

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar melalui berbagai aktivitas fisik dalam rangka memperoleh keterampilan dan meningkatkan derajat kesegaran jasmani. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik sebagai pembentukan diri, baik dalam hal fisik maupun mental.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan telah menjadi kecenderungan dan kebutuhan pembelajaran saat ini dan terlebih lagi untuk waktu yang akan datang. Melalui pembelajaran tersebut diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa siswi menjadi lebih berkualitas dan optimal. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tersebut memerlukan kehadiran beragam variasi metode. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, metode bermain memiliki banyak ragam variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami.

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Tujuan atau hasil belajar

yang ingin diperoleh dalam pengembangan pembelajaran bermain yaitu untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan pembelajaran bermain, maka penulis melakukan observasi awal yang sederhana untuk melihat hasil belajar siswa dalam melakukan beberapa indikator yang menjadi focus dalam penelitian ini.

Pemahaman anak atas gerak dasar tolak peluru dalam pendidikan jasmani akan sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran yang dapat bermuara pada kemampuan gerak dasar yang baik. Oleh karena itu penulis yang sekaligus peneliti tertarik untuk mengangkat masalah kemampuan gerak dasar tolak peluru dengan judul penelitiannya "*Meningkatkan Kemampuan Dasar Tolak Peluru Gaya Menyamping Melalui Modifikasi Media Pembelajaran Siswa Kelas V SDN 7 Tilongkabila*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas maka masalah yang ditemukan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap gerak dasar tolak peluru
2. Kemampuan gerak dasar tolak peluru siswa yang rendah

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "apakah kemampuan dasar tolak peluru siswa kelas V SDN 7 Tilongkabila dapat ditingkatkan melalui modifikasi media pembelajaran.?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru pada siswa kelas V SDN Negeri 7 Tilongkabila, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi. Dengan melalui pengembangan pembelajaran bermain tersebut maka masalah-masalah dalam kemampuan gerak dasar tolak peluru dapat dipecahkan.

Dengan demikian melalui penggunaan pengembangan pembelajaran bermain diharapkan dapat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru melalui modifikasi media pembelajaran siswa kelas V SDN 7 Tilongkabila.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru melalui modifikasi media pembelajaran siswa kelas V SDN 7 Tilongkabila.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : Meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru di sekolah dasar

- b. Bagi Guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar tolak peluru.
- c. Bagi Sekolah : Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang tolak peluru. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SDN 7 Tilongkabila untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti : Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga khususnya tentang Tolak peluru agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.