

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan dan sangat strategis digunakan untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai-nilai serta pembiasaan hidup sehat. Inti dari pembelajarann pendidikan jasmani adalah aktifitas jasmani/fisik yaitu gerak. Menurut (Tapo, 2019) (PJOK) adalah: “Proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar dan didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran, pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah atau aspek, yang meliputi: aspek jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik (siswa)”. Sedangkan menurut (Akmal, 2018) Pendidikan jasmani merupakan suatu proses belajar mengajar dalam sekolah yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan berbagai ketrampilan motorik, pengetahuan maupun spiritual. Pendidikan jasmani dilakukan dengan berbagai aktifitas dan materi yang bertahap sesuai kemampuan peserta didik. Pendekatan pembelajaran PJOK yang digunakan pada tingkat sekolah dasar adalah pendekatan pembelajaran tematik. Menurut (Setiawan, 2020) Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mendukung tema khusus untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler.

Pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh (Mutaqin, 2020). Pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif. Pentingnya pembelajaran tematik di SD karena pada umumnya peserta didik pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai keutuhan (holistik) (Karismawati, 2021).

Model pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik, antara lain: pembelajaran tematik 2 lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik juga menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik (Mutaqin, 2020). Kebermaknaan belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, dan keterampilan (Mutaqin, 2020). Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah. Peningkatan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dicapai dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 14 Maret 2022, di SDN 3 Banjar Jawa terkait desain pembelajaran yang digunakan masih sangat sederhana sehingga proses pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik sehingga ketika pelajaran berlangsung peserta didik banyak yang kurang memperhatikan. Hal ini disebabkan karena guru PJOK kurang kreatif dan inovatif ketika pelajaran olahraga berlangsung sehingga peserta didik merasa bosan. Seorang pendidik hendaknya dapat memberikan beberapa metode pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar tidak bersifat monoton. Adapun penyebab lainnya adalah bahan ajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah terbatas hanya menggunakan buku paket PJOK SD kurikulum 2013 penerbit erlangga. Pada buku siswa jenis permainan masih sangat terbatas. Permainan yang ada pada modul lebih berpariatif dan bisa dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.

Menurut guru kelas I di SDN 3 Banjar Jawa salah satu permasalahan yang dihadapi peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi tergolong rendah. Dari 36 peserta didik hanya 16 peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 20 peserta didik nilainya di bawah KKM. Penyebabnya adalah sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, selain itu peserta didik juga pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menurut (Spyanawati & Semarayasa, 2021) Modul Permainan PJOK Tematik Kelas 1 Tema Kegiatanku merupakan salah satu bahan belajar yang dapat dipakai guru dalam merancang pembelajaran. Permainan dalam modul ini dirancang dengan tugas gerak disesuaikan dengan 3 kompetensi inti dan

kompetensi dasar kelas 1 meliputi kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Dalam modul ini terdapat 2 sampai 4 permainan dimana masing-masing subtema terdiri dari 1 sampai 2 permainan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa dalam pembelajaran tematik dengan tema 3 kegiatanku yaitu dengan menggunakan model pembelajaran tematik berbasis permainan.

Dari uraian di atas bahwa modul permainan ini terdiri dari 10 permainan yaitu Permainan Tangkap dan Rangkai, Pukul Kata, Tembak dan Rangkai, Telur Keranjang, Terowongan Kata, Bola Tembak Angka, Bola beracun, Lempar Tangkap Kata, Pantulan Bernomor, Kata Rahasia.

Menurut (Arya, 2019) metode permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal. Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisaikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat.

Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak (Salman, 2020).

Dari uraian di atas bahwa modul permainan ini telah sesuai dengan materi tema 1. Modul tersebut telah melalui proses uji coba dengan kelayakan sangat baik, maka dari itu peneliti ingin melihat efektifitas atau Pengaruh Penerapan Modul Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar PJOK Pada Peserta didik Kelas I di Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas dapat ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran di kelas
2. Kegiatan pembelajaran yang di dilakukan kurang memotivasi peserta didik.
3. Belum adanya modul pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar PJOK pada peserta didik
4. Hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran PJOK

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan perlu dibatasi supaya tidak lebih dari inti permasalahan sebenarnya dan lebih memfokuskan kepada penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi permasalahan pada Pengaruh Penerapan Modul Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar PJOK Pada Peserta Didik Kelas I di Sekolah Dasar Negeri

3 Banjar Jawa (Tema 3 : Kegiatanku) sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik lebih baik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 : kegiatanku subtema 2 : kegiatan siang hari terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 : kegiatanku subtema 2 : kegiatan siang hari terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 : kegiatanku subtema 2 : kegiatan siang hari terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan modul pembelajaran berbasis permainan tema 3 : kegiatanku subtema 2 : kegiatan siang hari terhadap hasil belajar PJOK peserta didik kelas I SDN 3 Banjar Jawa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian diatas adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada guru untuk mengefektifkan proses pembelajaran agar terjadi peningkatan pada hasil belajar pendidikan jasmani dengan model permainan. manfaat sebagai inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru PJOK dalam menerapkan modul pembelajaran berbasis permainan.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam meningkatkan proses dan hasil belajar melalui modul pembelajaran berbasis permainan.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajarn dan menambah wawasan bagi peneliti mengenai modul pembelajaran berbasis permainan.

entuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Pertimbangan-pertimbangan yang

dilakukan dalam teknik purposive sampling ini bisa beragam dan bergantung pada kebutuhan dari penelitian yang akan dilakukan. Alasan menggunakan teknik purposive sampling ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2016: 85).

Menurut Sugiyono, (2016: 85) metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas 1C yang berjumlah 37 orang. Alasan menggunakan sampel dari kelas 1C adalah dikarenakan jumlah anak laki-laki dan perempuan hampir sama rata dan juga keterbatasan waktu sehingga peneliti hanya memilih satu dari tiga kelas 1 yang ada di SDN Negeri 3 Banjar Jawa.

