

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan nasional mencakup semua aspek kehidupan yang di dalamnya mengandung makna dan tujuan untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan sejahtera. Salah satu aspek kehidupan yang menjadi program pembangunan Indonesia saat ini adalah Pendidikan. Tujuan pendidikan sebagaimana dijelaskan dalam, Hasbullah (2005:125) berfungsi memberikan arah pada semua kegiatan pendidikan dalam satuan-satuan pendidikan yang ada.

Dalam proses pendidikan formal di sekolah masing-masing mata pelajaran diberikan oleh guru yang berkompeten dengan menggunakan rencana pembelajaran yang benar, diterapkan secara berkesinambungan akan memberikan pencapaian hasil yang maksimal pula. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar di sekolah agar siswa mampu berpikir kritis untuk membuka wawasan dengan menggali lebih dalam lagi apa yang diberikan oleh guru di sekolah. Selain itu, proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif oleh guru memberikan rasa nyaman dan senang. (Hasbullah, 2005:125), sehingga anak mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan senang hati.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dijelaskan dalam, Samsudin (2008:17) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan termasuk di dalamnya pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, Samsudin (2008:1). Pembelajaran Penjaskes di sekolah diintegrasikan untuk membuat anak senang bergerak dan bermain.

Karena itu proses pembelajaran Penjaskes di sekolah harus menggunakan model-model pembelajaran yang mampu merangsang semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada hakikatnya pembelajaran ini akan begitu bermakna bagi siswa jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi siswa karena pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara siswa dimana didalam sebuah kegiatan pembelajaran tersebut terdapat sebuah adanya perubahan dari mulanya siswa belum bisa menjadi bisa melalui sebuah kegiatan pembelajaran yang struktur, sistematis dan berdasarkan kurikulum yang berlaku. (Hasbullah, 2005:128)

Pembelajaran merupakan target pencapaian yang harus dilaksanakan sebagai seorang guru, keberhasilan seorang guru ditentukan dari hasil tes akhir yang dilakukan. Semakin tinggi hasil tes akhir yang diperoleh maka keberhasilan guru dalam mengajarkan materi dikatakan berhasil. Namun sebaliknya, jika hasil tes akhir dari siswa dibawah target, maka guru dikatakan tidak berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penilaian dapat dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, atau setelah proses pembelajaran telah usai, dan siswa dikatakan berprestasi apabila siswa berhasil mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dapat diukur melalui proses evaluasi (penilaian) dari hasil pembelajaran yang dilakukan begitu juga sebaliknya, apabila hasil siswa tidak mencapai KKM yang telah ditentukan maka proses belajar dikatakan belum berhasil (gagal). (Depdiknas, 2009:28)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Pucangan 1 kelas 2, siswa-siswi di kelas tersebut masih memiliki hasil belajar gerak lokomotor yang rendah. Ini dikarenakan dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode mengajar konvensional, yaitu dengan menyuruh siswa melakukan aktivitas gerak tanpa menggunakan alat yang menarik ataupun permainan. Dengan keadaan pembelajaran tersebut maka siswa cepat bosan dan menginginkan untuk bermain sendiri. Sebagai dampak pembelajaran yang masih monoton tersebut maka siswa belum bisa menguasai bagaimana melakukan gerakan yang benar pada saat jalan di atas garis.

Berdasarkan data yang diperoleh dari data nilai siswa, dapat diketahui bahwa nilai yang menunjukkan angka ketuntasan 33,33 % dari jumlah keseluruhan siswa. Ini berarti 10 siswa dari 13 siswa belum mencapai batas KKM di SDN tersebut, yaitu nilai 70. Jumlah dari nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 70 menjadi bukti kongkrit bahwa kemampuan gerak lokomotor siswa-siswi di kelas 2 belum mampu mencapai batas ketuntasan belajar siswa. Pembelajaran materi yang akan di sampaikan kepada siswa harus disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa itu sendiri. Selain itu, pembelajaran juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Karakteristik yang dimiliki siswa SDN Pucangan 1 ini merupakan siswa yang sangat aktif dalam berkomunikasi.

Kondisi SDN Pucangan I dalam menyajikan pelajaran menemui beberapa kendala, terutama pada mata pelajaran PJOK sarana dan prasarana yang kurang memadai membuat aktivitas pembelajaran kurang efektif jadi hasil tes akhir pada kelas 2 SDN Pucangan I pada pokok bahasan materi berjalan diatas garis masih menunjukkan kurang menggembarakan, dari 13 siswa hanya ada 3 siswa yang mampu mencapai KKM. (Hasil Wawancara dengan pak Eko Wahyudi, S.Pd guru PJOK, Kelas II SDN Pucangan 1 Pada 21 Januari 2021)

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran siswa bahwa nilai pelajaran PJOK siswa kelas 2 SDN Pucangan I cenderung dibawah KKM sehingga perlu adanya peningkatan. (Eko Wahyudi. guru PJOK kelas II SDN Pucangan 1, Wawancara Pribadi. Pucangan, 21 Januari 2021). ini disebabkan banyak siswa belum bisa melaksanakan gerakan dasar atau keterampilan lokomotor dengan baik dan sempurna karena kurangnya penggunaan model-model pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan banyak siswa yang malas berolahraga khususnya pada siswa perempuan, oleh karena itu untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PJOK guru harus menggunakan model pembelajaran yang efektif sehingga mencapai hasil yang memuaskan. Jadi dengan penggunaan model permainan berjalan diatas garis pada mata pelajaran PJOK merupakan salah satu cara agar dapat mempelajari dan meningkatkan keterampilannya secara menyenangkan.

Pembelajaran penjas berjalan hanya sesuai dengan keinginan gerak siswa. Tidak semua materi dapat tersampaikan. Di samping itu, terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran penjas diantaranya luas lapangan yang tidak sesuai dengan jumlah siswa membuat gerak siswa terbatas. Guru pengampu terkendala dalam penggunaan pendekatan dalam penyampaian materi karena peralatan dan perlengkapan penjas yang masih sangat sedikit. Ini membuat pembelajaran penjas hanya berlangsung monoton dan keadaan seperti ini membuat anak kurang senang dengan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan karakteristik siswa dan keadaan di Sekolah Dasar tersebut, maka pembelajaran gerak lokomotor di kelas 2 harus disesuaikan dengan kondisi siswa tersebut. Pendekatan belajar yang menyenangkan dalam suasana bermain sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dengan demikian maka materi ajar akan mudah diterima dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran penjas, dapat diciptakan melalui kegiatan yang menarik, salah satunya adalah dengan bermain.

Model pendekatan bermain, dimaksudkan untuk mengembangkan aspek- aspek kemampuan motorik melalui aktivitas bermain yang variatif, berjenjang tingkat kesulitannya. Permainan merupakan kegembiraan gerak dan tantangan tugas gerak yang dekat dengan pengalaman nyata. Dengan demikian guru dapat memanfaatkan pendekatan bermain ini untuk memotivasi siswa melakukan gerak lokomotor dengan memberikan materi yang merangsang untuk bermain, yaitu menggunakan pemanasan dengan permainan agar siswa senang dalam mengikuti pembelajaran lebih lanjut. Ini berarti bermain dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran penjas, yaitu untuk meningkatkan kemampuan gerak lokomotor.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Peningkatan hasil belajar gerak lokomotor melalui metode bermain berjalan diatas garis pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Pucangan I”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas peneliti merumuskan masalah: “Apakah ada peningkatan hasil belajar gerak lokomotor melalui metode bermain berjalan diatas garis pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Pucangan I ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada hasil belajar gerak lokomotor melalui metode bermain berjalan diatas garis pada siswa kelas 2 SDN Pucangan I.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar gerak lokomotor melalui metode bermain berjalan diatas garis pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Pucangan I.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran PJOK. utamanya secara khusus pada peningkatan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai langkah untuk memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran PJOK.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi pihak-pihak berikut:

1.5.2.1 Guru

Dapat digunakan guru untuk menambah variasi cara mengajar gerak lokomotor siswa kelas 2 SDN Pucangan I dalam mata pelajaran PJOK, guna untuk mendorong guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar.

1.5.2.2 Siswa

Dengan menggunakan metode bermain berjalan diatas garis, dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran siswa terutama pada mata pelajaran PJOK serta menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas siswa.

1.5.2.3 Sekolah

Menaikkan mutu sekolah melalui proses pembelajaran, memberikan ide baru yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah, menambah pengetahuan tentang metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar.

1.5.2.4 Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pengalaman, masukan, serta refleksi bagi peneliti sebagai bekal calon pendidik. Serta mampu menginovasi kagiatan elajar mengajar dengan menggunakan metode bermaon berjalan diatas garis.

1.6 Definisi Istilah

- 1.6.1 Menurut Oemar Hamalik (2002:22) berpendapat, “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap- sikap, apresiasi, dan keterampilan”
- 1.6.2 Menurut Aip Syaifudin & Muhadi menyatakan bahwa gerak lokomotor yaitu gerakan yang ditandai dengan adanya perubahan posisi tubuh dari suatu titik ke titik yang lain, atau gerakan berpindah dari posisi tertentu ke arah tertentu (2007: 2.6).
- 1.6.3 Sedangkan Hurlock menyatakan bahwa “Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangan hasil akhir”(2005: 320).
- 1.6.4 Gerakan berjalan dapat dikuasai oleh peserta didik dengan mengajarnya dalam suasana bermain. Ini merupakan ciri khas dari anak sekolah dasar. Strategi semacam ini digunakan agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam menerima pelajaran penjas. (Sardiman, A.M. 2006:36-42)

