

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang pemeran utama atau aktornya pendidikan. Belajar merupakan upaya yang dilakukan seseorang agar memperoleh “sesuatu”. Sedangkan mengajar adalah sesuatu kegiatan yang mengupayakan terjadinya proses belajar. Proses belajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan Timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif sebagai pendidik secara umum.

Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi. Jika dihubungkan dengan kreatifitas guru maka salah satunya adalah bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan serta tidak hanya menguasai teori saja melainkan mampu untuk mengaplikasikan lapangan.

Pembelajaran ini sangat penting dalam penyampaian atau penyajian materi pelajaran yang dapat mendukung serta memotivasi siswa dalam menerima materi. Kriteria keberhasilan proses belajar mengajar ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku dan peningkatan pengetahuan pada diri individu yang belajar. Untuk mencapai kriteria ini, adalah tugas dan peran guru dalam memilih dan menggunakan metode yang kreatif dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SDN 1 Suwawa khususnya kelas III<sup>B</sup> yang berjumlah 22 orang, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang dalam keterampilan memukul bola kasti pada permainan kasti. Hasil ini lebih membuktikan bahwa kekurangmampuan siswa dalam melakukan keterampilan memukul bola kasti pada permainan kasti. Ini disebabkan para guru di sekolah hanya menerapkan metode ceramah dan bermain tanpa menggunakan metode atau siswa hanya di berikan bola dan di biarkan secara individual tanpa bimbingan dan arahan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Keterampilan Memukul Bola Kasti Dalam Permainan Kasti Melalui Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang nantinya akan dibahas dalam karya ilmiah ini, yakni : media pembelajaran modifikasi, keterampilan memukul bola kasti, permainan kasti, hasil observasi awal siswa kelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa yang masih di bawah kriteria penilaian, keterampilan memukul bola kasti dapat ditingkatkan dengan modifikasi media pembelajaran.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan karya ilmiah ini yakni sebagai berikut: apakah modifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan memukul bola kasti pada siswa kelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa?

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mencoba memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar mengajar penjas khususnya materi memukul bola kasti pada permainan kasti dapat dipecahkan melalui :

- a. Melalui modifikasi media pembelajaran yakni modifikasi bola kasti yang baik dan benar kedalam pembelajaran penjas, maka pembelajaran siswa dikelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa dapat ditingkatkan.
- b. Dengan penggunaan modifikasi media pembelajaran yang berkesinambungan maka ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran penjas mengenai materi tentang memukul bola kasti pada permainan kasti khususnya siswa dikelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa dapat ditingkatkan.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Bertolak dari uraian latar belakang dan permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan memukul bola kasti pada permainan kasti melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Apabila penelitian ini berhasil, maka diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini menambahkan kajian terhadap pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan memukul bola kasti pada permainan kasti melalui modifikasi media pembelajaran pada siswa kelas III<sup>B</sup> SDN 1 Suwawa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Guru : Dengan di laksanakan penelitian ini akan mendorong guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi, sehingga yang disajikan lebih menarik.
- b. Bagi siswa : meningkatkan pembelajaran dalam mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir pertemuan.
- c. Bagi Sekolah : Memberi sumbangan yang berarti dan pengajaran tempat meniliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dapat memberikan tambahan pemahaman bagi guru yang menghadapi permasalahan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
- d. Bagi Peneliti : Untuk memberikan nilai tambah dan mendorong penelitian lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan lain yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.