

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu tindakan sadar tindakan yang dilakukan untuk menambah keterampilan yang dimiliki dan sebuah proses ataupun tahapan dalam perubahan sikap serta etika maupun tata laku seseorang atau kelompok dalam meningkatkan pola pikir manusia melalui pengajaran dan pelatihan serta perbuatan yang mendidik. Pendidikan akan terus menerus berlangsung sepanjang hayat, ada tiga jenis pendidikan yaitu: pendidikan non formal , informal, dan formal. Pendidikan non formal terjadi diluar dari pendidikan formal yang berstruktur dan kepanjangan seperti pelatihan, pendidikan informal merupakan jenjang pendidikan yang terjadi dilingkungan keluarga ketika seorang anak lahir ke dunia ini maka pendidikan yang pertama kali didapat adalah pendidikan informal yang terjadi didalam keluarga dan lingkungan sekitar, sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang terjadi disekolah-sekolah mulai dari jenjang SD,SMP,SMA, hingga perguruan tinggi.

Pendidikan Jasmani sendiri adalah salah satu bagian penting, dalam setiap kurikulum sekolah, kurikulum sekolah, terlebih kepada kepada tumbuh kembang anak didik karena dengan adanya pendidikan jasmani anak atau siswa tersebut bisa belajar banyak bukan sekedar olahraga tetapi dengan adanya pendidikan jasmani anak didik ini mulai dari, keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, dan pembiasaan pola hidup yang sehat.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani maka peran seorang guru sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan ini, dimana seorang guru harus menyiapkan pembelajaran secara

sistematis dan terencana agar pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan belajar yang diharapkan, bukan hanya seorang guru yang berperan dalam pencapaian tersebut melainkan siswa/siwi yang berada disekolah.

Disekolah salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan adalah materi gerak dasar lokomotor melompat, gerak dasar lokomotor melompat merupakan salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar pada anak usia 6-8 tahun. Dimana guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan anak-anak pada usia 7-8 tahun tersebut karena pada usia tersebut masih sangat mudah untuk dibentuk dan pada usia tersebut juga salah satu karakteristik mereka adalah suka bermain.

Karakteristik anak usia 6-8 tahun biasanya mereka duduk di kelas 1 dan 2 sekolah dasar. Masa ini anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting (esensial) bagi persiapan , dan penyesuaian diri terhadap kehidupan dimasa dewasa. Oleh karna itu, siswa diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, antara lain : 1). Keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*) , 2). Keterampilan bermain (*play skill*) ,3). Keterampilan (*school skill*), 4). Keterampilan sosial (*social help skill*). Adapun beberapa beberapa karakteristik anak yang berada di usia 7-8 tahun antara lain : a). Adanya hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi disekolah, b). Suka memuji diri, c). Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan , maka tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting, d). Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya e). Suka meremehkan orang lain. (Evita Adnan, Juriana , Fitri Lestari Issom , dan Rahmah Novianti , 2016)

Setelah melihat karakteristik anak usia 6-8 tahun tersebut maka peneliti berinisiatif ingin membuat model pembelajaran gerak dasar terutama gerak dasar lompat. Melompat sebenarnya hal yang serin anak-anak lakukan dirumah maupun dilingkungan sekolah. Walaupun banyak materi

yang diajarkan pada sub pokok atletik yaitu lompat dari sikap awal pelaksanaan gerak hingga sikap akhir memahaminya. Terlihat bahwa di Kaimana khusus nya di sekolah dasar pada siswa kelas bawah belum banyak variasi model pembelajaran pada anak-anak sehingga mereka merasa jenuh dengan gerak dasar melompat yang mereka lakukan sehingga anak-anak tidak fokus pada materi yang diajarkan, disini peneliti mencoba memakai model permainan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada saat peneliti berada di Kabupaten Kaimana, peneliti melihat secara langsung bagaimana pembelajaran sub pokok atletik materi melompat di sekolah dasar SDN Matoa Kabupaten Kaimana. banyak beberapa peserta didik yang melakukan gerak dasar melompat ini tanpa memahami sikap awal dan sikap akhir. Di Kaimana melompat mungkin hal yang mudah karena anak-anak di Kaimana memiliki fisik yang lebih kuat, namun anak-anak belum begitu memahami tentang tahapan melompat dengan benar.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan . Dipilihnya menggunakan permainan dengan alasan agar mempermudah dan memberikan kesan menyenangkan saat siswa melakukan gerakan-gerakan lompat, sehingga dengan model ini dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam melakukan gerak dasar lompat.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini terfokus pada model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan pada siswa sekolah dasar SDN Matoa kelas bawah di kabupaten Kaimana.

C. Perumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, Maka masalah yang perlu dikaji lebih dalam melalui penelitian ini adalah “Bagaimanakah model pembelajaran gerak dasar melompat melalui permainan pada siswa sekolah dasar SDN Matoa kelas bawah di Kabupaten Kaimana ?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini berguna baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Berguna bagi siswa

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan yang sangat disukai, menjadi pengalaman baru bagi siswa kelas bawah khususnya dalam pembelajaran gerak dasar lompat, sehingga pembelajaran ini menjadi sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

2. Manfaat bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru diharapkan dapat memahami strategi pembelajaran yang bervariasi dan dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di Kabupaten Kaimana.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sedikit sumbangan yang kemudian hari bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu mata penjaran pendidikan jasmani.

