

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia pada saat sekarang ini. Dengan adanya pendidikan dapat menciptakan manusia yang kreatif dan berintelektual. Pendidikan ditanamkan pada umat manusia sejak dilahirkan dan tumbuh berkembang agar menjadi manusia yang berakal dan berakhlak. Hakikat pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur untuk menjadikan manusia yang berkompeten dalam berbagai bidang sesuai dengan kemampuan setiap individu.

“Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang keolahragaan nasional bahwa olahraga pendidikan adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terigrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, peningkatan, pengawasan, dan evaluasi. Keolahragaan nasional keolahragaan adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berpedoman pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan nasional indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga”.

Dalam aktivitas pendidikan, seorang pendidik dapat menuntun individual dalam menentukan arah dan tujuan untuk bekal masa depan mereka. Salah satu pendidikan yang diterapkan di sekolah dasar adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dimana pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pendidikan yang tidak dapat untuk dipisahkan dari pendidikan umum. Tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani. Dilihat dari tujuannya pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa

untuk memperoleh dan mempertahankan kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mental, emosional, sosial serta pola hidup sehat dengan aktivitas jasmani.

Kebugaran jasmani merupakan pondasi dasar siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal. Kebugaran jasmani memberi kesanggupan siswa untuk dapat menyesuaikan pada semua proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran kebugaran jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang ada di kurikulum k13 dilaksanakan guna meningkatkan aktivitas fisik siswa sekolah. Aktivitas fisik merupakan jendela utama dalam perkembangan kecerdasan, sosial, keterampilan gerak dan emosional anak. Melalui aktivitas fisik organ fisik khususnya jantung secara fisiologis dipaksa untuk beradaptasi dengan beban kerja fisik sesuai dengan kebutuhannya. Daya tahan jantung adalah kesegaran sistem jantung, paru dan pembuluh darah untuk berfungsi secara optimal pada keadaan istirahat dan kerja dalam mengambil oksigen dan menyalurkannya kebagian yang aktif sehingga dapat dipergunakan pada proses metabolisme tubuh.

Untuk meningkatkan aktivitas fisik sesuai dengan perkembangan usia anak sekolah dasar yang lebih banyak bermain adalah dengan bermain. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan gembira dan bersenang – senang dan dapat meningkatkan kecerdasan, sosial, keterampilan gerak dan emosional anak. Anak yang normal membutuhkan aktivitas 2-6 jam perhari. Kebutuhan tersebut

tidak dapat dipenuhi dalam proses pembelajaran jasmani disekolah dan juga diluar sekolah. Disekolah aktivitas bermain anak hanya bisa diterapkan pada jam mata pelajaran Pendidikan jasmani dan diluar sekolah anak-anak sekarang lebih suka bermain game online pada ponsel android mereka sampai tidak ingat waktu makan serta menjalankan aktivitas fisik sebaya seperti bermain dengan kelompok permainan.

Hal itu menyebabkan rendahnya tingkat kebugaran anak yang harusnya banyak melakukan aktivitas bermain agar perkembangannya dapat optimal dan membuat anak menjadi malas bergerak, mengantuk yang akan berdampak pada kesanggupan anak dalam aktivitas pembelajaran disekolah maupun aktivitas lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 30 januari 2023 di kelas V SD Negeri 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Disampaikan berbagai masalah yang menghalangi tujuan pembelajaran terutama pembelajaran kebugaran jasmani yaitu pemanfaatan model pembelajaran yang tidak menarik sehingga siswa sulit mengerti yang berdampak pada pemahaman siswa. Guru pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi mengajar dengan tanpa adanya kerja sama antara siswa saja, sehingga siswa cenderung melakukan aktivitas belajarnya secara individual. Beberapa siswa ada yang tidak fokus belajar dan sibuk dengan urusannya sendiri hal ini berdampak pada rendahnya kebugaran jasmani dan perkembangan anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti 3 Februari 2023 dengan guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri

035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh didapatkan beberapa masalah rendahnya hasil belajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk meningkatkan kebugaran jasmani yang disebabkan kurangnya minat siswa, tidak adanya bentuk kerjasama antara siswa yang diterapkan dalam pembelajaran. Dari permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran solusi untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan memberikan permainan sederhana yang menarik dan meningkatkan kerja sama siswa agar aktif belajar.

Model pendidikan jasmani olahraga kesehatan yang menarik pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dan diharapkan mampu menciptakan tercapainya kebugaran jasmani siswa. Model adalah sebuah rancangan untuk membuat bahan ajar yang mengacu berdasarkan pada kurikulum tertentu. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bisa dipelajari secara menyenangkan. Untuk itu peneliti mencoba menggunakan permainan dalam model pembelajaran agar bisa meningkatkan aktivitas siswa. Pendekatan permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah proses menyesuaikan diri pada keadaan belajar dalam bentuk aktivitas bermain. Pendekatan permainan dapat diterapkan pada pembelajaran disekolah dan disesuaikan pada aspek kurikulum yang digunakan.

Berbagai macam bentuk permainan yang dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa salah satunya adalah permainan halang rintang. Menurut Mochamad Djumidar (2013) macam-macam bentuk dari halang rintang adalah lari rintangan melalui tali, lari rintangan melalui balok-balok, lari rintangan melalui

bola-bola yang tersusun, lari rintangan melalui kotak atau boxes, lari rintangan melalui bangku Swedia, lari rintangan melalui gawang-gawang. Permainan halang rintang melalui kotak atau boxes. Permainan halang rintang melalui kotak memiliki konsep yang hampir sama dengan permainan halang rintang melalui balok-balok. Permainan ini berupa kegiatan berlari pada jarak tertentu melewati rintangan berupa kotak atau boxes yang telah disusun oleh guru. Akan tetapi, permainan halang rintang yang sudah ada tidak memiliki konsep yang jelas, tidak adanya peraturan permainan dan belum praktisnya permainan halang rintang digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Seharusnya permainan halang rintang lebih banyak disukai oleh siswa karena permainan halang rintang lebih memberi tantangan bagi anak dan dapat menimbulkan daya saing anak kelas 5 sekolah dasar dimana anak pada usia tersebut sedang unjuk kehebatan mereka kepada temannya sehingga permainan halang rintang lebih menyenangkan dari pada permainan lainnya bagi anak usia kelas 5 sekolah dasar.

Dari permasalahan tersebut, sehingga peneliti memilih model yang paling cocok untuk diterapkan dalam pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani adalah model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan halang rintang. Permainan halang rintang adalah modifikasi dari permainan lompat tinggi menjadi permainan yang disesuaikan untuk usia anak sekolah dasar yang dibuat sekreatif mungkin. Model permainan halang rintang ini merupakan model yang cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada disekolah sehingga guru pendidikan jasmani menggunakan dapat model ini sebagai model pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Halang Rintang Untuk Kelas V SD 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi masalah yang terjadi adalah:

1. Diluar sekolah anak-anak sekarang lebih suka bermain game online pada ponsel android mereka
2. Kurangnya penggunaan model permainan yang meningkatkan kebugaran jasmani anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani
3. Belum adanya pengembangan permainan halang rintang di SD Negeri 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh.
4. Belum adanya pengembangan model pembelajaran dengan permainan halang rintang yang menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi diatas, maka permasalahan dibatasi pada Pengembangan Model Permainan Halang Rintang untuk Kelas V SD 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan model dari ahli materi
2. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan model dari ahli media

3. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan model dari ahli bahasa
4. Bagaimanakah tingkat praktikalitas pengembangan model permainan halang rintang untuk kelas V SD 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan model dari ahli materi
2. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan model dari ahli media
3. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan model dari ahli bahasa
4. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas pengembangan model permainan halang rintang untuk kelas V SD 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti sendiri, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar strata satu
2. Bagi peneliti, sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian lain dalam melakukan penelitian sejenis.
3. Bagi siswa, agar mudah menguasai materi dan sebagai panduan untuk belajar mandiri.
4. Bagi guru, menjadi referensi acuan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
5. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka menumbuhkan siswa yang sehat dan bugar dalam meningkatkan kompetisi belajar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model dengan pendekatan permainan halang rintang untuk kelas V SD 035/XI Larik Kemahan Kota Sungai Penuh dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Model ini berisi judul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan model, kompetisi inti, kompetisi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, isi model, bagian materi pembelajaran, dan daftar pustaka yang disesuaikan dengan pendekatan bermain.
2. Materi yang disediakan tentang permainan halang rintang untuk meningkatkan daya tahan jantung disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi 2018.

Model pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berbentuk model cetak seperti dalam bentuk model pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga.