

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Didalamnya terkandung arti bahwa gerakan permainan dan cabang olahraga tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik. Paling tidak fokusnya pada keterampilan anak. Hal ini dapat berupa keterampilan fisik dan motorik, keterampilan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah dan bisa juga keterampilan emosional dan sosial. Karena itu, seluruh adegan pembelajaran dalam mempelajari gerak dan olahraga tadi lebih penting dari pada hasilnya. Dengan demikian bagaimana guru memilih metode, melibatkan anak, berinteraksi dengan murid serta merangsang interaksi murid dengan murid lainnya harus menjadi pertimbangan utama

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.¹

¹ Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan SMP/MTs*. (Jakarta: Litera. 2008).h.2

Mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dituangkan dalam kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan mempunyai peranan penting untuk membangun dan menciptakan bangsa yang sehat, kuat, terampil, dan pertumbuhan baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal ini tidak lepas dan kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam memperdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana prasarana yang ada sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik.

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan jasmani berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran yang lain. Pendidikan jasmani adalah “pendidikan melalui jasmani”. Dengan berpartisipasi dalam aktifitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generikserta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan.

Bannet, Howell dan Simiri dalam bukunya Samsudin melakukan survey tentang aktifitas yang diberikan di berbagai negara. Mereka mengidentifikasi elemen-elemen pendidikan jasmani yang lazim diberikan di SD, adalah:

1. Gerak dasar yang meliputi jalan, lari, lompat/loncat, menendang, menarik, mendorong, mengguling, memukul, menangkap dan melempar.

2. Permainan dengan organisasi rendah dan lari beranting.
3. Aktifitas berirama, tarian-tarian rakyat, bernyanyi, dan bermain musik.
4. Dasar-dasar keterampilan untuk berbagai olahraga dan permainan, biasanya dimulai pada tahun keempat dan kelima.²

Tujuan utama pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah memantau siswa agar meningkatkan keterampilan gerak mereka, disamping itu agar mereka merasa senang dan mau berpartisipasi dalam berbagai aktifitas. Diharapkan apabila mereka memiliki fondasi pengembangan keterampilan gerak, pemahaman kognitif dan sikap yang positif terhadap aktifitas jasmani kelak akan menjadi manusia dewasa yang sehat dan bugar terhadap jasmani dan rohaninya.

Gerak dasar meliputi gerak lokomotor, gerak nonlokomotor dan gerak manipulatif. Gerak manipulatif dikembangkan ketika siswa tengah menguasaimacam macam objek. Kemampuan gerak manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian tubuh yang lain juga dapat digunakan. Bentuk gerak manipulatif salah satunya adalah melempar.

Lempar adalah suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki

² Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD/MI* (Jakarta, Litera, 2008) hal. 7

kekuatan kedepan atau keatas³. Ada kegiatan melempar bola, lempar turbo, dan lain-lain. Disini melempar yang dimaksud adalah melempar turbo. Banyak siswa yang masih melempar benda tersebut masih asal-asalan, contohnya ketika siswa melempar gerakan tangan dan lemparan pada turbo masih belum dilakukan dengan baik dan benar, ada yang melempar tetapi saat mengayun lengan masih kebawah, ada yang lemparannya tinggi keatas dan tidak kedepan ada juga ketika melangkah kakinya kesamping dan juga pandangan mata yang masih melihat kemana-mana atau tidak melihat kedepan.

Lempat turbo adalah salah satu dari nomor kids atletik yang biasanya dilakukan untuk anak usia Sekolah Dasar (SD) antara usia 6-12 tahun. Dalam aktifitas lempar turbo diperlukan kekuatan lengan yang kuat dan kelentukan yang cukup. lempar turbo ini membutuhkan kordinasi tangan dan kaki serta mata dan tangan yang baik agar lemparan menjadi mulus atau bagus.

Yang harus diperhtikan dalam lempar turbo adalah cara memegang, posisi lengan, posisi tubuh, posisi kaki dan pandangan mata ketika melakukan lempar turbo. Banyak para siswa yang belum paham dengan bagaimana cara memegang turbo dengan benar, ada yang memegang turbo di ujung dan ada juga yang memegang turbo terlalu erat. Kemudian

³ Djumidar A. Widya. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Dasar Atletik Dalam Bermain* (Jakarta:Cv. Gramada Offset: 2002) hal. 110

posisi lengan para siswa masih terlalu kaku sehingga ayunan lengan saat melempar menghasilkan lemparan yang tidak jauh atau kurang baik. Lanjut pada posisi tubuh siswa terkadang agak bungkuk kedepan dan terkadang masih miring posisi tubuhnya saat melempar. Lalu posisi kaki masih banyak para siswa yang melakukan irama kaki yang salah seperti cara melangkah yang kurang baik dan kemulusan irama yang kurang baik. Dan terakhir adalah pandangan mata para siswa masih belum bisa fokus untuk melihat target didepan atau melihat arah lemparan, kebanyakan para siswa masih melihat turbo dan melihat kesamping yang mengakibatkan akan merubah arah dari lemparan turbo tersebut.

Keberhasilan pendidikan secara umum di tunjang oleh keberhasilan sekolah dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan sarana dan fasilitas penunjang belajar yang dapat berupa ketersediaan ruang belajar, perangkat belajar seperti buku belajar, materi pelajaran, media pembelajaran dan lain-lain.

Banyak faktor yang menghambat tidak terlaksananya program pembelajaran berjalan dengan baik, anggaran pendidikan yang minim, kurang kreatifnya guru dalam memenejemen metode dengan media pembelajaran. Selain faktor tersebut faktor internal yang menentukan tidak terlaksananya proses pembelajaran dengan baik adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Terkadang ada sebagian guru yang mengajar menggunakan metode yang itu-itu saja dan siswa menjadi bosan dengan

metode yang diberikan guru tersebut sehingga siswa akan sulit untuk menerima dan menyerap pembelajaran yang sedang dipelajari.

Dalam kurikulum 2013 seperti disebutkan di dalam dokumen-dokumen kurikulum 2013 adalah pembelajaran berpusat pada siswa. Istilah pembelajaran berpusat pada siswa sendiri yang merupakan salah satu ciri pembelajaran kurikulum 2013 masih merupakan istilah 'agak asing'. Itulah sebabnya kita harus merubah *mindset*. Mengubah cara pandang tentang pembelajaran menjadi cara pandang pembelajaran kurikulum 2013. Berikut adalah penyempurnaan pola pikir yang harus kita lakukan yaitu: perubahan dari pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik-masyarakat-lingkungan alam, sumber/ media lainnya) pada Pembelajaran Kurikulum 2013, pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet) pada Pembelajaran Kurikulum 2013, pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan saintek) pada Pembelajaran Kurikulum 2013, pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia pada Pembelajaran Kurikulum 2013 dan pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan

memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik pada Pembelajaran Kurikulum 2013⁴.

Keberadaan media audio visual sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani sebenarnya sudah ada sejak lama dalam dunia pendidikan, hanya saja pemanfaatannya yang kurang maksimal pada media ini. Banyak alasan yang mendasari kurangnya pemanfaatan media ini yaitu masalah biaya yang harus dikeluarkan untuk melaksanakan hal tersebut. Dan tidak semua sekolah memiliki fasilitas media audio visual sebagai media pembelajaran. Selain itu ketersediaan video yang berkaitan dengan materi yang diajarkan masih sulit didapat.

Di era milenial ini sudah banyak video yang bisa didapatkan dengan mudah dan murah. Di dunia elektronik kita sedang dalam kemajuan yang pesat salah satunya internet yang sudah bisa diakses dengan sangat gampang. Siswa dapat juga belajar di internet atau media sosial dengan mudah apabila orang tua dan guru memberi arahan dan mengawasi dengan tindakan yang positif.

Media audio visual ini sangat menarik bagi siswa karena siswa dapat berimajinasi dari video yang sudah ditampilkan. Dalam pendidikan jasmani ini merangsang otak siswa untuk memvisualisasi apa yang mereka lihat dalam video yang ia tonton. Dan media video ini dapat diulang kembali dan

⁴ Permendikbud No. 70 Thn 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum

ditonton kembali agar siswa dapat mempraktekannya berulang ulang sampai akhirnya menjadi gerakan yang benar.

Pada penelitian ini fokusnya untuk pembelajaran pendidikan jasmani hasil belajar lempar turbo menggunakan media audio visual. Penyampaian pesan pembelajaran lempar turbo dilakukan sebelum proses kegiatan praktek dilapangan karena akan mempermudah penyampaian materi khususnya dilapangan.

Memfaatkan media video yang di proyeksikan merupakan suatu pengetahuan tambahan bagi guru, maka akan dilaksanakan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Turbo Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDS Kartini Jakarta”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memfokuskan masalah terlebih dahulu agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka fokus penelitian hanya untuk upaya meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada siswa kelas V SDS kartini Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang dan fokus masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada siswa kelas V SDS Kartini Jakarta ?”

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lempar turbo pada siswa kelas V SDS Kartini Jakarta. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar, dapat meningkatkan makna pembelajaran, dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
2. Bagi Guru, Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan Memberikan pemecahan terhadap masalah pembelajaran lempar turbo.
3. Bagi Sekolah, Dapat memberikan landasan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar lempar turbo di SDS Kartini Jakarta.

4. Bagi Peneliti, Sebagai calon guru pendidikan jasmani penelitian ini menjadi informasi yang penting untuk aplikasi saat memberikan pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menjadi pengalaman bagaimana menghadapi siswa dan mengatasi masalah pada saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.