**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi diklaim sebagai salah satu pembelajaran gerak yang menyenangkan dan berorentasi pada fisik. Harapan besar tentang pentingnya pembelajaran yang mengajarkan secara langsung tentang kedisplinan, sportivitas dan nilai-nilai afektif yang lain. Disisi lain sebagian besar sekolah tidak melakukan penambahan fasilitas dan peralatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal yang demikian menyebabkan motivasi siswa menjadi kurang karena minimalnya fasilitas. Berdasarkan data yang ada ternyata di salah satu sekolah dasar di kota Yogyakarta menunjukkan bahwa tingkat kebugaran jasmaninya siswa SD kelas V yang di ukur dengan tes kesegaran jasmani Indonesia ( TKJI) adalah dalam kategori baik sekali mencapai 0 siswa atau 0 %, sebanyak 1 siswa atau 2,9 % kategorinya baik, klasifikasi sedang mencapai 6 siswa atau 17,7 %, sebanyak 18 siswa atau 52,9 %, klasifikasi kurang, dan 9 siswa atau 26,5 % klasifikasinya kurang sekali (Margiyono, 2012). Dengan demikian data yang diambil mengindikasikan bahwa siswa sekolah dasar di Kota Yogyakarta cenderung kurang kebugaran jasmaninya. Permasalahan ini mengunggah peneliti untuk memperbaiki bentuk pendidikan jasmani yang menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif yang juga memungkinkan bergerak aktif di luar sekolah.

Sekolah merupakan tempat yang paling mungkin untuk merubah prilaku baik secara kognitif maupun afektif. Data tahun 2003 menunjukan bahwa 54,1 % sebagian besar masyarakat berolahraga di sekolah selanjutnya di tahun begitu pula 2006 yang tetap menempatkan sekolah (58,2 %) sebagai tempat berolahraga (BPS, Susenas 2003 dan 2006). Kenyataan ini menunjukkan bahwa masyarakat (siswa/pelajar) berolahraga karena terdorong oleh kurikulum sekolah, bukan karena kesadaran dan kemauan sendiri. Sama halnya dengan hasil susenas tersebut di atas, kegiatan olahraga mayoritas dilakukan oleh penduduk usia muda, secara berturut-turut dari persentase terbesar yaitu usia 10-14 tahun (66,8 %) dan 5-9 tahun (49,5 %) (Penyajian Data & Statistik Keolahragaan, 2010: 22). Berdasarkan data-data diatas jelas sekolah menjadi salah satu tempat yang paling efektif untuk mengembangkan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Adapun sekolah memiliki peran yang besar untuk petumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Kurikulum Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah dasar di Indonesia berisikan tiga ranah psikomotor, kognitif, dan afektif. Pada dasarnya fokus yang paling utama yang dikembangkan pada proses pembelajaran PJOK adalah pada ranah psikomotor saja selama ini. Namun disisi lain ranah afektif relatif kecil porsinya dikembangkan secara sistematis. Hal ini ditunjukan ketika pembelajaran PJOK hanya masalah kedisplinan waktu dan taat terhadap peraturan permainan yang lebih banyak dititik beratkan selebihnya adalah belajar gerak dan teknik dasar pada cabang olahraga tertentu. Sehingga nilai afektif atau karakter yang disampaikan akan menjadi lebih sulit disampaikan dan diukur. Kondisi ini terindikasi pula di Kota Yogyakarta. Kondisi sekolah dasar di kota Yogyakarta tidak banyak yang memiliki lahan yang cukup luas untuk bergerak. Beberapa sekolah dasar di Kota Yogyakarta cenderung merupakan bangunan bertingkat menunjukan banyaknya peserta didik dan minimnya lahan. Hal ini menyebabkan efek samping minimnya tempat bergerak dan menjadikan kualitas gerak siswa menjadi terbatas.

Kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar menyebabkan monotonnya pembelajaran pendidikan jasmani. Kemampuan guru untuk modifikasi model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang baik juga salah satu faktor yang menjadi kendala kurang menariknya pembelajaran PJOK di sekolah khususnya di kota Yogyakarta. Disisi lain masyrakat perkotaan di Yogyakarta khususnya peserta didik terindikasi mengalami degradasi nilai-nilai karakter.

Menurunnya karakter peserta didik sekolah dasar disebabkan beberapa faktor diantaranya banyaknya *game online* baik di *smartphone* maupun *gadget* lain yang begitu pesat perkembangannya. Kemudian faktor lain adalah pengaruh informasi televisi yang menyugughkan tontonan kekerasan dan gaya hidup orang dewasa tidak bisa dikendalikan. Dunia anak adalah dunia bermain. Masa anak-anak adalah masa yang paling tepat untuk megajarkan karakter-karakter yang baik. Adapun karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu dijembatani dengan sebuah media yang membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Media pembelajaran untuk anak-anak lebih menekankan pada bentuk visual yang berwarna warni dan unik. Sebagai alat mainan yang umum semacam kartu bergambar karakter dan mainan kwartet merupakan sebuah ide yang menarik yang dapat diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi kebugaran jasmani sekolah dasar. Dengan ini peneliti tertarik mengembangkan kartu karakter pendidikan jasmani untuk sekolah dasar di kota Yogyakarta sebagai usaha untuk membelajarkan karakter sekaligus pendidikan jasmani yang menarik dan inovatif. Kartu ini berisi tentang gambar materi pembelajaran pendidikan kebugaran jasmani yang dikombinasikan dengan nilai-nilai karakter yanga ada di dalamnya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang akan diangkat menjadi tema penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah model pengembangan media kartu karakter kebugaran jasmani sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa sd di kota Yogyakarta?**”.**

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah tersusunnya model media kartu karakter kebugaran jasmani sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa SD di Kota Yogyakarta.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan bisa diberikan dengan adanya kartu karakter pendidikan jasmani ini adalah semakin bervariasinya media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru penjas. Dengan semakin bervariasinya media ini diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai, terutama tujuan untuk pengembangan aspek kebugaran jasmani dengan nilai-nilai karakter yang ada.