

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan jasmani harus lebih dikembangkan kearah yang lebih optimal sehingga peserta didik akan lebih terampil, kreatif, inifatif memiliki kesegaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan pemahaman tentang system gerak manusia.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) telah menjadi salah satu pelajaran yang di masukan dalam kurikulum pendidikan yang di laksanakan di semua pendidikan termasuk pada siswa di sekolah menengah pertama (SMP). Penjasorkes di sekolah bukanlah tempat untuk menghasilkan atlit berprestasi akan tetapi melalui aktivitas fisik yang dilakukan akan mampu membentuk calon-calon atlit berbakat yang dapat dibina sejak usia dini melalui kegiatan ekstrakurikuler pendidikan jasmani bagi siswa, selain sebagai sarana pendidikan para siswa dapat juga meningkatkan kebugaran jasmani siswa yang melakukannya.

Pelaksanaan kegiatan Proses Belajar Mengajar (BPM) dan metode pelajaran dalam pendidikan jasmani, saat masih senantiasa masih menggunakan sistem pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan materi dengan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Pada pelaksanaan PBM pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khusus materi lempar cakram sebagai salah satu materi yang diajarkan di sekolah. Sangat dibutuhkan kemampuan guru dalam mendesain model pembelajaran yang sederhana dan berlangsung alamia.

Apabila guru kurang kreatif dan inofatif dalam pembelajaran lempar cakram ini, maka peserta didik akan merasa bosan/jenuh dan lelah. Yang akhirnya tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak akan tercapai dengan baik sehingga

sering muncul sorotan terhadap guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan bahwa guru penjasorkes kurang kreatif mencari dan mendesain metode mengajar yang tepat untuk digunakan khususnya dalam mengajar materi pelajaran lempar cakram.

Keberhasilan proses mengajar dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, tergantung pada guru yang melaksanakan tugas operasional di lapangan. Cara guru mengajar, cara guru memberikan motivasi menggunakan alat peraga atau media pembelajaran serta penggunaan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang diajarkan sangat mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil obserfasi yang telah dilakukan, yang mana telah ditemukan bahwa kurang memadai sarana dan prasarana di SDN 16 Bongomeme, menjadi penyebab salah satu ketidak berhasilan siswa dalam melakukan tugas-tugas yang di berikan oleh guru khususnya pada pembelajaran teknik dasar lempar cakram. Jika keadaan ini diberikan berlarut larut tanpa ada upaya pemecahan, akan mengakibatkan rendahnya prestasi dan hasil belajar siswa.

Dengan keterbatasan alat tersebut mustahil guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dan berhasil dengan baik. Artinya bahwa dalam pembelajaran tersebut peserta didik akan kurang menguasai teknik dasar melempar cakram karena hanya dapat melakukan sekitar 1-2 kali pengulangan tugas gerakan dalam sekali pertemuan dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena waktu siswa hanya tersita dalam menunggu giliran.

Berdasarkan dari uraian diatas berdasarkan hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa keterampilan tehnik dasar lempar cakram gaya menyamping menunjukkan bahwa dari 16 orang siswa yang menjadi subyek penelitian ditemukan 4 orang siswa atau 25% dikategorikan mendapat nilai cukup (C) sedangkan 3 orang siswa atau 18.75% dikategorikan mendapat nilai kurang sekali (KS) dan 9 orang siswa atau 56.25% dikategorikan mendapat nilai kurang (K). maka dari perolehan hasil pada observasi awal tersebut diketahui siswa belum bisa menguasai sepenuhnya bagaiman tehnik melakukan lempar cakram yang baik dan benar.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti berkesimpulan bahwa perlu untuk mendesain alat modifikasi dalam pembelajaran lempar cakram di mana cakram modifikasi tersebut diharapkan para siswa akan mampu menguasai teknik dasar lempar cakram. Cakram modifikasi tersebut di buat dengan cara dua piring si satuhkan dengan lem perekat dalam posisi saling menutup sehingga menyerupai cakram sebenarnya dan diberi warna agak menarik, yang diharapkan dapat menarik minat siswa. Dari cakram modivikasi tersebut, peserta didik akan lebih menarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran lempar cakram kesempatan untuk melakukan percobaan dan latihan akan lebih muda menguasai teknik dasar lempar cakram.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah siswa kurang memahami teknik dasar dalam melakukan teknik lempar cakram, serta hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dalam hal pelaksanaan teknik lempar cakram dengan baik dan benar.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: ”apakah melalui media pembelajaran yang dimodifikasi keterampilan dasar lempar lembing siswa Kelas VI SDN 16 Bongomeme dapat ditingkatkan ?

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Dalam meningkatkan keterampilan dasar lempar cakram pada siswa kelas VI SDN 16 Bongomeme, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi, yaitu dari proses pembelajaran sampai pada modifikasi alat pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi tersebut maka masalah-masalah dalam keterampilan dasar lempar cakram dapat dipecahkan.

Dengan demikian melalui penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dasar lempar cakram pada siswa Kelas VI SDN 16 Bongomeme. Keterampilan dasar lempar cakram

yang dimaksud dapat dipecahkan melalui empat indikator penilaian yaitu: (a) cara memegang cakram (b) cara memutar cakram (c) cara melemparkan cakram dan (d) sikap akhir setelah melempar cakram.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah : “Untuk meningkatkan keterampilan dasar lempar cakram siswa kelas VI SDN 16 Bongomeme melalui strategi modifikasi media pembelajaran”.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

##### **1.5.1 Manfaat teoritis:**

Manfaat yang di harapkan penelitian ini adalah secara teoritis dapat menemukan pengetahuan baru tentang media pembelajaran modifikasi. Dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar lempar cakram pada para siswa.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini dapat berguna bagi beberapa aspek diantaranya:

- a. Bagi Siswa: Meningkatkan keterampilan dasar melempar cakram pada siswa Kelas VI SDN 16 Bongomeme.
- b. Bagi Guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru dalam meningkatkan keterampilan dasar melempar cakram.
- c. Bagi Sekolah: Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang lempar cakram. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SDN 16 Bongomeme untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti: Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang lempar cakram agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.