

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani. Seperti yang diungkapkan oleh Samsudin (2008:2) sebagai berikut : “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan prilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mengejar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada.

Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Seperti yang diungkapkan oleh Suherman (1998:1) pengertian modifikasi adalah “menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya”.

Memodifikasi pembelajaran dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil, sehingga akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Kemudian guru-guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tahu bagaimana cara memodifikasinya.

Disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, dan evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru pendidikan jasmani adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan media pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan.

Lutan (1988:1) menyatakan : modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
3. Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pembelajaran dengan menggunakan modifikasi dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Ini pula yang terjadi pada pembelajaran Lempar Cakram di SMAN 4 Cimahi, media Cakram hanya tersedia 4 buah, 2 untuk putri dan 2 untuk putra. Sementara rata-rata siswa di SMAN 4 Cimahi berjumlah 42 orang, jadi komparasi antara jumlah Cakram dan jumlah siswa adalah 1 : 11 putra/putri. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran Lempar Cakram menjadi tidak efektif.

Situasi dan kondisi ini sudah berjalan cukup lama dan sekolah sampai saat ini belum bisa memenuhi sarana Cakram tersebut sampai batas yang cukup memadai atau kondisi ideal, misalnya dengan perbandingan 1 : 2 (1 cakram untuk 2 orang). Hal ini bisa dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dan hampir semuanya mempunyai tingkat kepentingan yang tinggi untuk di penuhi oleh sekolah. Sehingga menuntut sekolah untuk menyediakan Cakram sesuai dengan kondisi ideal, merupakan suatu yang tidak realistis dan lebih jauhnya bisa menimbulkan suasana tidak kondusif di sekolah.

Oleh karena itu perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan bisa dilakukan oleh guru. Melihat permasalahan di atas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya sebuah media alternatif modifikatif untuk mengganti cakram yang memang cukup mahal. Media alternatif modifikatif tersebut harus bersifat bisa mewakili karakteristik cakram, murah, banyak tersedia atau mudah di dapat.

Dari beberapa kriteria media alternatif untuk mengganti cakram tersebut nampaknya ban sepeda bekas bisa dijadikan media alternatif modifikatif untuk mengganti cakram. Dari segi bentuk, bisa mewakili bentuk cakram, dari segi ketersediaan dan harga, maka ban sepeda sangat mudah sekali di dapat di bengkel-bengkel sepeda atau tukang rongsokan dengan harga sangat murah. Sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif belajar dalam pembelajaran penjas.

Dari permasalahan tersebut di atas maka penulis menentukan judul “Pengaruh Modifikasi Alat Bantu Terhadap Hasil Belajar Lempar Cakram”.

B. Rumusan Masalah

Dalam aktivitas pembelajaran lempar cakram terjadi banyak kendala yang dipengaruhi berbagai aspek, salah satunya adalah kurangnya media cakram. Modifikasi media pembelajaran lempar cakram digunakan agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran, yang akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan, maka permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah ”Apakah modifikasi alat bantu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar lempar cakram”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas memberikan landasan untuk merancang penelitian metode penelitian yang tepat dan pengelolaan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: “Untuk mengetahui apakah modifikasi alat bantu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar lempar cakram”.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah dan masukan bagi semua pihak dalam usaha menanamkan makna modifikasi alat bantu terhadap peningkatan hasil belajar lempar cakram pada siswa SMAN 4 Cimahi, ataupun bagi para guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan hasil belajar dengan memodifikasi alat pembelajaran.

2. Secara Praktis

Dapat dijadikan acuan dalam memaknai pentingnya modifikasi alat dalam mengatasi kesulitan pembiayaan pembelajaran, mengatasi kompleksitas belajar, agar pembelajaran lempar cakram menjadi lebih efektif dan efisien.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan dan tujuan penelitian. Adapun pembatasan ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh modifikasi alat yaitu ban sepeda terhadap hasil belajar lempar cakram pada siswa di SMAN 4 Cimahi.
2. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab atau timbulnya variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah modifikasi alat bantu.
3. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karna adanya variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar lempar cakram.
4. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment, treatment yang digunakan yaitu pembelajaran memakai ban sepeda.
5. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi.
6. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang di anggap penting dalam judul penelitian, yaitu:

1. Pengaruh. Menurut kamus umum bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu.
2. Modifikasi. Bahagia (2010:13), mengemukakan modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). Modifikasi alat lempar cakram dalam penelitian ini adalah ban sepeda yang sudah tidak terpakai.
3. Alat Bantu. Nasution (1985:1), mengemukakan alat bantu dapat diartikan adalah saluran komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ban sepeda.
4. Hasil belajar atau prestasi belajar, Suherman (1999:20) adalah sebagai hasil dari proses interaksi belajar mengajar yang dipengaruhi oleh faktor psikologis (kondisi fisik, kecenderungan motivasi, kemampuan kognitif).
5. Lempar cakram dalam situs http://id.wikipedia.org/wiki/Lempar_cakram Lempar cakram (Bahasa Inggrisnya Discus Throw) adalah salah satu cabang [olahraga atletik](#). [cakram](#) yang dilempar berukuran garis tengah 220 mm dan berat 2 kg untuk laki-laki, 1 kg untuk perempuan. Lempar cakram diperlombakan sejak [Olimpiade](#) I tahun 1896 di [Athena](#), [Yunani](#).
6. Siswa. Siswa adalah objek belajar atau peserta didik yang terlibat dalam proses belajar mengajar disekolah dalam rangka memperoleh ilmu. Siswa yang terlibat

dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 4 Cimahi yang melakukan kegiatan belajar mengajar.

