

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan lembaga formal yang dirancang khusus untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa baik secara akademik maupun non-akademik. Siswa sebagai individu yang berada dalam tahap perkembangan membutuhkan stimulasi dan pendidikan yang menyeluruh, baik secara fisik maupun psikis. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Pendidikan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang semuanya dapat ditemukan dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Sebagai bagian integral dari kurikulum nasional, mata pelajaran PJOK tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, serta membentuk karakter disiplin dan percaya diri. Dalam Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia, PJOK diharapkan menjadi ruang ekspresi yang menyenangkan dan adaptif, memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar melalui aktivitas fisik yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Salah satu.

materi yang mendapat perhatian khusus dalam PJOK adalah pembelajaran cabang olahraga atletik, yang mencakup berbagai aktivitas seperti lari, lompat, dan lempar.

Atletik merupakan cabang olahraga dasar yang berperan penting dalam membangun kemampuan motorik siswa secara menyeluruh. Menurut Siedentop (1994), aktivitas atletik memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kekuatan, daya tahan, kecepatan, dan koordinasi tubuh. Oleh karena itu, pembelajaran atletik perlu dikemas secara menarik, sistematis, dan menyenangkan agar peserta didik termotivasi untuk aktif berpartisipasi.

Namun, praktik pembelajaran atletik di sekolah dasar sering kali mengalami tantangan. Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar, guru cenderung menerapkan metode konvensional yang monoton, seperti lari mengelilingi lapangan atau latihan lompat sederhana tanpa variasi. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak berpartisipasi secara aktif (Arifin, 2015). Padahal, motivasi dan keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran (Piaget, 1971).

Kondisi tersebut diperparah dengan pendekatan guru PJOK yang kurang inovatif, terutama dalam konteks pembelajaran atletik di Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada Kamis, 6 Maret 2025 di SD Negeri 045931 Surbakti, ditemukan bahwa guru PJOK masih mengajarkan atletik secara konvensional, seperti lari lurus, lompat jauh, dan lempar bola secara berulang tanpa adanya variasi aktivitas atau permainan yang menarik. Hal ini mengakibatkan siswa terlihat kurang antusias, partisipasinya minim, serta tidak memahami konsep dan tujuan dari setiap gerakan atletik yang dilakukan. Padahal, sebagaimana ditegaskan Arifin (2015), waktu terbatas dalam pelajaran PJOK

seharusnya dimanfaatkan secara maksimal, sehingga setiap sesi pembelajaran atletik perlu dirancang secara menarik, sistematis, dan menyenangkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam bentuk pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan (game-based learning). Pendekatan berbasis permainan telah terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena menambahkan elemen kesenangan, kompetisi, dan keterlibatan sosial. Menurut Piaget (1971), anak-anak belajar paling efektif ketika mereka bermain, karena bermain melibatkan aspek kognitif, emosi, dan gerakan tubuh secara bersamaan. Melalui pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan, siswa tidak hanya akan meningkatkan keterampilan motorik dan kemampuan atletik, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi, semangat belajar, serta pemahaman konsep gerakan atletik secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Model pembelajaran atletik berbasis permainan sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan menantang. Dengan menyisipkan permainan yang relevan dengan elemen gerak dasar atletik, seperti lari cepat, lari zig-zag, lompat jauh, atau gerakan koordinatif lainnya, siswa akan lebih siap secara fisik maupun mental untuk mengikuti materi inti atletik yang lebih kompleks. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga motivasi, semangat belajar, dan pemahaman konsep atletik secara menyeluruh.

Penelitian sebelumnya oleh Abdul Salam Hidayat (2021), yang mengembangkan model pembelajaran atletik dengan fokus pada lari jarak pendek, menunjukkan bahwa model inovatif tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan permainan untuk pembelajaran atletik secara menyeluruh dan belum mencakup semua nomor dalam materi atletik. Selain itu, penelitian Siskariyanti (2016) hanya mengembangkan 6 model permainan, sehingga variasi kegiatan masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memfokuskan diri pada pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan yang lebih lengkap dan bervariasi. Peneliti akan mengembangkan 10 model permainan yang relevan dengan berbagai elemen gerak dasar atletik, yang kemudian disusun dalam bentuk produk akhir berupa buku saku olahraga. Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dalam melaksanakan pembelajaran atletik yang efektif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterampilan motorik siswa secara menyeluruh.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD, pada siswa kelas 4 dan 5 SD 0403951 Surbakti. Penelitian ini berfokus pada “Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Pada Siswa Sd”.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah : Bagaimana kelayakan Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Pada Siswa SD kelas 4 dan 5 di SD 0403951 Surbakti?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Pada Siswa SD kelas 4 dan 5 di SD 0403951 Surbakti?

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam tahapan pemanasan.

2. Manfaat Praktis:

1. Bagi Guru PJOK: Sebagai referensi dan inovasi metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atletik di sekolah dasar.
2. Bagi Siswa: Meningkatkan semangat, partisipasi aktif, serta kesiapan fisik dan mental dalam mengikuti pembelajaran atletik.
3. Bagi Sekolah: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang positif dan sehat.