Bounces dapat membuat peserta didik mendapatkan rangsangan yang baik untuk motoriknya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan alat peraga permainan untuk merangsang sistem motorik pada Sekolah Dasar yang inovatif dan Efektif

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah tujuan pengembangan sebagaimana tertera pada uraian permasalahan di atas:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan alat peraga permainan untuk merangsang sistem motorik di Sekolah Dasar yang inovatif dan efektif

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

a. Konten produk

1. Materi yang digunakan dengan alat peraga permainan Snake Bounces adalah gerak lokomotor fase A
2. Elemen dan capaian pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 1.1 Elemen dan Capaian Pembelajaran Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemanfaatan gerak	Pada akhir fase A, peserta didik memahami prosedur dan mampu mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait materi gerak lokomotor

3. Tujuan Pembelajaran :

- a. Peserta didik mampu memahami prosedur latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait gerak lokomotor melalui permainan Snake Bounces dengan baik.
- b. Peserta didik mampu mempraktikkan prosedur latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait gerak lokomotor melalui permainan Snake Bounces dengan baik.

b. Konstruksi Produk

a. Tampilan

1. Bentuk : Balok
2. Bahan Media : Triplek
3. Ukuran : Kotak susun huruf (40 x 20 x 10cm)

Kotak Pintar (32 x 12 x 20cm)

4. Warna : Biru muda dan putih
5. Bahan yang dibutuhkan adalah triplek yang cukup lebar sekitar 30-40 cm dan kertas warna warni
6. Setiap stik ada tulisan huruf alfabet dari A sampai Z (setiap huruf per stik)
7. Stik huruf ditancapkan di Box Susun Huruf
8. Terdapat kartu kata yang berada di dalam Smart Box
9. Terdapat petunjuk menggunakan media permainan Snake Bounces dan aturan dalam memainkan permainan Snake Bounces.

DEPAN



BELAKANG

Gambar 1. 1 Tampilan Kotak Pintar

DEPAN



BELAKANG

Gambar 1. 2 Tampilan Kota Susun

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan tujuan pengembangan media permainan Snake Bounces dalam pembelajaran motorik di Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar kelas 2 diharapkan peneliti dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan alat peraga permainan Snake Bounces ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sebagai referensi untuk menggunakan media permainan yang lebih inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

b. Manfaat Secara Praktik

1. Bagi Siswa

Hal ini dapat membuat belajar lebih menarik dengan memberikan siswa pengalaman baru dan membantu pemahaman mereka terhadap konten gerakan lokomotor.

2. Bagi Guru

Media permainan Snake Bounces ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Bagi Sekolah

mampu mendukung lembaga pendidikan dalam upaya mereka mencapai tujuan pembelajaran. Hasilnya, standar pendidikan dapat ditingkatkan.

4. Bagi Pendidikan

Mampu menyuguhkan pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran peserta didik lebih antusias dan memberikan suasana dan pengalaman baru dalam dunia pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media permainan “Snake Bounces” ini memiliki beberapa asumsi, yaitu:

- a. Permainan Snake Bounces diharapkan dapat merangsang sistem motorik pada anak usia dini untuk proses tumbuh kembangnya. Hal ini juga sejalan dengan (Atusholichah et al., 2022) yang mengatakan bahwa dengan mengajak anak bermain di luar ruangan maka akan merangsang perkembangan dan pertumbuhan fisik.
- b. Permainan Snake Bounces diharapkan dapat membantu atau mempermudah guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih menarik
- c. Menambah pengalaman baru bagi peserta didik

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan alat peraga permainan ini hanya bisa digunakan untuk satu pelajaran saja yaitu pembelajaran jasmani

G. Definisi Operasional atau Penjelasan Istilah

Terdapat beberapa terminologi lain yang digunakan dalam penyusunan media permainan Snake Bounces. Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman akibat penjelasan yang diberikan, penelitian ini menggunakan definisi operasional atau terminologi. Penelitian pengembangan media untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah menggunakan definisi operasional yang terdapat pada permainan Snake Bounces:

1. Alat Peraga

Media yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman abstrak siswa menjadi lebih konkret dikenal sebagai alat bantu pengajaran. Tujuan penggunaan alat

bantu pengajaran adalah untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menarik dan inovatif.

2. Pendidikan Jasmani

Bidang pendidikan jasmani berkaitan dengan pengajaran gerakan, olahraga, dan latihan fisik kepada siswa dalam lingkungan akademis. Mendorong pendidikan jasmani siswa akan menghasilkan keterampilan motorik, kesehatan, dan kebugaran yang lebih baik.

3. Pembelajaran Motorik

Pembelajaran dengan penekanan pada pengembangan kemampuan motorik melalui latihan otot dikenal sebagai pembelajaran motorik. Mengembangkan kemampuan ini dapat membantu perkembangan anak.

4. Permainan Snake Bounces

Nama Snake Bounces yang berarti ular memantul, dipilih karena di dalam permainan terdapat tantangan memantulkan bola sambal berjalan *zig-zag* melewati *traffic cone* seperti gerakan.