BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap manusia didunia guna untuk menghadapi permasalah sosial dimasa depan hingga mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang telah lama diketahui dan diakui oleh masyarakat. Pengembangan segala aspek kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang diterimanya semenjak dari kecil hingga dewasa yang membuat manusia dapat mengoptimalkan fungsi tubuh dan pikirannya.

Pada masyarakat modern pendidikan bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan dedikasi peserta didik, yang juga bertujuan untuk meningkatkan aspek psikomotorik, pengetahuan kognisi dan efisiensi, serta mengembangkan literasi kesehatan peserta didik. Kegagalan dalam mencapai tujuan suatu program pendidikan yang direncanakan salah satunya adalah kurangnya pengetahuan atau ketidakmampuan memilih metode yang akan digunakan sehingga peserta didik tidak mencapai tujuan pendidikan. Slameto (2003:52) menyatakan bahwa "Keberhasilan akademik seseorang antara lain disebabkan oleh kemampuan dan kapabilitas peserta didik, sebagian karena metode belajar mengajar (teknik) yang tepat, dan sebagian lagi karena lingkungan". Guru banyak menemui kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas, termasuk penerapan metode pengajaran hingga pengalokasian waktu yang tersedia dalam program untuk mencapai tujuan belajar.

Selama ini guru dianggap sebagai sumber informasi utama, namun seiring dengan semakin majunya teknologi, peserta didik dapat dengan mudah

mendapatkan informasi yang dibutuhkannya. Oleh karena itu, guru harus tanggap dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan mengambil peran guru sebagai fasilitator dan katalisator. Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan berusaha mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses dan hasil pembelajaran. Selama ini, peran katalitik guru adalah membantu peserta didik menemukan kelebihan, bakat, dan kelebihannya. Guru berperan sebagai pembimbing, membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan membantunya memahami metode pembelajaran yang optimal. Dalam proses pembelajaran, jika guru dapat melakukan kedua peran tersebut, maka seluruh kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Namun sebaliknya jika dalam proses pembelajaran guru dianggap sebagai sumber belajar yang sebenarnya dan menempatkan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru, maka proses pembelajaran akan membosankan dan menjadikan peserta didik malas. Ternyata sikap pasif peserta didik ini tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja melainkan pada sebagian besar mata pelajaran, termasuk pendidikan jasmani. Ada banyak bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disebarluaskan. Banyak bahan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, tergantung pada keadaan kelas atau peserta didik.

Menurut Agus Mahendra (2003:12-13) menjelaskan pendidikan jasmani sebagai suatu proses pendidikan melalui kegiatan jasmani, permainan atau olah raga pilihan untuk mencapai tujuan pendidikan. Bahwa tujuan pembelajaran pendidikan jasmani harus mencakup tujuan dalam bidang psikomotorik, kognitif, dan yang tidak kalah pentingnya, emosional. Pada pendidikan jasmani yang diselenggarakan kepada siswa dengan kategori kelas rendah sangat dibutuhkan pendidikan jasmani yang bersifat dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar anak. David L. Gallahue (2006:187) keterampilan motorik dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) Lokomotor: berjalan, berlari, melompat, (2) Kontrol Objek: melempar, menangkap, menendang, dan (3) Keseimbangan dan Stabilitas. Pada kasus kali ini peneliti melihat banyaknya pergerakan yang dilakukan oleh anak dengan cara berjalan, berlari dan melompat atau disebut juga dengan gerak lokomotor. Menurut Agus Mahendra (dalam Purwanti, 2013), keterampilan lokomotor merupakan gerakan yang sangat penting bagi transportasi manusia, keterampilan ini diidentifikasikan sebagai keterampilan yang menggerakkan individu dalam satu ruang atau tempat ke ruang ataupun tempat lainnya.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 5 sampai 8 februari 2024 di sekolah-sekolah SD di kota Medan pada saat jam pelajaran (PJOK) berlangsung. Hasil wawancara pada 4 orang guru dari 4 sekolah yang berbeda dirangkum pada tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 Hasil Wawancara

No.	Responden	Hasil Wawancara
1.	G Guru PJOK 1 Eko Andrianto, S.Pd)	Guru PJOK 1 merasa cukup kesulitan mengatur siswa pada saat bermain dilapangan karena setiap siswa memiliki keinginan yang berbeda saat sesi PJOK dilapangan, jadi cukup dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang baru untuk membuat semua siswa tertarik dan fokus pada permainan tersebut.

2.	Guru PJOK 2 Widyan Pratama, S.Pd)	Guru PJOK 2 mengatakan butuh sebuah metode yang dapat mengembangkan motorik siswa namun juga dapat mengembangkan kognitif yang membuat siswa terpacu untuk berfikir dalam waktu yang singkat sembari menggerakkan tubuhnya.
3.	Guru PJOK 3 Al Hafiz Zikri, S.Pd)	Guru PJOK 3 menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang baru yang belum pernah dimainkan oleh siswa kelas rendah sehingga memunculkan rasa penasaran dan membuat mereka menjadi lebih tertib dalam proses belajar mengajar.
4.	Guru PJOK 4 Surya Hendri Kesuma. S.Pd)	Guru PJOK 4 mengatakan bahwa saat ini dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa bergerak bebas sesuai dengan tingkat usianya dan mampu berfikir kreatif serta dapat mengaitkan dengan mata pelajaran lain sehingga nantinya mereka akan merasa semua pelajaran yang diberikan oleh guru merupakan sebuah kesinambungan yang tidak boleh ditinggalkan sesuai dengan maksud dan tujuan kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, masih banyak peserta didik yang memiliki koordinasi gerak yang salah dan mengalami kebingunan dalam menentukan arah gerakan, mulai dari mengikuti instruksi hingga diperintahkan untuk dengan bebas menentukan arah dari sebuah rangkaian gerak dasar.

Hasil wawancara dengan guru PJOK SD dari sekolah Khairul Imam, SDN 067952 dan SDN 067774 didapatkan informasi bahwa di sekolah mereka saat ini hanya menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan gerak lokomotor berupa *marker* alat bantu apapun sehingga peserta didik cepat mengalami kejenuhan dalam belajar karena variasi yang terbatas dari hanya dengan penyusunan *marker* dengan instruksi arah gerak tanpa mereka bisa mengekspresikan hasil pikiran mereka yang dituangkan kedalam bentuk gerakan sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa kelas rendah di tingkat SD. Siswa kelas rendah

dikategorikan kedalam kelas 1, 2 & 3 pada tingkat sekolah dasar dengan usia pada umumnya adalah 7 sampai 9 tahun.

Jika dilihat dari permasalah diatas maka peneliti menarik sebuah garis merah yang merupakan inti yang menghubungkan akar masalah yaitu keinginan guru untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik siswa dengan cara memancing minat siswa untuk dapat mengkoordinasikan gerak tubuh dan membuat peningkatan pada fisik dan kognitifnya agar siswa dapat melalui fase pertumbuhan gerak anak menuju remaja menjadi lebih mudah kedepannya.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Erick Prayogo Walton & Dedi Putranto (2020) dengan judul "Pengembangan Aktifitas Gerak Lokomotor Berbasis Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah SeKecamatan Gabek Pangkalpinang" membuktikan bahwa hasil penelitian ini sangat baik dan efektif. Dari hasil produk pengembangan media pembelajaran tersebut peneliti melihat adanya keselarasan dengan tujuan peneliti melalui media yang digunakan. Perbedaannya dengan desain yang dimiliki peneliti adalah pada proses penggunaannya yang menuntut kreatifitas dan berfikir cepat namun dalam keadaan bergerak menggunakan gerak lokomotor sehingga dapat memicu perkembangan fisik dan kognitif sekaligus.

Dari pengumpulan data yang telah dilakukan terhadap 10 orang guru PJOK di Kota Medan diperoleh bahwa (100%) guru PJOK mengatakan telah mengajarkan materi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif kepada siswanya, (90%) guru PJOK mengatakan telah mengajarkan materi gerak dengan berbagai macam bentuk permainan, (80%) guru PJOK menyatakan telah menggunakan berbagai macam media yang tersedia disekolah untuk mengajarkan gerak lokomotor, (80%)

guru PJOK mengatakan cukup kesulitan menangani siswa kelas rendah saat belajar gerak lokomotor karena fokus siswa kelas rendah sering terpecah, (100%) guru PJOK berharap ada sebuah media yang dapat membantu siswa belajar gerak dasar lokomotor, (100%) guru PJOK mengatakan membutuhkan media yang dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa.

Jika dilihat dari hasil pengamatan, wawancara dan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa perlunya variasi pembelajaran gerak lokomotor yang dapat meningkatkan kemampuan gerak motorik dan kognitif siswa menggunakan media pembelajaran yang sesuai mencapai tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul **"**Pengembangan Variasi Pembelajaran Gerak Lokomotor Pada Tingkat SD (Sekolah Dasar) Kelas Rendah Menggunakan Arena Abjad**"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Seperti yang diuraikan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut: Mengapa siswa SD kelas rendah di Kota Medan memiliki gerak lokomotor yang kurang baik dan bagaimana desain arena abjad yang akan dikembangkan?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membuat batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang luas, maka peneliti membatasi masalah yaitu: Pengembangan

Variasi Pembelajaran Gerak Lokomotor Pada Tingkat SD (Sekolah Dasar) Kelas Rendah Menggunakan Arena Abjad.

1.4 Rumusan Masalah

Ditinjau dari uraian latar belakang masalah, identikasi yang telah dituliskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan variasi pembelajaran gerak lokomotor pada tingkat SD (Sekolah Dasar) kelas rendah menggunakan arena abjad?
2. Bagaimana keberhasilan pengembangan variasi pembelajaran gerak lokomotor pada tingkat SD (Sekolah Dasar) kelas rendah menggunakan arena abjad?

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha untuk membuat media pembelajaran arena abjad dan variasi pembelajaran geraknya agar dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa. Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Sebuah arena dengan bentuk persegi panjang yaitu panjang 150 cm dan lebar 125 cm.
2. Luas arena satu kotak huruf abjad adalah 25 cm x 25 cm
3. Bahan arena abjad terbuat dari bahan sapnduk (*flexi china)*
4. Warna abjad memiliki warna yang kontras dengan background sehingga mudah terlihat oleh mata
5. Banyak jenis warna yang berbeda pada setiap balok sehingga menambah daya tarik bagi siswa kelas rendah untuk menggunakannya
6. Buku panduan penggunaan variasi pembelajaran berupa *e-book*

1.6 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan variasi pembelajaran gerak lokomotor pada siswa Sekolah Dasar (SD) kelas rendah menggunakan arena abjad.
2. Untuk menganalisis keberhasilan pengembangan variasi pembelajaran gerak lokomotor pada tingkat SD (Sekolah Dasar) kelas rendah menggunakan arena abjad.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yaitu :

1. Menambah wawasan pengetahuan, terutama para akademisi olahraga
2. Menambah referensi media alat bantu pembelajaran bagi guru dan peserta didik sehingga dapat semakin baik gerak lokomotornya.
3. Produk berupa arena abjad yang terbuat dari bahan spanduk sehingga dapat menekan harga produksi dan digunakan oleh semua sekolah.
4. Menarik minat siswa kelas rendah SD untuk belajar gerak lokomotor.

THE Character Building UNIVERSITY