

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum Sekolah Dasar (SD), yaitu suatu proses pembelajaran, suatu kegiatan yang secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kemampuan motorik, tubuh, kecerdasan, sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial. Siswa didorong untuk lebih inovatif, terampil, kreatif, mampu memahami dan menguasai materi serta mempraktikkan apa yang telah dipelajarinya. Dalam proses pembelajaran terdapat mata rantai yang tidak dapat dipisahkan, yaitu guru dan siswa. Dalam konteks ini, peran guru dalam kurikulum antara lain meliputi penggunaan model, metode, dan media yang dapat mendukung proses, membedakan nilai, dan meningkatkan profesionalisme guru. Guru yang baik juga berperan sebagai fasilitator, atau menciptakan pembelajaran yang terbaik.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang penting. Melalui pendidikan jasmani yang dilaksanakan dengan baik, siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan, terlihat dalam setiap aktivitas yang berkontribusi pada gaya hidup sehat dan bugar, berkembang secara sosial, dan mempengaruhi kesehatan jiwa dan raganya.

Dalam penelitian ini memilih kelas IV sebagai objek penelitian, karena di dalam kurikulum pembelajaran terdapat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar pada semester 1 KD 4.2 yaitu mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor,

non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan ini adalah berupa pengembangan media untuk mempermudah dan membuat siswa tertarik dalam belajar menangkap bola kasti pada kelas IV di Sekolah Dasar yang akan dikembangkan.

Media belajar yakni segala hal yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran, sedangkan media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman dalam (Pramuaji & Munir, n.d.), media belajar adalah segala sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik dengan maksud untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap dan dipahami secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di Sekolah. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah banyak sekali macam dan jenisnya, mulai yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal harganya. Macam-macam media pembelajaran menurut Kustiawan (2016) menjelaskan media pembelajaran dapat diklarifikasikan menjadi 2 yaitu:

1) Media pembelajaran sederhana

Media pembelajaran sederhana merupakan media pembelajaran yang pembuatannya mudah, bahan yang digunakan mudah didapat, dan penggunaannya tidak sulit. Jenis media ini meliputi: a) Media pembelajaran 2 dimensi, misalnya media cetak, media grafis, dan media papan; b) Media pembelajaran 3 dimensi, misalnya globe

2) Media pembelajaran modern

Media pembelajaran modern merupakan media yang sengaja dibuat dan digunakan di zaman modern, terkadang pembuatan media itu sendiri memerlukan keahlian khusus yang menanganinya. Jenis media ini dapat dibedakan menjadi 2 yaitu: a) Media pembelajaran modern berupa proyeksi, misalnya LCD/Proyektor, OHP, dan lain-lain; b) Media pembelajaran modern berupa non-proyeksi, misalnya tape recorder, radio, televisi, VCD/DVD, laptop, gawai, dan lain-lain. (Kustiawan & Wedi, n.d.)

Media yang dimaksud didalam penelitian ini yaitu termasuk ke dalam media pembelajaran sederhana yaitu media pembelajaran tiga dimensi yakni sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media yang di buat atau dihasilkan berupa sarung tangan yang dilapisi *velcro* sebagai alat untuk menangkap pada pembelajaran lempar tangkap pada permainan bola kasti.

Krisnani et al., 2015 mengatakan bahwa pengembangan dapat memperluas dan menambah pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan

adalah usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri. (Agustina & Sceisarriya, 2022)

Berdasarkan dari hasil wawancara penulis dengan guru Sekolah Dasar Negeri 1 Rangkasbitung Timur, bahwa pada saat melakukan pembelajaran lempar tangkap di Sekolah tidak menggunakan alat bantu untuk melakukan gerakan menangkap dan menggunakan bola tenis pada umumnya, sehingga tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan saat melempar, memukul dan menangkap bola, ada yang melempar terlalu kencang dan melambung jauh sehingga tidak tepat sasaran kepada temannya, ada pula yang melemparnya tepat kepada siswa yang menangkap tetapi ia kesulitan untuk menangkap karena tangannya licin untuk mendapatkan bola kasti tersebut.

Sehingga peneliti membuat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk belajar menangkap, media yang digunakan adalah sarung tangan yang di modifikasi dengan dilapisi perekat *velcro*, yang digunakan oleh siswa untuk menangkap bola saat bola melambung agar mempermudah menangkapnya sehingga bola langsung bisa menempel di tangan yang sudah pakai sarung tangan tersebut. Dengan pengembangan model ini penulis mengharapkan siswa lebih aktif dan lebih tertarik

pada saat pembelajaran materi lempar tangkap bola kecil berlangsung, dan membuat guru-guru disekolah juga lebih kreatif dalam memberikan materi lempar tangkap, sehingga tujuan pembelajaran materi lempar tangkap ini sesuai apa yang di harapkan oleh bapa ibu guru olahraga di sekolah.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Model Media Menangkap Bola pada kelas IV di Sekolah Dasar.

**Tabel 1. 1 Perbandingan Media**

<b>Media</b>	<b>Media Baru</b>
Belajar gerak dasar menangkap bola tidak menggunakan alat bantu untuk menangkap bola nya.	Peneliti melakukan pembuatan media berupa sarung tangan velcro sebagai alat bantu untuk menangkap bola agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

**Sumber : Pribadi**

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus penelitian ini adalah pembuatan model media belajar menangkap bola kasti di Sekolah Dasar.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah yang muncul “Bagaimana model media untuk menangkap bola kasti di Sekolah Dasar ?”

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Setiap penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi pengembangan ilmu yang di jadikan objek penelitian, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi lempar tangkap di Sekolah Dasar. Adapun kegunaan yang diberikan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan media yang tepat dengan materi pembelajaran menangkap serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.
2. Bagi lembaga atau instansi terkait, agar berguna dan di manfaatkan serta di kembangkan dengan sebaik-baiknya.
3. Bagi siswa, pembelajaran dengan media pembelajaran dapat menambah minat siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, serta menjadi sangat menyenangkan dan materi yang disampaikan bisa dengan mudah di serap sehingga tidak membuat bosan dan jenuh.
4. Bagi sekolah, hasil dari penelitian media belajar menangkap ini mampu memberikan sumbangan materi yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.
5. Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang variatif, dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di Sekolah.