

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laju cepatnya perkembangan dari suatu negara saat ini salah satunya ditentukan oleh pendidikan, artinya bahwa dukungan pemerintah negara dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat diandalkan. Selanjutnya dukungan negara yang dimaksudkan yaitu lembaga pendidikan sekolah, bertujuan untuk dapat membina serta mengembangkan berbagai macam potensi manusia melalui pengalaman-pengalaman belajar mereka yang diperoleh selama duduk di bangku sekolah.

Secara umum dikatakan bahwa tujuan pendidikan terkandung dalam setiap pengalaman belajar, dengan kata lain tujuan pendidikan sama halnya dengan tujuan hidup. Dalam arti yang lebih sempit bahwa tujuan pendidikan tidak terbatas pada pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu, akan tetapi pendidikan bertujuan memenuhi seperangkat hasil pendidikan yang dapat dicapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.

Pendidikan yang berkualitas bukan ditentukan oleh guru yang berkualitas, melainkan pendidikan yang berkualitas ditentukan oleh guru yang banyak berkreasi serta inovatif dalam menjalankan proses pembelajaran. Guru yang kurang kreatif serta inovatif dalam membelajarkan siswanya akan menemukan berbagai macam kendala dan juga kesulitan saat mengajar, sehingga dalam proses

belajar mengajarnya guru akan dihadapkan dengan berbagai masalah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

Di sekolah dasar salah satu di antara sejumlah masalah yang amat mendasar yang sering ditemukan oleh guru dewasa ini adalah lemahnya konsep pembelajaran, diantara konsep-konsep pembelajaran tersebut meliputi metode ataupun strategi pembelajaran, hal ini terjadi karena guru kurang memahami dan mengerti serta jarang memperkenalkan metode ataupun strategi yang tepat kepada siswanya, sehingga efek dari kesalahan yang dilakukan guru tersebut berakibat buruk terhadap siswa.

Banyak diantara metode ataupun strategi pembelajaran yang digunakan guru saat ini di sekolah dasar kurang diminati oleh siswa, hal ini disebabkan bukan semata-mata karena faktor kemalasan yang ditimbulkan oleh siswa, melainkan karena kurang kreatifnya guru dalam memilih serta menetapkan metode ataupun strategi pembelajaran yang relevan dengan kondisi belajar siswa yang sebenarnya.

Khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes), yang menjadi tuntutan bukan keseriusan dari siswa untuk mengikuti pelajaran, melainkan dari guru itu sendiri yang lebih tahu dan mengerti kondisi belajar siswanya. Untuk itu dalam memilih, mengembangkan, metode ataupun strategi dan memodifikasi alat pembelajaran yang tepat bagi siswa, terlebih dahulu guru harus memahami kondisi belajar siswanya, diantara kondisi belajar yang harus dipahami oleh guru Penjasorkes yaitu meliputi perkembangan

motorik siswa, yang selamanya ingin bermain dalam melaksanakan aktivitas jasmani.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango di mana keterampilan gerak dasar siswa khususnya siswa kelas V dalam melempar cakram rata-rata pada observasi awal sebesar 63,11% dengan kondisi ini maka gerak dasar siswa dalam melempar cakram perlu diupayakan untuk ditingkatkan dengan memodifikasi alat pembelajaran, khususnya dalam membelajarkan keterampilan gerak dasar melempar cakram perlu diupayakan untuk memodifikasi alat pembelajarannya agar lebih menarik dan menyenangkan siswa, sehingga dengan memodifikasi alat pembelajaran siswa bisa mengekspresikan gaya mereka belajar sambil bermain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dalam menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar melempar khususnya dalam lempar cakram maka perlu adanya suatu penelitian, karena itulah peneliti berinisiatif akan mengadakan suatu penelitian tindakan kelas pada siswa Kelas V di SDN 2 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. Adapun judul dari penelitian tersebut yaitu: “Meningkatkan Gerak Dasar Lempar Cakram Melalui Alat Pembelajaran Yang Dimodifikasi Pada Siswa Kelas V SDN 2 Bolango Utara Kabupaten Bone Bolango.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:
”apakah melalui alat pembelajaran yang dimodifikasi gerak dasar lempar cakram

siswa kelas V SDN 2 Bolango Utara Kabupaten Bone Bolango dapat ditingkatkan?

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Lempar cakram merupakan bagian dari nomor lempar pada cabang olahraga atletik yang membutuhkan keterampilan dalam mempelajarinya. Khususnya dalam pembelajarannya di sekolah dasar model pelaksanaan pembelajarannya terkesan lebih unik dan menyenangkan, keunikan yang dimaksud yaitu guru dapat memodifikasi alat ataupun media pembelajarannya. Untuk itu melalui alat pembelajaran yang dimodifikasi diupayakan agar guru dapat meningkatkan gerak dasar melempar dalam lempar cakram siswa kelas V SDN 2 Bolango Utara Kabupaten Bone Bolango. Gerak dasar melempar dalam lempar cakram dimaksud dapat dipecahkan melalui empat indikator penilaian yaitu: (a) cara memegang cakram, (b) teknik mengambil awalan dengan gaya menyamping, (c) cara melemparkan cakram dan (d) sikap akhir setelah melemparkan cakram.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran penjasorkes melalui alat pembelajaran yang dimodifikasi, tujuannya guna meningkatkan keterampilan dasar pada nomor lempar yang dibelajarkan di sekolah dasar, dan secara khusus untuk meningkatkan gerak dasar melempar dalam lempar cakram siswa kelas V SDN 2 Bolango Utara Kabupaten Bone Bolango.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menambah kreativitas dan meningkatkan gerak dasar siswa pada nomor lempar.
2. Memberikan dorongan pada guru penjasorkes untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan kreativitas mereka dalam melaksanakan tugas-tugas keahliannya.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan perbendaharaan gerak siswa kelas V sekolah dasar khususnya yang menyangkut perbendaharaan gerak dasar lempar cakram.
2. Menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi guru penjasorkes dalam upaya meningkatkan gerak dasar lempar cakram.

