

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

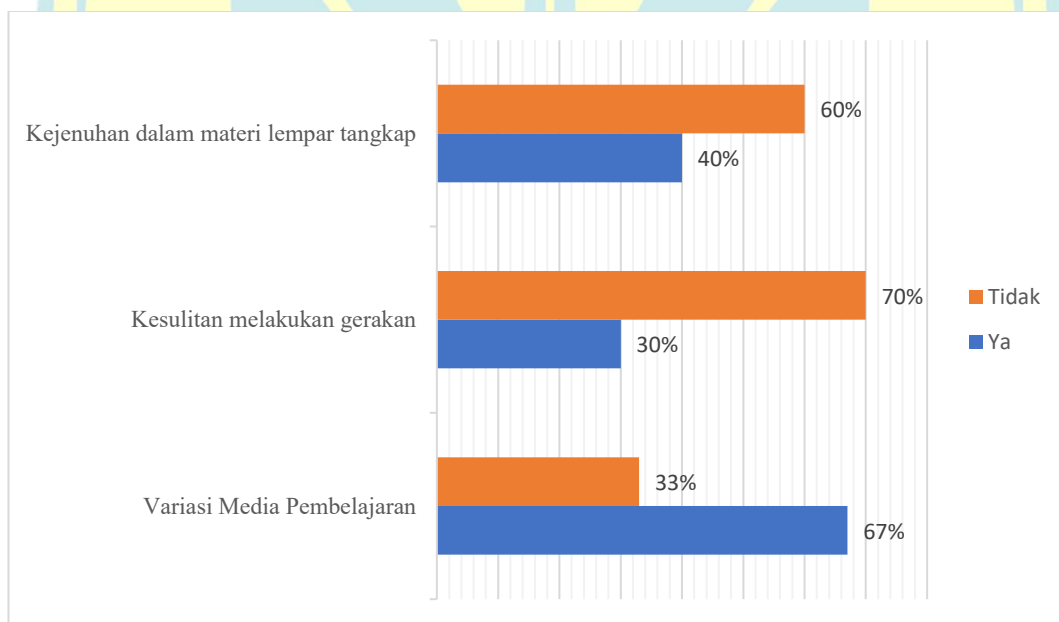
Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang memberikan kontribusi positif untuk mewujudkan peserta didik dalam mencapai kompetensi abad ke-21 (Hadiana et al., 2021). Salah satu faktor yang mendasari partisipasi dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah adalah kompetensi motorik (Robinson et al., 2015). Kompetensi motorik merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan berbagai tindakan motorik, termasuk mengoordinasikan keterampilan motorik halus dan kasar yang diperlukan untuk menangani tugas sehari-hari (Bardid et al., 2019; Matos et al., 2022). Goodway et al. (2019) menyebutnya sebagai kemampuan untuk mahir dalam berbagai keterampilan gerak lokomotor, stabilitas, dan motorik kasar manipulatif (Lawson et al., 2021).

Salah satu bentuk kompetensi motorik yang perlu dikembangkan sejak dini dalam pendidikan jasmani adalah keterampilan gerak dasar, seperti lempar tangkap. Gerak dasar lempar tangkap merupakan salah satu keterampilan motorik fundamental yang wajib dikuasai peserta didik di jenjang Sekolah Dasar (SD) (Hadiana et al., 2021). Keterampilan ini tidak hanya berperan dalam pengembangan koordinasi tubuh, tetapi juga sebagai fondasi dalam berbagai cabang olahraga seperti bola tangan, kasti, dan bola basket. Tujuan pembelajaran lempar tangkap adalah untuk melatih kemampuan motorik halus dan kasar, meningkatkan konsentrasi, serta membentuk kerja sama dan sportivitas (Meo et al., 2024). Urgensi penguasaan gerak dasar ini terletak pada fungsinya dalam mendukung kesiapan gerak anak untuk jenjang pendidikan berikutnya dan aktivitas kehidupan sehari-hari (Nugroho et al., 2021). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar keterampilan ini dapat dikuasai secara optimal oleh peserta didik.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan lempar tangkap masih menjadi tantangan dalam proses pembelajaran PJOK di tingkat SD, khususnya kelas V. Berdasarkan hasil studi, banyak peserta didik belum mampu

menunjukkan koordinasi gerak yang baik saat melakukan lempar atau tangkap, yang terlihat dari akurasi, kekuatan lemparan, serta ketepatan saat menangkap (Wawan et al., 2024). Di sisi lain, guru kerap menghadapi kendala dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media dan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga cenderung monoton (Putra et al., 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya partisipasi aktif, dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (A. A. Putri et al., 2024; W. S. K. Putri et al., 2025).

Penelitian pendahuluan telah dilakukan oleh peneliti di tiga Sekolah Dasar yang terletak di wilayah Jakarta Pusat yaitu SDN Menteng 01, SDN Cikini 02 dan SDN Gondangdia 05 dengan metode observasi, kuesioner dan wawancara. Peneliti pendahuluan ini melibatkan 30 peserta didik yang diamati dan diwawancarai secara acak ketika pembelajaran lempar tangkap berlangsung. Hasil penelitian pendahuluan menunjukkan beberapa temuan sebagai berikut:

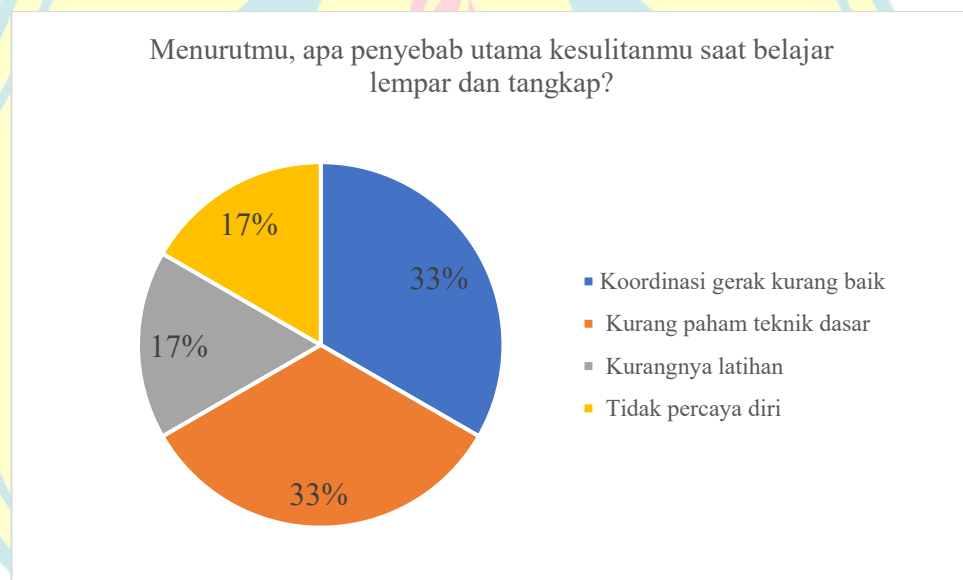


Gambar 1. 1 Hasil Penelitian Pendahuluan

Hasil gambar diatas menunjukkan tiga permasalahan utama dalam pembelajaran lempar dan tangkap di kelas V, dimulai dari aspek media pembelajaran, kesulitan teknis, hingga kejenuhan peserta didik. Sebanyak 67% peserta didik merasa bahwa media atau alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran belum cukup dan kurang bervariasi, sementara hanya 33% yang

menilai media tersebut sudah memadai. Dari sisi keterampilan, 70% peserta didik mengaku mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan melempar atau menangkap bola, sedangkan 30% tidak mengalami kesulitan tersebut. Terakhir, terkait kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, 60% siswa merasa jenuh, dan 40% lainnya tidak merasakannya. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami tantangan dalam hal ketersediaan media, kemampuan koordinasi gerak, dan motivasi belajar.

Berdasarkan data diatas diperoleh 70% peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran lempar tangkap. Kemudian, diidentifikasi penyebabnya yang telah disajikan dalam bagan dibawah ini:



Gambar 1. 2 Hasil Permasalahan Pada Peneliti Pendahuluan

Hasil bagan diatas menunjukkan sebanyak 33% peserta didik mengalami permasalahan kesulitan dalam koordinasi gerak dan teknik dasar, kemudia 17% mengalami permasalahan pada kurangnya belajar dan tidak percaya diri. Dengan demikian, berdasarkan hasil permasalahan pada studi pendahuluan hal ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *flash card* diduga menjadi solusi yang efektif. *Flash card* sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam

menyampaikan informasi visual yang konkret dan cepat dipahami oleh anak-anak usia Sekolah Dasar (Juwitami & Kristiantari, 2024). *Flash card* pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar merupakan media yang dirancang khusus guna mendukung pemahaman gerak dasar secara visual dan sistematis (Bikalawan et al., 2024). Dengan desain yang menarik dan sistematika gerakan yang ditampilkan melalui gambar, *flash card* mendorong siswa untuk belajar secara aktif, memvisualisasikan gerakan yang akan dilakukan, dan mengasosiasikannya dengan aktivitas nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami urutan gerakan, memperbaiki kesalahan motorik, serta meningkatkan kepercayaan diri saat praktik. Kelebihan ini menjadikan *flash card* sebagai sarana pembelajaran yang potensial dalam mengatasi permasalahan pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Penggunaan *flash card* pada pembelajaran pendidikan jasmani telah dilakukan oleh beberapa akademisi seperti Bikalawan et al. (2024) yang melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *flash card* dalam pendidikan jasmani dalam meningkatkan keterampilan gerak lokomotor peserta didik. Penelitian yang melibatkan 46 peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar yang berusia 9-10 tahun menghasilkan bahwa media pembelajaran *flash card* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan lokomotor siswa. Suwiwa et al. (2023) mengkaji tentang pengaruh pembelajaran berbasis proyek berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pencak silat. Penelitian yang dilaksanakan kepada 312 peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis proyek berbantuan flashcard terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pencak Silat. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, Kesumawati et al. (2024) mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar fundamental pada anak disabilitas intelektual ringan. Permainan yang diberikan salah satunya yaitu menggunakan media *flash card*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang terdiri dari kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan gerakan dasar, kemampuan kognitif, kesenangan, dan fokus perhatian pada anak-anak dengan disabilitas intelektual ringan, berusia 8-10 tahun, tanpa memandang jenis kelamin.

Berdasarkan analisis penelitian diatas, ditemukan beberapa kesenjangan utama: (1) belum adanya pengembangan model pembelajaran *flash card* yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lempar tangkap; (2) kurangnya penelitian yang mengukur pengaruh media *flash card* terhadap aspek motorik spesifik seperti koordinasi gerak dalam lempar tangkap. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* untuk menghadirkan solusi alternatif yang menyenangkan, mudah dipahami, dan aplikatif bagi siswa dan guru. Model ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep gerak, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran PJOK. Dengan pendekatan visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V SD, pembelajaran akan menjadi lebih kontekstual dan berorientasi pada hasil belajar yang optimal. *Flash card* tidak hanya menjadi media bantu, tetapi juga sarana reflektif yang mempermudah guru dalam memberikan umpan balik atas performa siswa dalam kegiatan lempar tangkap.

B. Fokus Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang dan hasil identifikasi *research gap* yang telah diuraikan sebelumnya, maka fokus penelitian ini dibatasi pada model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Adapun responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang terletak di wilayah Jakarta Pusat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

3. Apakah model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar efektif untuk pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Sedangkan secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kelayakan gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui efektifitas gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

E. State of The Art

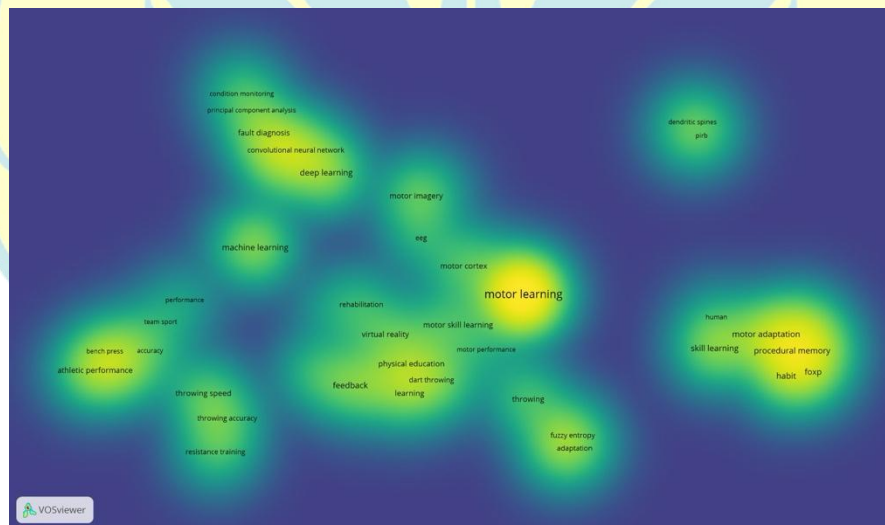
Penelitian melakukan dua analisis yang berbeda, mencakup analisis bibliometrik dan penelusuran literatur dari berbagai penelitian terkait, khususnya yang berhubungan dengan model belajar gerak. Penelusuran tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi ketidaksinambungan atau gap dalam penelitian sebelumnya sekaligus menentukan aspek kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini. Ringkasan penelitian terdahulu yang relevan dengan model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flash card* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar, Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed* dan *Web of science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Gambar 1.3 Visualisasi Keterhubungan *Overlay Variable*

Berdasarkan gambar 1.3 di atas terlihat bahwa variable *throwing*, *motorlearning*, *skill learning*, *physical education* telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci penulis menggunakan perangkat lunak VOS viewer. Adapun hasilnya sebagai berikut :



Gambar 1.4 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Gambar 1.4 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci *throwing*, *motorlearning*, *skill learning* dan *physical education*. Setiap node dipelati visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di

lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Liao et al., 2018). Dalam hal berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variable *throwing*, *motorlearnin*, *skill learning* dan *physical education* tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi dengan siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang variable *throwing*, *motorlearning*, *skill learning* dan *physical education* untuk meningkatkan keterampilan lempar tangkap. Adapun responden penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Tinjauan Literatur

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa kemampuan lempar tangkap dapat ditingkatkan melalui berbagai macam cara, penelitian yang dilakukan oleh Nahar & Taroreh (2020) yang berjudul pengembangan model pembelajaran lari melalui media flash card di sekolah menengah atas, mengemukakan bahwa tujuan penelitian adalah menghasilkan menghasilkan model pembelajaran lari melalui media flash card di Sekolah Menengah Atas. Hasil penelitian ini yaitu telah menghasilkan produk model pembelajaran lari melalui media flashcard pada uji coba skala besar dinyatakan layak dengan persentase 90,6%. Harapannya menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran Atletik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh I. A. Putr et al (2024) yang berjudul Analisis Kendala-Kendala Peningkatan Gerak Dasar Dalam Lempar Tangkap Bola di SD Negeri 055978 Sidodadi, hasil penelitian ini yaitu Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja siswa dalam permainan lempar tangkap bola, seperti motivasi, keterampilan motorik, dan faktor-faktor psikologi. Hasil penelitian menunjukkan kendala pada siswa SDN 055978 SIDODADI Anak-anak melakukan aktivitas terlalu terburu-buru, Anak cenderung tidak menghargai kemampuan temannya, Anak kurang motivasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maulida et al. (2024) yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif (Lempar Tangkap) Siswa/Siswi Kelas IX SMPN 3 Banjarmasin, Hasil penelitian ini yaitu Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar manipulatif, khususnya keterampilan lempar tangkap, pada siswa/i kelas IX SMPN 3 Banjarmasin. Temuan

ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan menggunakan alat bantu yang menarik efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif mereka. Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran kreatif dalam pendidikan jasmani.

Selanjutnya penelitian Amiruddin et al (2024) yang berjudul Penerapan Permainan Bola Beracun pada Awal Pembelajaran PJOK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMPN 13 Surabaya, hasil penelitian ini yaitu Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IX SMP Negeri 13 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan permainan bola racun kecil dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa diperoleh dari angket motivasi yang dilakukan pada akhir siklus I dan II dengan pengisian angket refleksi pembelajaran PJOK.

Penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti et al. (2024) bahwa efektivitas kombinasi permainan lompat dan lempar: “Tangkap Bola” terhadap Perkembangan motorik kasar anak usia prasekolah, hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh stimulasi dengan kombinasi permainan lompat dan lempar tangkap bola terhadap perkembangan motorik kasar pada anak prasekolah di kelas TK A KBIT-TKIT As Salaam Mijen. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata motorik kasar sebelum diberikan permainan kombinasi lompat dan lempar tangkap bola sebesar 9,26 dan setelah diberikan permainan kombinasi nilai rata-rata sebesar 9,68.

Selanjutnya penelitian lainnya yang dilakukan oleh I. Setiawan et (2024) yang berjudul Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Koordinasi Mata Tangan Dan Kaki Siswa Tunagrahita, Hasil penelitian ini Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh melempar dan menangkap bola terhadap koordinasi mata, tangan dan kaki siswa tunagrahita di SLB Negeri Ungaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa program latihan melempar dan menangkap bola memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki.

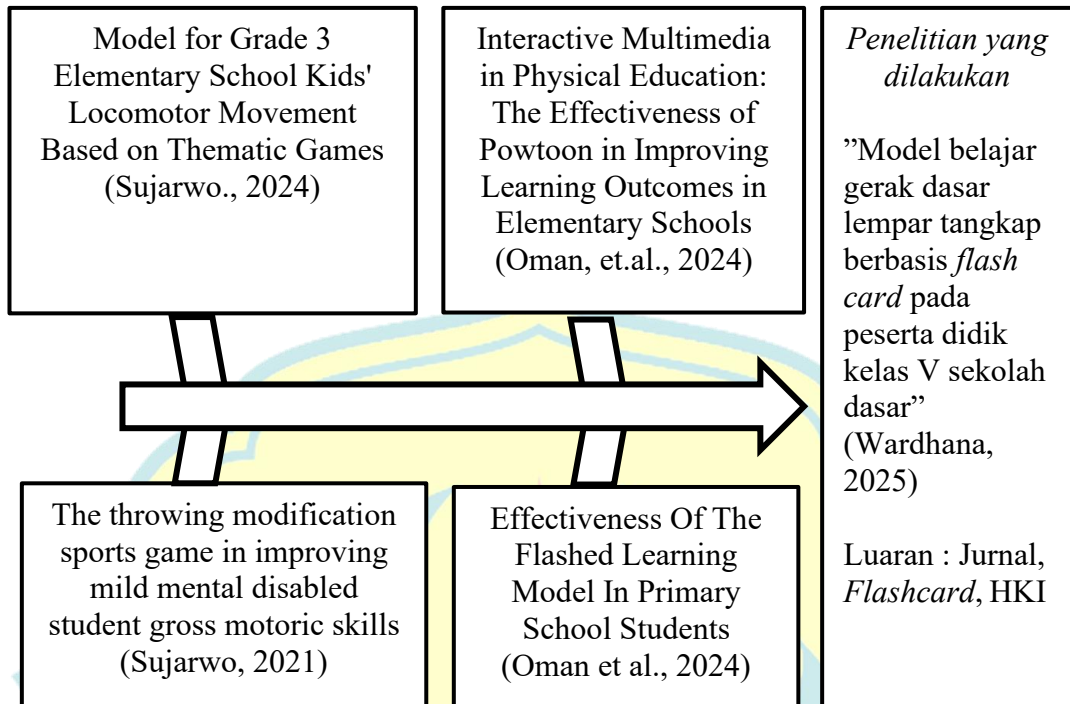
Berdasarkan *state of the art* di atas, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa kemampuan lempar tangkap dapat ditingkatkan melalui berbagai macam cara salah satunya menggunakan flashcard dan sering digunakan pada jenjang pendidikan tinggi namun tidak menutup kemungkinan media flashcard juga bisa diterapkan pada anak usia Sekolah Dasar dengan syarat harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar. Di samping itu sebagian besar penelitian terdahulu sepakat bahwa multimedia interaktif dapat merangsang pemikiran siswa asalkan diintegrasikan dengan model pemecahan masalah.

Dengan demikian yang menjadi kebaruan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Aktivitas lempar tangkap berbasis *flashcard* yang akan dikembangkan dimana model ini masih terbilang jarang dan memiliki peluang untuk penelitian lanjutan.
- b. Produk *flashcard* ini akan diterapkan pada materi PJOK yang abstrak dalam satu semester di kelas V.
- c. Sasaran produk adalah peserta didik Sekolah Dasar kelas V.
- d. Model belajar lempar tangkap berbasis *flashcard* ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap peserta didik.
- e. Model pengembangan yang dipilih peneliti adalah ADDIE karena model ini sangat relevan dengan pengembangan model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flashcard*.
- f. Tentunya model belajar gerak dasar lempar tangkap berbasis *flashcard* yang akan dikembangkan peneliti akan berkontribusi besar dalam menambah khasanah pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Tidak menutup kemungkinan, penelitian dapat dijadikan penelitian lanjutan terkait model atau media dalam ruang lingkup yang lebih luas.

F. Roadmap Penelitian

Penelitian ini memiliki roadmap yang memberikan gambaran bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini peta jalan penelitian yang telah dibuat adalah:



Gambar 1. 5 Road Map Penelitian

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan rangkaian lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Jika sebelumnya peneliti dan tim telah melakukan penelitian dengan fokus pada model *interective media* dan *thematic games* maka pada penelitian ini, peneliti mengintegrasikan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan lempar tangkap peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Intelligentia - Dignitas



Intelligentia ~ Dignitas