

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu tindakan sadar 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 non formal, formal yang terstruktur dan berkepanjangan 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.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pendidikan formal yaitu pendidikan jasmani, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus diarahkan pada tujuan tersebut, tujuan pendidikan jasmani mencakup tiga aspek penting diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dalam pengembangan aspek kognitif anak berfikir secara kritis dalam penyampaian materi yang diajarkan, kemudian aspek afektif meliputi kesiapan sikap ataupun kepribadian dalam menyikapi sesuatu, yang terakhir adalah aspek psikomotor ditahapan ini anak mulai mengimplementasikan gerakan yang telah di berikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani maka peran seorang guru sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan ini, dimana sebagai seorang guru harus menyiapkan pembelajaran secara sistematis dan terencana agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan, bukan hanya seorang guru yang berperan dalam pencapaian tujuan tersebut melainkan siswa/siswi yang ada disekolah.

Disekolah salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan adalah materi gerak dasar lokomotor melempar, gerak dasar lokomotor melempar merupakan salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar kelas bawah yang dimana guru lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan anak-anak pada kelas bawah karena anak-anak pada usia tersebut masih sangat mudah untuk dibentuk dan pada usia tersebut juga salah satu karakteristik mereka adalah suka bermain.

Karakteristik anak sekolah dasar antara lain anak yang berada di kelas rendah sekolah dasar adalah anak yang berada pada rentangan usia 6 -11 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1, 2,

dan 3 sekolah dasar. Masa ini anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting (esensial) bagi persiapan, dan penyesuaian diri terhadap kehidupan dimasa dewasa. Oleh karena itu, anak diharapkan mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu, antara lain: 1). Keterampilan membantu diri sendiri (*self help skill*), 2. Keterampilan bermain (*play skill*), 3). Keterampilan sekolah (*school skill*), 4). Keterampilan sosial (*social help skill*). Adapun beberapa karakteristik anak yang berada di kelas rendah antara lain: a). Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah, 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 yang 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 sekolah dasar kelas bawah tersebut, maka peneliti berinisiatif ingin membuat model pengembangan pembelajaran gerak dasar terutama gerak dasar melempar. Lemparan sebenarnya hal yang sering anak-anak lakukan dirumah maupun dilingkungan sekolah. Walaupun banyak materi yang diajarkan pada sub pokok atletik yaitu melempar, tetapi sekarang fokus pada gerakan dasar melempar dari sikap awal pelaksanaan gerak hingga sikap akhir memahaminya. Terlihat bahwa di Kaimana khususnya

4

disekolah kelas bawah belum banyak variasi model pengembangan pembelajaran pada anak-anak sehingga mereka merasa jenuh dengan gerak dasar melempar yang mereka lakukan sehingga anak-anak tidak fokus pada materi yang diajarkan, disini peneliti mencoba memakai model permainan dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Modifikasi dan variasi model-model pengembangan pembelajaran gerak dasar melempar yang peneliti akan buat yaitu dengan model pengembangan pembelajaran berbasis permainan. Peneliti menggunakan benda-benda yang berwarna warni agar siswa dapat mengeksplor, seperti *puzzle* berwarna, *cone* berwarna, sekaligus mengaplikasikan tema seperti angka, buah-buahan dan bentuk-bentuk geometri yang mereka telah ketahui untuk merangsang kemampuan kognitifnya. Benda tersebut dibuat dengan semenarik mungkin yang akan diletakkan dilantai, agar mereka dapat melompat kedepan, ke belakang ,dan ke samping untuk merangsang keterampilan gerak dasar melempar. Serta memindahkan benda untuk merangsang keterampilan motorik halus pada jari-jari tangannya. Seluruh model pengembangan pembelajaran memiliki tahapan-tahapan tingkat kesulitan sesuai dengan masing-masing kemampuan siswa.

5

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

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini terfokus pada model pengembangan pembelajaran gerak dasar melempar berbasis permainan untuk anak usia 7-9 tahun di SD Matoa Kaimana.

### **C. Perumusan Masalah**

Mengingat betapa luasnya permasalahan yang mungkin timbul. Maka peneliti berupaya untuk membuat model pengembangan pembelajaran gerak dasar melempar berbasis permainan yang dapat diidentifikasi dalam pertanyaan yaitu, Bagaimanakah model pengembangan pembelajaran gerak dasar melempar berbasis permainan untuk anak usia 7-9 tahun di SD Matoa Kaimana?

### **D. Manfaat Penelitian**

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

#### **1. Berguna bagi siswa**

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

#### **2. Manfaat bagi guru**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi, dapat memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran di kelas maupun diluar kelas.

### 3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan materi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu mata pelajaran pendidikan jasmani.

