

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan pendidikan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan yang mengutamakan pengembangan pola hidup sehat untuk pertumbuhan yang serasi dan seimbang, perkembangan jasmani dan rohani, serta perkembangan sosial dan emosional. Dan kebiasaan sehari-hari yang sehat dalam hal ini memainkan peran penting dalam pengembangan pribadi dan kelompok, mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan sosial yang harmonis dan seimbang, dan kesehatan emosional.

Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dalam masa mendatang. Salah satu prinsip pada pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) menekankan keaktifan yang merata dan berpusat pada peserta didik, yang mana pendidik jasmani dapat menyajikan pembelajaran ataupun materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013. PJOK merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan aktivitas jasmani terpilih yang dilakukan secara sistematis (Permendikbud No 24 Tahun 2016).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Peserta didik jenjang sekolah dasar dibagi menjadi dua kelas berdasarkan usianya yaitu kelas rendah dan kelas tinggi (Surya et al., 2018). Usia peserta didik kelas rendah berada pada rentang usia 7-9 tahun. Sedangkan kelas tinggi berada pada rentang usia 10-12 tahun

Pembelajaran di sekolah menjadi menarik ketika guru dapat menggunakan

berbagai metode yang berbeda-beda dalam pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang menggunakan berbagai metode akan meningkatkan tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran serta mencapai hasil yang sesuai dengan yang diinginkan pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilakukannya menyenangkan dan terfokus pada siswanya. Siswa dengan antusias mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, merayakan keberhasilan, bersorak, dan bertukar informasi sehingga menimbulkan kegembiraan satu sama lain. Tujuan akhir dari setiap proses adalah penguasaan konsep dan keberhasilan pembelajaran yang memuaskan. Bahkan, guru telah berusaha merancang pembelajaran agar siswa lebih aktif, seperti melalui pengamatan langsung terhadap objek, diskusi kelompok, penggunaan media yang tersedia di sekolah, dan penggunaan metode tanya jawab.

Salah satu materi dalam PJOK yaitu gerak dasar manipulative. Kompetensi inti dan kompetensi dasar SD kelas 3(tiga) yaitu: memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional. 4.3 mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.

Pada proses pembelajaran strategi belajar memegang peranan penting dalam mempelajari cara melempar dan tangkap, karena dengan strategi belajar yang tepat maka tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal. Proses pembelajaran sangatlah penting dan harus dipahami oleh setiap guru pendidikan jasmani. Mengingat pentingnya strategi pembelajaran dalam pendidikan jasmani khususnya pada materi gerak manipulatif melempar dan menangkap, maka permasalahan ini harus segera diatasi. Guru pendidikan jasmani harus mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Pembelajaran jasmani sebaiknya dilakukan dengan suasana yang menyenangkan dan dikemas sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar dan apabila diiringi serangkaian latihan belajar gerak maka akan lebih cepat, melalui berbagai metode bermain dan memodifikasi alat yang akan

digunakan.

Dalam hal ini siswa dibekali pembelajaran dengan porsinya dengan bermain dan modifikasi dari berbagai alat sehingga tidak menghilangkan belajar gerak atau materi tersebut. Selain itu pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, serta ketertarikan siswa dalam mencoba.

Pada materi gerak manipulatif lempar tangkap ini khususnya di kelas rendah kurangnya keoptimalan siswa terhadap pembelajaran ini dengan kurangnya model sehingga membuat siswa kurang optimal dan menangkap materi tersebut. Dengan strategi yang kurang ini sehingga membuat siswa belum tercapainya tujuan pembelajaran yaitu yang seharusnya kaki berlawanan dengan tangan yang melempar, kemudian ketika melempar bola, posisi tangan ketika memegang bola kurang tepat, rata-rata dari anak-anak ketika memegang bola langsung mencengkram bola tersebut dengan posisi kelima jari seutuhnya mencengkram bola, sehingga pada saat bola hendak dilepas kurang dorongan dari jari dan cenderung bola lambat untuk dilepaskan, masalah yang paling sering terjadi adalah ayunan tangan ketika hendak melempar kurang jauh ke belakang sehingga gaya dorong bola menjadi kurang kuat untuk dilepaskan.

Pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat peserta didik kurang maksimal, oleh karena itu diperlukan berbagai usaha yang diperlukan konsep dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dalam memperoleh suatu pembelajaran yang optimal tentunya harus dipelajari dan diulang sebaik-baiknya. Guru harus membuat model pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya yang dilakukan adalah membuat sebuah model pembelajaran dengan penelitian pengembangan dengan R & D (*Research and Development*).

(S Haryati, 2012) menyebutkan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R & D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada penelitian pengembangan ini R & D (*Research and Development*) guna untuk menghasilkan sebuah model yang baik, dan efektif untuk para peserta didik dalam sebuah pembelajaran terutama pada materi lempar tangkap dengan

menggunakan model ADDIE.

Menurut Sugiyono (2019) Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ADDIE merupakan model pengembangan desain pembelajaran yang paling generik, dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan (Tegeh, dkk, 2014). Adapun tahapan model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Penerapan (*implemtation*), (5) Evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, dkk, 2014). Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi di setiap tahapannya. Tegeh, dkk (2014). Dampak yang ditimbulkan dari adanya evaluasi pada tiap tahapan model ADDIE yaitu meminimalisir tingkat kesalahan pada akhir kegiatan pada model ini.

Berdasarkan observasi terutama SD N Penggilingan 01 peneliti melakukan pengamatan, observasi pada siswa/i beberapa masalah yang ditemukan yaitu gerakan siswa yang terlihat masih kaku dan kurang optimal serta kurangnya inovasi guru pada pembelajaran lempar ini. Sehingga, pembelajaran terasa monoton dan membosankan bagi siswa/i nya. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran siswa/i kurang aktif sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dikarenakan siswa/i tersebut.

Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti berencana melakukan penelitian dengan membuat model pembelajaran gerak dasar lempar dan tangkap pada anak sekolah dasar kelas rendah dengan. Dengan harapan siswa/i bisa lebih aktif dan harapan pada proses pembelajaran adalah dapat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut serta dapat membantu guru dengan berbagai referensi bagi para guru dalam meningkatkan pembelajaran pada materi gerak dasar lempar dan tangkap ini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus dalam penelitian adalah model pembelajaran gerak dasar lempar dan tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini:

1. Bagaimanakah model pembelajaran gerak dasar melempar dan tangkap untuk anak kelas 3 di sekolah dasar?
2. Apakah model pembelajaran gerak dasar lempar dan tangkap untuk anak sekolah dasar rendah ini efektif untuk meningkatkan gerak dasar melempar dan tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan model pembelajaran gerak dasar lempar dan tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar.
2. Mengetahui keefektifan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap untuk anak sekolah dasar kelas 3 di sekolah dasar.

E. State of The Art

Keterbaruan dalam penelitian merupakan sesuatu yang harus dilakukan guna menemukan hal yang baru, keterbaruan dalam penelitian ini adalah.

Tabel 1. 1. State of the Art

Penelitian Terdahulu	Keterbaruan Peneliti
Muhammad Habibie , Ari Tri Fitrianto (2023) Keterampilan Dasar Melempar, Menangkap, Dan Memukul Bola Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebun Bunga 1 Banjarmasin.	<p>Keterbaruan penelitian ini adalah model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap pada anak sekolah dasar kelas rendah, yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menggunakan objek pada siswa kelas rendah 2. Peneliti akan menghasilkan produk berupa: <ol style="list-style-type: none"> a. Buku panduan cetak pembelajaran gerak dasar lempat dan tangkap
Dicky Edwar Daulay, Rizki Kurniati, Epi Supriyani Siregar, Danang Pujo Broto (2021) Hasil Belajar Lempar Tangkap Bola Kasti Dengan Pendekatan Bermain Bagi Siswa Sekolah Dasar	
Upaya peningkatan kemampuan melempar bola kecil melalui permainan target kelas V Sekolah Dasar (Rudito Adani, 2020) menggunakan permainan target dalam	

peningkatan lempar pada objek kelas V SD dengan metode TGFU.	
Model pembelajaran lempar tangkap softball menggunakan media pembelajaran pada sekolah menengah atas (AgungKuntoro Saputro1, Susilo,2019)	

F. Road Map Penelitian

Tabel 1. 2 Road Map Penelitian

2023	2024	2024 - seterusnya
Melakukan analisis terhadap pembelajaran di sekolah langsung dan wawancara dengan guru dan siswa, membuat perencanaan dalam penelitian	Menyusun proposal penelitian dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing, membuat rancangan produk, melakukan pembuatan model gerak dasar lempar dan tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar, implementasi produk, evaluasi produk, pemaparan hasil, penyebaran produk.	Membuat penyempurnaan model yang telah dikembangkan tersebut, mempublikasikan bagian dari penelitian ini pada conference dan jurnal

Road Map pada penelitian ini dimulai dari tahun 2023, peneliti melakukan penelitian pendahuluan diantaranya adalah dengan melakukan observasi dilapangan, penelusuran penelitian yang relevan, membuat rencana penelitian kemudian membuat draft produk penelitian.

Pada tahun 2024 awal peneliti menyusun proposal penelitian dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing membuat rancangan produk melakukan pembuatan model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar, implementasi produk, evaluasi produk, pemaparan

hasil, penyebaran produk. melakukan uji validitas kepada para ahli/pakar diantaranya dosen ahli pembelajaran, dosen ahli gerak dasar, dosen penjas kemudian peneliti melakukan uji efektifitas produk ditahun yang sama setelah melakukan beberapa uji coba sebelumnya. Pada tahun 2024 dan seterusnya peneliti melakukan penyempurnaan model yang telah dikembangkan tersebut Mempublikasikan bagian dari penelitian ini pada conference dan jurnal. Penelitian ini menghasilkan produk yang berupa model pembelajaran gerak dasar lempar tangkap pada anak kelas 3 di sekolah dasar.



