

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Permainan adalah salah satu cabang olahraga yang paling kompleks, karena banyak nomor yang di pertandingkan dalam cabang ini. Selain dari itu gerakan yang terdapat dalam cabang olah raga permainan kasti merupakan gerak dasar bagi cabang lainnya, karena hampir semua cabang olahraga merupakan kekuatan, kecepatan, kelentukan dan daya tahan. Oleh karena itu tidaklah berlebihan sejarah menemukan bahwa permainan dari semua cabang olahraga .

Cabang olahraga permainan mengandung nilai-nilai edukatif yang memegang peranan penting dalam mengembangkan permainan kasti serta dapat mengembangkan sikap percaya diri, disiplin, kerjasama, sportif dan berani. Sehingga untuk menunjang tujuan pembelajaran, sesuai dengan tujuan kurikulum tingkat satuan pembelajaran permainan adalah salah satu cabang olahraga yang wajib diajarkan di SD.

Cabang olahraga permainan merupakan salah satu cabang olahraga yang ada dalam program pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah-sekolah. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di jelaskan bahwa melalui proses belajar mengajarolahraga permainan diharapkan dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan juga untuk mendidik watak kedisiplinan dan kesehatan. Dalam proses pembelajaran permainan khususnya lempar bola memerlukan strategi pembelajaran yang baik dan tepat sasaran.

Strategi maupun metode pembelajaran ditingkatkan untuk memahami siswa dalam metode pembelajaran. Suatu proses pembelajaran membutuhkan alat pendukung yang optimal karena tanpa didukung oleh alat bantu atau sarana prasarana laintidaklah

mungkin pembelajaran tersebut tercapai secara optimal khususnya pada lempar bola. Pada permainan bola kecil sebaiknya menggunakan alat bantu yang memadai seperti bambu berukuran \pm 5 meter dan diberi angka 5 sampai dengan 9 dan lapangan. Media pendukung proses pembelajaran yang kurang memuaskan, bahkan pembelajaran tidak mencapai ketuntasan, hal ini yang terjadi di SD Negeri 2 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo Kabupaten pringsewu.

Sistem dan model pembelajaran menggunakan alat bantu yang kurang optimal dapat menyebabkan siswa sulit memahami konsep-konsep pembelajaran yang wajib dipahami. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab banyak siswa yang tidak dapat melakukan lemparan dengan benar. Sehingga agar tidak terjadi hal demikian, maka perlu dikembangkan suatu model pendidikan secara optimal dapat meningkatkan minat, aktivitas dan kreativitas siswa. Adapun salah satu upaya peningkatan kemampuan siswa terhadap materi ataupun praktek yaitu melalui media alat bantu pembelajaran.

Selain faktor tersebut, ada faktor internal dan faktor eksternal seperti : pelatih, guru, waktu latihan dan penggunaan alat belajar. Olahraga permainan pada nomor lempar bola termasuk yang sulit di lakukan, terutama di kalangan siswa yang belum memiliki kemampuan yang baik dalam teknik dasar lempar pada kasti. Kebanyakan siswa pada saat melakukan lemparan hanya sekedar melempar. Tidak memperhatikan teknik gaya yang di pelajari, sehingga dalam proses pembelajaran memerlukan cara yang dapat membantu memperbaiki teknik melempar yang baik dan benar sesuai dengan tujuan kurikulum pembelajaran penjaskes. Di SD Negeri 2 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo pada mata pelajaran penjaskes pokok bahasan permainan lempar bola lambung dalam permainan kasti masih terdapat kekurangan tentang pemahaman teknik gerak dasar melempar bola.

Pengalaman penulis mengajar untuk siswa SD masih banyak yang kurang mampu melakukan gerak dasar lempar bola melambung. Setelah penulis amati dari beberapa tahun yang lalu berkisar 70% dari siswa masih kurang penguasaan gerak dasar melempar bola melambung. Jika ditelusuri lebih cermat lagi yang dapat menguasai gerak dasar lempar bola melambung tidak lebih dari 15 - 20 %, di karenakan jumlah siswa putrinya lebih besar jumlahnya dari laki-laki berkisar 45% berbading 55 %, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar gerak dasar lempar bola melambung, jika dilihat dari hasil Keriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) di SD Negeri 2 Blitarejo Kecamatan Gadingrejo adalah 65.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sering muncul, adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa saat melambungkan bola kasti pada posisi tangan
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam hal posisi tubuh
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam hal posisi kaki tidak melebar kesamping atau searah titik lemparan.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan survei terhadap permasalahan yang dihadapi oleh peneliti, maka dirumuskan permasalahan yang dapat disimpulkan adalah; “ Apakah dengan modifikasi alat bantu dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar lempar bola lambung ?” ,

D. Batasan masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang, identifikasi masalah, dan permasalahan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: meningkatkan pembelajaran gerak dasar lempar bola lambung dalam permainan kasti dengan modifikasi alat bantu .

E. Tujuan penelitian

1. Untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar lempar lambung dengan menggunakan modifikasi alat pada siswakeselas IV SDN 2 Blitarejo.
2. Untuk mengimplementasikan siswa pada mata pelajaran penjaskes dengan pokok bahasan lempar bola melambung .
3. Untuk mengetahui adakah peningkatan pembelajaran bola melambung .

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Sebagai pengetahuan siswa pada pelajaran lempar bola melambung
2. Sebagai pedoman guru untuk acuan pembelajaran selanjutnya
3. Sebagai program pengajaran di sekolah

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Efektifitas

Efektifitas yang berarti dapat membawahasil dan berguna dalam penelitian ini. Efektifitas adalah penggunaan alat bantu dan dapat meningkatkan kemampuan lempar bola melambung.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan

guru

secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber pendidikan.

3. Alat Bantu

Adalah alat atau perlengkapan yang digunakan oleh guru dalam mengajar

- Bambu berukuran \pm 5 meter dan diberi angka 5 sampai dengan 9
- Bola Kasti
- Bola Plastik
- Lapangan bola voli
- Bola berekor