

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan wahana pengembangan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai moral yang bermuara pada pengembangan jiwa peserta didik secara utuh.

Isi dari pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan memuat berbagai permainan olah gerak jasmani yang dapat merangsang peserta didik untuk menjadi aktif dan kreatif sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Masa anak-anak merupakan masa dimana pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuhnya sedang berlangsung dan bersifat terpadu. Perkembangan yang satu berkaitan erat dan mempengaruhi aspek perkembangan yang lain. Pada usia sekolah dasar perkembangan fisik merupakan kepedulian guru. Pada usia sekolah dasar

perkembangan fisik akan amat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif. Melalui aktivitas fisik mereka mampu menghayati konsep-konsep yang belum dikenalnya. Disinilah pendidikan jasmani ikut andil bagian dalam perkembangan seorang anak. Menurut pakar pendidikan jasmani Amerika Serikat, Nixon dan Jewett, pendidikan jasmani adalah satu tahap atau aspek dari proses pendidikan keseluruhan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang dilakukan atas dasar kemauan sendiri serta bermanfaat dan dengan reaksi atau respon yang terkait langsung dengan mental, emosi dan sosial.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan gerak yang sangat berguna untuk melakukan keterampilan gerak dasar. Untuk merangsang peserta didik dalam melakukan kemampuan gerak tersebut diperlukan sebuah alat. Salah satunya adalah dengan menggunakan permainan yang menarik perhatian siswa. Permainan merupakan salah satu materi yang diberikan disekolah dasar. Permainan dapat dikelompokkan berdasarkan, jumlah pemainnya, sifat permainan, berdasarkan alat yang dipakai, besarnya bola yang dipakai. Permainan bola kecil di antaranya kasti, Bola bakar, rouders dan lain-lainnya.

Permainan mempunyai manfaat yang sangat besar bagi mereka yang memainkannya karena adanya pengaruh positif, baik terhadap individu maupun kelompok terutama terhadap aspek fisik, mental dan moral.

Permainan sangat besar pengaruhnya bagi pertumbuhan dan

perkembangan anak terutama karena karakteristik permainannya yang mengutamakan kerjasama kelompok dan dapat mengembangkan kemampuan penalaran disamping dapat mengembangkan kemampuan gerak, sikap serta kesegaran jasmani. Permainan bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan hidup setiap hari sebagaimana kebutuhan terhadap makan dan minum. Pada saat bermain, semua fungsi faal anak dilatih, baik fungsi-fungsi rohani dan fungsi jasmani. Semakin banyak kesempatan anak bermain makin sempurna adalah penyesuaian anak terhadap keperluan hidup dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang Penulis lakukan di SD Negeri 2 Haduyang, penulis melihat pada saat pembelajaran gerak sebagian besar siswa belum optimal dalam pelaksanaannya. Guru mendemonstrasikan, kemudian siswa menirukan gerakan tersebut secara bergiliran. Pelaksanaan kegiatan memang teratur, tetapi terkesan kaku dan membosankan. Siswa hanya melakukan gerak pada saat giliran ia melakukan. Selebihnya mereka hanya duduk, berdiri, mengobrol dengan teman atau hal-hal lain diluar pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi kendala yang klasik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Di sini dapat kita lihat bahwa kesempatan anak untuk bergerak menjadi terbatas, padahal anak-anak memerlukan ruang gerak yang lebih luas untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan gerak yang sangat bermanfaat untuk melakukan keterampilan gerak spesialisasi. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan materi, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar gerak.

Dibutuhkan variasi-variasi bermain yang menyenangkan dan tentu saja menarik minat siswa sehingga mereka dapat bermain dengan gembira dan tentu saja dapat meningkatkan kemampuan gerak.

Oleh karena itu, penulis memiliki keinginan untuk membuat suatu pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam bergerak. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dunia anak-anak adalah dunia bermain. Oleh sebab itu, penulis ingin mencoba memberikan pembelajaran dengan aktivitas bermain, bermain disini dilakukan dengan mengadopsi dari beberapa permainan anak tradisional yang menggunakan alat dan permainan tanpa alat. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa macam permainan anak yang didalamnya mengembangkan aspek kemampuan gerak seperti, kelincihan, keseimbangan, kecepatan, ketepatan, (koordinasi mata dan tangan) dan daya tahan.

Dengan memberikan Pembelajaran menggunakan permainan-permainan tersebut, penulis mengharapkan kemampuan gerak siswa dapat meningkat. Selain itu, bermain juga merupakan dasar di dalam pembentukan perilaku sehingga sangat dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai kehidupan sosial dan perkembangan fisik bagi anak.

Dalam pendidikan pembaruan dapat diartikan suatu upaya sadar yang dilakukan untuk memperbaiki praktek pendidikan dengan sungguh-sungguh. Pada kamus besar bahasa Indonesia pengertian dari alat adalah “yang dipakai untuk

mengerjakan sesuatu” alat merupakan bagian dari fasilitas pendidikan yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu dengan adanya alat pembelajaran guru dapat memberikan contoh secara langsung tentang materi yang akan diberikan kepada siswa, dengan tujuan agar mudah dipahami dan dapat dimengerti oleh peserta didik atau siswa.

Modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya. Lutan (1998) menerangkan modifikasi dalam mata pelajaran diperlukan dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dan mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis mengajar di SDN 2 Haduyang dapat dikatakan bahwa penguasaan keterampilan memukul bola pada waktu bermain sering tidak mengenai pemukul, siswa belum menunjukkan kemampuan seperti yang diharapkan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat masih banyaknya kesalahan-kesalahan yang dilakukan, di antaranya masih kurangnya koordinasi antara gerakan awal, pelaksanaan dan gerak lanjutan pada saat memukul bola. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa tersebut merupakan hambatan yang sangat berarti untuk tercapainya hasil belajar memukul bola kasti pada waktu bermain, kurang sesuai dengan yang diharapkan pada pembelajaran gerak dasar memukul bola kasti pada waktu bermain siswa kelas IV SDN 2 Haduyang Natar.

Rata-rata nilai tidak mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) di SDN 2 Haduyang Natar yaitu 65. Dari 30 siswa kelas IV pada waktu bermain Kasti yang mengenai pemukul hanya 10 dari 30 siswa atau sebesar 33,33%, sedangkan yang belum tuntas sebesar 66,67% atau 22 dari 33 siswa yang dinyatakan tuntas dalam belajar atau berhasil dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan standar mutu dalam kurikulum (KTSP) jika mencapai nilai 64 atau lebih kecil dinyatakan belum tuntas atau remedial jika mendapat nilai kurang dari 65. Diduga pada pembelajaran gerak dasar memukul dalam bermain Kasti dikarenakan pemukulnya terlalu kecil sehingga sukar kenanya pada waktu bermain. Dari dugaan di atas penulis mencoba mengatasinya dengan memodifikasi pemukul/stiknya di buat lebih lebar dan lebih ringan agar siswa tidak enggan melakukannya pada saat pembelajaran berlangsung, di samping itu agar tidak terlalu banyak yang mengikuti remedial dalam materi gerak dasar memukul dalam bermain Kasti. Dari permasalahan yang dikemukakan di atas penulis tertarik menindak lanjuti dengan kajian berupa penelitian kaji tindak (PTK) dengan judul ” Upaya Meningkatkan Gerak Dasar Memukul Bola Mendatar Dalam Bermain Kasti Dengan Memodifikasi Alat Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Haduyang Natar Tahun Pelajaran 2012/2013”.

D. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Pemukul yang digunakan dalam Kasti masih terlalu kecil untuk siswa SD kelas IV.

2. Masih banyak siswa yang takut melakukan gerak dasar memukul dikarenakan masih berat.
3. Masih banyak siswa perkiraan kapan harus mengayun pemukul dengan datangnya bola.
4. Masih banyak siswa pada waktu memukul bola sikutnya bengkok atau ditekuk.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Apakah dengan menggunakan alat modifikasi pemukul yang diganti dengan piring dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar memukul bola Kasti pada siswa kelas IV SDN 2 Haduyang Natar ?.
2. Apakah dengan menggunakan pemukul terbuat dari papan lebarnya lebih kurang 12-13 cm dan panjangnya 40- 45 cm dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar memukul bola Kasti pada siswa kelas IV SDN 2 Haduyang Natar ?.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar gerak dasar memukul bola Kasti dengan menggunakan alat modifikasi pemukul yang diganti dengan piring.
2. Memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar gerak dasar memukul bola Kasti dengan menggunakan alat modifikasi pemukul terbuat dari papan lebarnya lebih kurang 12-13 cm dan panjangnya 40- 45 cm.

G. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian di atas tercapai, maka hasil yang di harapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi siswa, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar memukul bola dalam bermain Kasti.
2. Bagi guru Pendidikan Jasmani, merupakan inovasi dari pembelajaran yang sebelumnya dan meningkatkan rasa percaya diri karena mampu mengembangkan pengetahuan, pengalaman, strategi, peralatan, dan fasilitas pembelajaran.
3. Bagi Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNILA, sebagai upaya pengembangan modifikasi pembelajaran bagi calon guru.
4. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk pembinaan profesionalisme bagi guru penjas disekolah