

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani sangat penting untuk pendidikan anak dan tujuannya harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Belajar pendidikan jasmani selalu terkait dengan aktivitas fisik. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani harus mengutamakan kinerja fisik daripada menenkankan pada teori atau pengetahuan saja. (Lutan dalam Suprayitno 2014) Pendidikan Jasmani mengandung potensi yang besar untuk memberikan sumbangan kepada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.

Tercapainya tujuan secara menyeluruh tersebut, memungkinkan anak untuk :

- a) Memperoleh dan menerapkan pengetahuan tentang aktivitas jasmani, pertumbuhan dan perkembangan, serta perkembangan estetika dan sosial,
- b) Mengembangkan kemampuan intelektual, keterampilan gerak dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk menguasai dan berpartisipasi secara aman dalam aktivitas jasmani,
- c) Mengembangkan kapasitas untuk membuat keputusan dan mengambil tindakan menuju pola hidup sehat,
- d) Mengembangkan sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang menyumbangkan kepada kesejahteraan individu dan kelompok,
- e) Mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, baik di dalam kelompok sebagai peserta maupun komunikasi antara kelompok, dan
- f) Mengembangkan rasa keindahan berkenaan dengan peragaan keterampilan.

Sebagai hasil observasi dilapangan yang dilakukan pada bulan Februari, ditemukan bahwa banyak sekolah tidak mengutamakan pembelajaran atletik, terutama pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sangat sulit untuk mendorong orang untuk berolahraga atau membuat mereka senang melakukan latihan atletik, terutama nomor lempar, tetapi jika kita bisa melakukannya, hal itu akan sangat berdampak pada perkembangan atletik di SD. Kegagalan hasil atletik dapat disebabkan oleh banyak faktor. Beberapa masalah yang paling umum di lapangan termasuk kurangnya fasilitas dan perlengkapan atletik yang memadai, sikap siswa yang tidak positif, dana yang tidak memadai untuk pengadaan peralatan atletik. Selain itu, sangat penting bagi guru pendidikan jasmani dan kesehatan (penjaskes) untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar siswa disesuaikan dengan standar nasional. Guru penjaskes lebih menekankan penguasaan teknik dan fokus pada hasil atau prestasi siswa pada setiap nomor atletik.

Akhirnya, elemen bermain dan kesenangan siswa menjadi kurang diperhatikan. Guru penjaskes harus lebih kreatif dalam mengajar dan mengubah metode yang mereka gunakan saat ini. Sangat sulit bagi guru penjaskes untuk membuat pembelajaran atletik melalui permainan menjadi sesuatu yang disukai dan menarik bagi siswanya. Karena semua sekolah memiliki cabang olahraga atletik, mereka harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam olahraga di sekolah. Salah satu cara untuk membangkitkan kembali atletik adalah dengan mengubah pendekatan pembelajarannya. Tujuan pendidikan jasmani, terutama di sekolah dasar, adalah

untuk meningkatkan keterampilan gerak dan kebugaran peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, permainan harus mengacu pada tujuan yang ingin dicapai. Jadi, penjasokes di sekolah harus menyenangkan. Pembelajaran akan berjalan lebih baik jika siswa menyukai atau menyukai materi yang disampaikan oleh guru. Setelah latihan, denyut nadi anak dapat diukur untuk mengetahui apakah kinerja fisiknya optimal atau tidak. Dimana denyut nadi maksimal 220 dikurangi umur. (Sukirno, 2017).

Guru penjasokes di sekolah seharusnya melakukan berbagai upaya untuk mengubah pendekatan atau model pembelajaran melalui permainan yang disesuaikan dengan karakteristik, kemampuan, perkembangan, dan sikap anak. Dengan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran atletik, diharapkan tujuan pembelajaran atletik yang diharapkan dapat tercapai. Sekolah dasar atletik berbeda dari atletik orang dewasa karena lebih banyak tekanan pada aspek bermain karena atletik merupakan bagian dari kehidupan anak-anak. Atletik untuk sekolah dasar fokus pada gerakan dasar seperti jalan, lari, lompat, dan lempar saat bermain.

Siswa tingkat sekolah dasar hanya mempelajari gerak dasar lempar, bukan nomor lempar atletik. Namun, masalah utama bagi guru penjasokes adalah bahwa proses pembelajaran atletik tidak diminati atau disukai oleh siswa. Sekolah-sekolah di SD Negeri 01 Mangunjaya, SD Negeri 02 Mangunjaya, dan SD Negeri 03 mangunjaya menunjukkan fenomena ini, karena, berbeda dengan materi permainan, siswa sangat antusias menerima dan menyambut informasi yang diberikan oleh guru penjasokes tentang materi yang akan dilaksanakan. Menurut

penulis ini, adalah tantangan bagi guru penjaskes untuk selalu menjadi kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan lancar dan siswa merasa puas dan senang. Pembelajaran penjaskes atletik nomor lempar masih terbatas karena model atau metode pembelajaran melalui permainan yang tidak tepat yang digunakan oleh guru yang bersangkutan.

Faktor pendukung lain yang menghambat keaktifan siswa dalam belajar olahraga adalah cara guru menyampaikan materi menggunakan model atau metode pemaksaan saja tanpa bantuan model atau metode lain, dan sekolah masih belum memiliki cukup lapangan atau sarana atletik. Sesuai dengan hasil observasi sebelumnya, hal inilah yang mungkin berkontribusi pada kurangnya keterlibatan siswa dalam pelajaran atletik nomor lempar di SD. Kemudian peneliti membuat rencana untuk memasukkan model atau metode pembelajaran melalui bermain (belajar sambil bermain) ke dalam pelajaran nomor lempar lempar penjaskes atletik. Misalnya, mereka akan bermain lempar turbo dengan sasaran, lempar bola berekor dengan sasaran, dan melakukan modifikasi permainan lainnya.

Sambil bermain, gerakan atletik atau permainan dengan materi atletik dapat dilakukan, atau mereka dapat dilakukan melalui berbagai jenis permainan dengan tujuan mendorong siswa untuk melakukannya. (Sukirno 2017) modifikasi dalam pembelajaran atletik ditekankan pada aspek bermain, karena bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh semua orang termasuk siswa disemua jenjang pendidikan. Model atau metode pembelajaran berbasis permainan dalam setiap proses pembelajaran penjaskes, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pelajaran penjaskes.

Karakteristik yang perlu diperhatikan pada siswa SD, yaitu: senang bermain, senang bergerak, siswa senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pengambilan sampel siswa Sekolah Dasar beralasan karena bermain merupakan bagian dari kehidupan siswa SD dan sangat menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa di kelas ini lebih banyak mengenal belajar olahraga melalui permainan, seperti nomor lempar. Pada Jurnal Penelitian Hasan Khoerudin yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Kids Atletik Lempar Turbo Melalui Modifikasi Permainan Bola Berekor bagi Siswa kelas 5 Sekolah Dasar” diperoleh hasil bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa sekolah dasar tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, upaya yang harus dilakukan dengan penerapan model dan metode praktik yang dipusatkan pada pembelajaran guru (berpusat pada guru), di mana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan instruksi guru dan bukan inisiatif sendiri . siswa. Dengan menguasai konsep dan keterampilan permainan nomor lempar, seperti lempar turbo dan lempar bola berekor, kemungkinan besar keaktifan siswa akan meningkat. Berdasarkan penjelasan ini, penulis ingin melakukan kegiatan penelitian dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Pada Nomor Lempar Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar Kecamatan Babat Toman”**.

1.2. Rumusan Masalah

1. Membuat model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan yang dapat diandalkan dan diuji untuk siswa sekolah dasar (SD) dalam program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

2. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran nomor lempar berbasis permainan pada sekolah dasar (SD) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil pada Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar (SD) dalam meningkatkan aktivitas siswa yang valid dan teruji dalam validitas untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Untuk mengetahui hasil pada Pengembangan Model Pembelajaran Nomor Lempar Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar (SD) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik, dan pembaca pada umumnya. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1.4.1. Secara teoritis

Penelitian ini menghasilkan teori dan pengetahuan baru yang dapat digunakan oleh guru pendidikan Jasmani sebagai referensi dalam menerapkan pembelajaran nomor lempar berbasis permainan. Ini juga dapat memberikan masukan kepada semua pengajar, khususnya bagi

pengajar pendidikan Jasmani yang menggunakan pendekatan permainan dalam pembelajaran.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa : meningkatkan minat, motivasi dan sikap dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui Permainan nomor lempar.
2. Bagi Guru : untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran melalaui yang sesuai dengan kondisi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.
3. Bagi Sekolah: Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah saat mereka membangun model pendidikan Jasmani yang efektif, khususnya permainan nomor lempar