

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan yang secara umum mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pembelajarannya. Pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama dalam bidang gerak. Pendidikan Jasmani juga sebagai penyedia proses pengalaman berupa aktivitas gerak jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Dalam pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerak untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga, bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya. Pendidikan jasmani di sekolah sudah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Sejalan dengan itu maka hakikat pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerakan fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Qomarrullah, 2014).

Kontinuitas penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup (*Long Life Education*), Penting peranan pendidikan jasmani untuk memberikan pengalaman langsung

kepada peserta didik melalui aktivitas gerak secara sistematis. Hal tersebut untuk mendorong perkembangan keterampilan gerak, kemampuan fisik serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Menurut Gagne (Sanjaya, 2008: 27) menyatakan bahwa peran guru lebih ditekankan kepada merancang berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu. Guru yang benar adalah guru yang kreatif, inovatif dan menguasai materi yang akan diajarkan kepada siswanya, mampu menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, dan membuat siswa tidak hanya senang, tetapi mampu membuat siswa mengerti dan memahami apa yang telah dipelajari dan menerapkan di kehidupannya.

Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, kreatifitas keterampilan gerak, inovasi keterampilan gerak, kesegaran jasmani, pola hidup sehat, pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia, juga akan membentuk kepribadian yang positif.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang bersifat menyeluruh (Kesehatan, kebugaran, keterampilan, emosional, sosial dan moral) yang bertujuan meningkatkan seluruh domain (Kognitif, Afektif dan Psikomotor).

Bukan rahasia lagi bahwa banyak sekolah dasar hanya memiliki lahan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani digabungkan dengan

kegiatan kegiatan lainnya dan itu pun sudah dapat dikatakan ada lahan. Ketergantungan guru pendidikan jasmani terhadap standarisasi sarana dan prasarana seringkali menjadi penghambat aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Apalagi jumlah atau kuantitas alat yang dimiliki sekolah tidak sesuai dengan jumlah peserta didik yang ada. Keadaan struktur fisik, Kondisi fisik dan kemampuan fisik peserta didik sekolah dasar masih belum memadai untuk kegiatan yang mengacu pada standarisasi alat maupun lapangan. Itulah sebabnya kenapa guru pendidikan jasmani dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif dengan permasalahan yang ada di sekolah, sehingga menjadi keharusan bagi guru pendidikan jasmani untuk bisa memaksimalkan keterbatasan sarana prasarana yang ada di sekolah. Hal tersebut dapat dimengerti karena sekolah memiliki kebutuhan yang banyak dan tingkat urginitas yang berbeda beda sehingga sekolah menyediakan alat untuk pembelajaran gerak lokomotor dasar melompat menggunakan alat seadanya.

Melompat merupakan gerak dasar lokomotor dimana salah satu kaki digunakan sebagai tumpuan dengan tujuan memindahkan posisi tubuh dari titik satu ke titik yang lainnya. Adapun gerakan melompat bisa dilakukan dengan cara melompat ke depan, melompat ke belakang, melompat ke samping dan zig-zag.

Melompat adalah kemampuan proyeksi tubuh yang melibatkan tubuh lepas landas ke depan/ke atas dan diakhiri mendarat dengan kedua kaki. Keterampilan ini adalah daya ledak yang membutuhkan kekuatan otot,

koordinasi dan keseimbangan dinamis agar bisa dilakukan secara mahir (Gallahue, 2012).

Tujuan dari pembelajaran gerakan melompat adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar fundamental yang paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Karena sifatnya alamiah seperti berjalan dan berlari, semua anak normal biasanya sudah menguasai gerakan dasar ini pada usia-usia awal mereka. Bukan berarti bahwa gerakan dasar tersebut tidak perlu dilatih. Melatih atau memperbanyak pengalaman anak dalam melompat, tentunya akan meningkatkan efisiensi dari gerakan itu sendiri, di samping itu gerakan melompat akan membantu anak dalam meningkatkan kekuatan dan daya tahan dari otot-otot yang digunakan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi peneliti adalah kemampuan anak di kelas III SDS Trisula Perwari 3 rawamangun dalam melakukan gerak dasar, khususnya gerak dasar melompat karena kemampuan gerak anak yang tidak memenuhi syarat penilaian. Hal ini terjadi karena imbas dari pandemic COVID-19 yang terjadi beberapa tahun mengakibatkan pembelajaran siswa secara mandiri dengan segala keterbatasan menjadi permasalahan untuk diteliti.

Selain itu keterbatasan alat disekolah menjadi permasalahan lain yang dihadapi peneliti, maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan modifikasi media pembelajaran sebagai solusi agar siswa dapat melatih kemampuan melompat. Penggunaan modifikasi media dapat meningkatkan aktivitas siswa di lapangan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran

menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik dan menaruh perhatian terhadap pembelajaran, maka materi yang disampaikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Untuk itu agar siswa dapat lebih tertarik lagi dengan pelajaran Pendidikan jasmani maka seorang guru harus mampu menyiasati kendala kendala yang ada di sekolah terutama masalah masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Sehubungan dengan masalah tersebut terutama dalam pembelajaran gerak dasar melompat, anak didik perlu diajarkan teknik melompat yang benar dengan media/objek/benda yang dimodifikasi. Dengan permasalahan



tersebut diatas, peneliti ingin mengambil judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melompat dengan Menggunakan Modifikasi Media Pada Siswa Kelas III SDS Trisula Perwari 3 Rawamangun”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka fokus penelitian perlu dibatasi. Pada penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan untuk meningkatkan hasil gerak dasar melompat dengan menggunakan modifikasi media pada siswa kelas III SDS Trisula Perwari 3 Rawamangun.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menjawab pertanyaan “Apakah ada peningkatan hasil belajar gerak dasar melompat dengan menggunakan modifikasi media pada siswa kelas III SDS Trisula Perwari 3 Rawamangun?”

## **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Sebagai referensi bagi guru sekolah dasar dalam memodifikasi media pembelajaran
2. Sebagai referensi mahasiswa dalam pengembangan strategi pembelajaran jasmani.
3. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian.

4. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.
5. Memberikan informasi pada pihak SDS Trisula Perwari 3 Rawamangun tentang ketergantungan akan media pembelajaran.

