

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran PJOK ataupun kepanjangannya ialah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran mendominasi menggunakan praktik. Selain praktik, adapun teori yang perlu dipahami siswa agar pembelajarannya tetap seimbang. Pada pembelajaran PJOK harus ada penguasaan pada materi-materi yang diajarkan di Sekolah Dasar.

Pendalaman atas bahan ajar PJOK bertujuan guna menjabarkan model pembelajaran pada materi PJOK teknik dasar bela diri Pencak Silat dengan memakai model pembelajaran permainan Pos *Challenge* berantai bagi siswa SD Islam Al-Ghaffaar Kabupaten Malang. Salah satu yang dikembangkan oleh peneliti adalah model pembelajaran praktik fisik motorik pola gerak dasar dengan menggunakan Pos *Challenge* berantai. Mengenai kondisi siswa kelas V SD masih dapat dikondisikan tergantung dari masing-masing guru yang mengajar. Jika pembelajaran menyenangkan, maka siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah, sedangkan siswa yang tidak antusias atau kurang bersemangat dalam pembelajaran menjadikan siswa susah untuk menguasai entitas atau instruksi yang diberikan oleh guru.

Dari segi jenis model, pengembangan model pembelajaran *Self Direct Learning* dilakukan dengan menggunakan permainan pos yang dapat menarik siswa dalam pembelajaran PJOK, maka siswa bisa bermain sambil belajar. Model yang menunjukkan gerak suatu cabang olahraga merupakan model yang hendak menemukan atensi yang baik dari para siswa. Siswa hendak sanggup memandang langsung contoh gerakan ataupun kemudahan dalam menirukan gerakan ataupun melaksanakan kegiatan latihan. Perihal ini hendak mempengaruhi terhadap hasil pendidikan siswa.

Penelitian ini sangat penting dilakukan karena adanya penelitian lebih lanjut mengenai materi pencak silat agar materi tersebut dapat

dipraktikkan oleh siswa kelas 5 SD Islam Al-Ghaffaar. Pada pengembangan model ini agar mempermudah guru dalam menerapkan materi bela diri pencak silat. Metode sistematis, yang dibuat atau dirancang oleh guru, harus dijalankan di kegiatan pelajaran. Mirdad, Jamal 2020 “Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir.” Sebuah model biasanya menggambarkan konsep yang saling berkaitan secara keseluruhan.

Model pembelajaran juga merujuk pada perencanaan atau pola yang digunakan untuk mengatur pelajaran di kelas atau tutorial. Model pembelajaran menurut Joyce, Well, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013: 172) adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Adapun manfaat yang dimiliki oleh Model Pembelajaran diantaranya berangkat dari perancangan pembelajaran dan perancangan kurikulum sampai proses pembelajaran.

Model yang dikenakan oleh pendidik dalam mendukung proses pembelajaran dan pengajaran harusnya bertujuan pembelajarannya baik dan sempurna lalu bisa dicapai dengan lebih jelas untuk memahami pesan yang disampaikan. Menurut Mulyono, 2018:90, manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa.

Peneliti melakukan observasi serta wawancara kepada guru dengan hasil yaitu materi bela diri ini ada di kelas V dan siswa ada yang memiliki kemampuan dalam mempraktikkan materi bela diri pembelajaran PJOK dengan cukup baik dan ada pula siswa yang belum memiliki kemampuan, oleh karena itu harus ada model praktik yang menarik dan modifikasi pada pembelajaran PJOK agar dapat dipraktikkan dipahami oleh seluruh siswa-siswi SD kelas 5. Selain itu guru dapat menyajikan materi bela diri dengan cara yang menyenangkan dan kreatif, seperti membuat cerita atau sketsa tentang teknik bela diri tertentu. Hal ini dapat membantu

siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Siswa dapat mengetahui teknik dasar melalui sumber belajar seperti bacaan maupun lembar kerja siswa (LKS) akan tetapi langkah-langkah dalam memperagakan gerakan tidak dijelaskan secara detail. Pemecahan yang ditawarkan atas model pembelajaran yaitu dengan mengupgrade model pembelajaran berupa permainan pos, dimana siswa hendak mempraktikkan, mengetahui serta menyimak materi perihal bela diri praktik fisik motorik pola dasar pencak silat untuk siswa. Pemecahan dari masalah yang diberikan bisa dibidang relevan karena akan menarik perhatian serta siswa tersebut mengikuti kegiatan/pelajaran dengan model pembelajaran *Self Direct Learning* serta menyajikan permainan POS *Challenge Berantai*.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana pengembangan model pembelajaran praktik fisik motorik pola gerak dasar seni bela diri siswa di kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ialah mengembangkan serta menciptakan produk berupa permainan dan panduan model pembelajaran praktik fisik motorik pola gerak dasar seni bela diri pada siswa Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Rincian produk yang dihasilkan adalah buku panduan dan permainan Pos Challenge dengan materi bela diri pencak silat.

A. Buku Panduan

1. Informasi umum

Informasi umum di buku panduan ini terdiri dari sebagai berikut:

- a. Judul dari Buku Panduan
 - b. Satuan serta jenjang pendidikan
 - c. Kelas
 - d. Mata pelajaran
 - e. Kata pengantar pada buku panduan
 - f. Identitas penulis
2. Hasil dan tujuan pembelajaran. Dari hasil dan tujuan pembelajaran ini memuat 3 yaitu:
- a. Hasil Pembelajaran
 - b. Tujuan pembelajaran atas keseluruhan Buku Panduan
 - c. Alur Tujuan Pembelajaran
3. Detail Rancangan Penggunaan.
- a. Total alokasi Jam Pembelajaran (JP) dan jumlah pertemuan
 - b. Penentuan model belajar
 - c. Sarana Prasarana
 - d. Prasyarat Kompetensi
4. Detail Pertemuan
1. Alokasi Jam Pembelajaran (JP) per pertemuan
 2. Rincian Kegiatan Pembelajaran, yang disarankan terdiri dari:
 - a. Tujuan Pembelajaran
 - b. Indikator Keberhasilan
 - c. Pertanyaan Pemantik
 - d. Daftar perlengkapan ajar
 - e. Daftar lampiran materi pendukung
 - f. Langkah pembelajaran
 - g. Rencana asesmen
 - h. Rencana diferensiasi
3. Lampiran atau Materi Pendukung dapat terdiri dari:
- a. Referensi materi

b. Lembar kerja siswa

B. Permainan Pos Berantai *Challenge*

Permainan Pos Challenge ini ada beberapa barang yang dibutuhkan yaitu:

1. Kun olahraga

Kun olahraga pada permainan pos ini digunakan untuk penanda atau digunakan sebagai pos 1, pos 2 dan pos 3

2. Peluit

Peluit merupakan benda yang ditiup dan digunakan agar permainannya mulai siswa untuk menuju ke pos.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pendidik saat ini memberikan materi bela diri dengan cara menggunakan video dan penjelasan secara lisan. Hal tersebut sudah dianggap cukup sebagai dasar pengenalan bela diri untuk murid-murid kelas 5 sekolah dasar. Namun pengenalan materi bela diri yang lebih interaktif yaitu melalui model praktik pola gerak dasar bela diri tersebut. Harapannya anak-anak akan lebih tertarik karena interaksi akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, baik untuk guru maupun siswa-siswi kelas 5.

Sebagai langkah awal pembuatan Model pembelajaran dan permainan Pos *Challenge* Berantai ini, perlu dibuatkan buku panduan langkah-langkah yang selanjutnya akan digunakan oleh guru PJOK sebagai petunjuk. Buku tersebut berisi mengenai modifikasi permainan pos yang terdiri dari 6 pos dengan jarak kurang lebih setiap pos 5 langkah kaki.

Pada pengembangan model ini bertujuan supaya pembelajaran perihal bela diri dapat disampaikan dengan baik dan menarik untuk siswa. Adanya beberapa aspek yang bisa mempengaruhi siswa pada hasil belajar materi bela diri, seperti siswa kesulitan dalam memahami materi, kurangnya minat siswa, dan keterbatasan dalam mempraktikkan teknik bela diri secara langsung.

Penggunaan model dan praktik dalam pembelajaran bela diri pun perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian dalam pembelajaran bela diri dilakukan secara berkelanjutan untuk menambah mutu pelajaran serta hasil berlatih anak.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Model Pengembangan ini memiliki dasar dan asumsi serta keterbatasan yaitu :

1. Komponen dari Model Dick and Carey yang komplit, semua komponennya hampir mencakup yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran sehingga langkah-langkahnya runtut sudah ditetapkan.
2. Model pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL) dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran PJOK bagi siswa dalam bentuk permainan.
3. Model pembelajaran SDL diharapkan dapat melatih konsentrasi/fokus belajar siswa.

Pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya yaitu diantaranya:

1. Pengembangan permainan pos ini didesain dan dibuat untuk pembelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar pada materi bela diri silat.
2. Pengembangan model ini berpedoman pada langkah-langkah prosedur yang telah dirancang.

G. Definisi Operasional

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian perkembangan merupakan ilmu yang mempelajari menghasilkan dan mengembangkan produk untuk mengukur tingkat efektivitas proses pembelajaran.

2. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai landasan penyelenggaraan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Praktik fisik motorik

Praktik motorik adalah suatu proses perkembangan fisik motorik seseorang melalui respon yang menghasilkan gerakan yang berkoordinasi, terorganisir, dan terpadu.

4. Pola gerak dasar bela diri

Pola gerak dasar bela diri adalah serangkaian gerakan atau teknik yang menjadi dasar dalam bela diri.

