BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat." Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" mengacu pada kata "didik" dan imbuhan "pe" dan akhiran "an." Oleh karena itu, artinya adalah metode, cara atau tindakan membimbing. Pengajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dan mematangkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pengajaran, bimbingan, dan pembinaan. (Ujud et al., 2023)

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang diberikan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, dengan tujuan meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik serta keterampilan gerak yang membantu meningkatkan sikap dan kemampuan intelektual dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Jasmani adalah kegiatan fisik yang digunakan untuk mengajar. Pendidikan Jasmani adalah proses menumbuhkan keterampilan dan sikap rohani, yang mencakup aspek mental, intelektual, dan bahkan spiritual. Pendidikan jasmani adalah pendekatan ke aspek sejahtera rohani (melalui olahraga), yang dalam lingkup kesehatan WHO berarti sehat rohani. (Bangun,

2016). Menurut Standar Nasional Pendidikan (2006:2), pendidikan jasmani dan olahraga termasuk dalam kurikulum dan kesehatan mencakup hal-hal berikut: 1) Permainan dan olahraga; 2) Aktivitas pengembangan; 3) Senam; 4) Aktivitas ritmik; 5) Aktivitas air; 6) Pendidikan luar kelas; dan 7) Kesehatan dalam (Sucma & Sudarmono, 2020).

Gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Kemampuan gerak dasar di bagi menjadi tiga, yaitu: 1) kemampuan lokomotor, digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat, 2) kemampuan non lokomotor, dilakukan ditempat tanpa ada ruang gerak yang memadai, contohnya mendorong, menarik, dll, 3) kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan kemampuan tangan dan kaki. (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:20) dalam (Anggi dkk., 2013).

Gerakan perpindahan tempat seperti lari, jalan, dan lompat disebut gerakan lokomotor. Menurut Mahendra (2000) dalam (Simahate & Munip, 2020), tiga gerakan ini merupakan keterampilan gerak lokomotor paling dasar karena ketiganya adalah keterampilan yang berkembang seiring dengan perkembangan anak dan berfungsi. Agar anak siap untuk keterampilan yang lebih kompleks, keterampilan berjalan, berlari, dan melompat harus dikembangkan dan distimulasi dengan baik. Selain keterampilan berlari, berjalan, dan melompat, ada beberapa gerak lain yang menggunakan kekuatan lokomotor, seperti merangkak, meluncur, berjengket, mengguling, dan mendaki. Karena pembentukan gerakan dasar lokomotor tidak terjadi dengan

sendirinya, melainkan melalui latihan dan latihan berulang untuk memahami gerakan yang dilakukan (Wulan, 2015) dalam (Simahate & Munip, 2020). Oleh karena itu, untuk membantu anak-anak melakukan gerakan ini dengan benar, mereka memerlukan bimbingan dan latihan. Dengan koordinasi antara otot-otot besar, daya tahan, dan stamina yang dihasilkan dari gerakan lokomotor, aktivitas yang dilakukan anak-anak melibatkan Bergeraknya seluruh atau sebagian besar bagian tubuh mereka, gerakan lokomotor dapat membantu perkembangan motorik kasar mereka dalam (Simahate & Munip, 2020).

Selain itu anak juga bisa bersosialisasi dengan baik bersama temannya seperti melompat dengan satu atau dua kaki, menurut Bahagia (2012) dalam (Ananda Muhamad Tri Utama, 2022), lompat adalah menolak tubuh ke berbagai arah dengan kedua kaki atau satu kaki. Melompat merupakan gerakan mengangkat tubuh dari satu titik untuk mengambil ancang-ancang lari pelan atau cepat dengan menumpu satu kaki saja untuk mendorong tubuh dengan keseimbangan yang baik dalam (Karyadi & Jannah, 2023). Suatu rangkaian gerakan untuk mengangkat tubuh keatas melalui beberapa proses yaitu lari, tumpuan, melayang dan mendarat adalah bagian dari proses melompat menurut (Suharnoko & Firmansyah, 2018).

Tidak semua materi pelajaran penjas menarik bagi siswa. Belajar gerak dasar melompat adalah salah satu materi yang dianggap mudah dan membosankan oleh siswa. Akibatnya, siswa merasa tidak tertarik dengan pelajaran dan memiliki hasil belajar yang buruk, guru penjas harus menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada murid kelas IV SD NEGERI 09 Rawamangun yang berjumlah 28 siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dengan mengamati aktivitas dan kemampuan gerak dasar melompat murid diperoleh masih dalam kategori sangat kurang. Pengambilan observasi dilakukan saat melakukan kelas olahraga materi gerak dasar lokomotor, dimana siswa harus mengikuti arahan dan contoh gerakan-gerakan yang diberikan oleh guru penjas. Masih banyak siswa yang pandangan mata nya tidak fokus, kemudian gerakan kaki dan tangan sembarangan, posisi badan yang tidak tegap dan gerakan nya tidak sesuai arahan yang dicontohkan sesuai dengan pedoman.

Terdapat 28 siswa, 9 siswa atau 32% yang sudah dalam kategori tuntas dan 19 siswa atau 68% dalam kategori tidak tuntas. Hal tersebut disebabkan karena siswa kurang memiliki semangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, masih banyak yang mengeluh saat melakukan gerakan dan lebih memilih bermain karena mereka lebih menyukai permainan. Masalah mendasar yang menyebabkan aktivitas belajar murid rendah dalam pembelajaran gerak dasar melompat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor yang berasal dari guru atau murid itu sendiri.

Dalam hal ini, penguasaan keterampilan pada guru yang kurang, dengan keterampilan mengajar yang kurang menyebabkan guru menjadi sulit untuk mempraktikkan model-model pembelajaran yang inovatif sehingga guru beranggapan hanya menggunakan satu model pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar gerak dasar melompat. Dari faktor murid

penyebabnya adalah tidak adanya motivasi dan minat murid untuk terus belajar gerak dasar melompat karena murid merasa bosan dan monoton terhadap model pembelajaran yang tidak inovatif. Serta murid hanya menganggap bahwa gerak dasar melompat tidak menggunakan teknik dan hanya sekedar melompat pada umumnya. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar gerak dasar melompat murid masih tergolong rendah, yang seharusnya berada di atas standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah yaitu 75 hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yang telah disebutkan satu persatu di atas.

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan instruksional. Istilah ini berasal dari bahasa latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar" dalam bahasa Arab. Oleh karena itu, media adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan pengajaran. Pada dasarnya, media termasuk dalam sistem pembelajaran. Media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan dan merupakan komponen penting. Pada akhirnya, pemilihan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut. Media pengajaran menurut Nasution, adalah alat bantu mengajar yang membantu guru menggunakan metode pengajaran mereka. (IKHSAN, 2022)

Melalui model dan media yang inovatif, memberikan kemudahan berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, terutama materi pendidikan jasmani. Media kardus berwarna, yang merupakan alat yang digunakan melalui bahan yang tidak keras dan ramah lingkungan, memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya. Guru dapat menggunakan media

kardus berwarna untuk mengajarkan siswa gerak melompat dan memodifikasi gerakannya.

Hasil belajar siswa dalam materi gerak dasar melompat dapat ditingkatkan dengan menggunakan media alat bantu yang menggunakan kardus berwarna. Menggunakan media kardus dengan berbagai warna serta modifikasi gerakan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan media ini, guru juga akan memiliki kesempatan untuk menggunakan sumber belajar yang dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka dalam menyampaikan pelajaran dengan cara yang menarik. Bentuk dan warna yang digunakan dalam media akan meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa.

Hasil pelajaran gerak dasar melompat di SD Negeri Rawamangun 09 tidak sesuai dengan harapan. Siswa tidak tertarik dengan gerak dasar melompat karena banyak hal yang tidak mendukung. Peneliti percaya bahwa gejala ini tidak biasa. Dikhawatirkan hasil belajar siswa akan semakin menurun jika hal ini dibiarkan berlarut-larut. Solusi yang tepat untuk masalah ini harus ditemukan agar siswa lebih tertarik untuk belajar olahraga, terutama tentang gerak dasar melompat. Meningkatkan kualitas pembelajaran gerak dasar melompat dengan menggunakan media kardus berwarna adalah solusi lain untuk masalah ini.

Proses pembelajaran yang menggunakan media kardus berwarna dapat memberikan andil yang baik karena memiliki keunggulan kemampuan teknis yang mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu dan menyajikan konsep secara utuh serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan. Pesan yang

disampaikan hendaknya dapat dipahami oleh siswa. Guru harus terampil menangani kegiatan proses belajar dan mengajar dan kegiatan meningkatkan hasil belajar menggunakan media kardus berwarna. Media kardus berwarna merupakan media yang dapat membangkitkan daya tarik serta membangkitkan motivasi siswa. Kelebihan dari penggunaan media kardus berwarna antara lain adalah:

1. Dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan membantu mereka memahami konsep gerakan dasar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Ramah lingkungan dan ekonomis, sehingga mudah diakses tanpa memerlukan biaya yang tinggi.
3. Dapat digunakan diberbagai aktivitas.

Selain memiliki kelebihan, media kardus berwarna juga mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan fungsi serta daya tahan karena gampang rusak jika terkena air atau terinjak.
2. Keterbatasan dalam penggunaan teknologi.
3. Perawatan dan penyimpanannya harus ekstra.

Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan materi gerak dasar melompat masih kurang efektif karena guru hanya menggunakan alat yang sering digunakan tidak ada

modifikasi media pembelajaran serta modifikasi pengajaran, hal ini dapat membuat siswa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melompat Melalui Media Alat Siswa SD”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut maka fokus permasalahan pada penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melompat Melalui Media Alat Bantu pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09 Kelas IV.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan media alat bantu dapat meningkatkan hasil belajar materi aktivitas gerak dasar melompat pada Sekolah Dasar Negeri Rawamangun 09 di kelas IV?”

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan efektivitas serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat menyesuaikan karakteristik serta pengembangan keterampilan motorik, memacu adrenalin, meningkatkan interksi sosial pada siswa.

- c. Siswa dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengatasi kekurangan siswa dalam meningkatkan hasil belajar materi aktivitas gerak dasar melompat melalui media pembelajaran kardus.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menjadi motivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan hasil penelitian dapat di jadikan bekal dalam proses belajar mengajar.
- b. Dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya.

3. Bagi Sekolah

- a. Dapat di jadikan pedoman dalam rangka mengembangkan kurikulum di sekolah pada masa-masa yang akan datang

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat Menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian-penelitian ilmiah dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

Intelligentia - Dignitas