BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Wuest dan Bucher pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kerja, dan peningkatan pengembangan manusia melalu media aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani itu pendidikan melalui gerak manusia. Sejarah perkembangan pendidikan jasmani dan olahraga untuk mengetahui perkembangan, perbandingan, dan tak kalah pentingnya, ke depan manusia Indonesia dapat menentukan arah pembaharuan pendidikan jasmani dan olahraga.Pendidikan jasmani bukanlah pendidikan terhadap badan, atau bukan merupakan pendidikan tentang problem tubuh, akan tetapi merupakan pendidikan tentang problem manusia dan kehidupan.[1]

Manfaat kebugaran jasmani bagi tubuh yaitu : Dapat meningkatkan stamina dan kemampuan organ tubuh, dapat meningkatkan daya tahan jantung dan paru-paru, dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan badan yang seimbang, dapat meningkatkan semangat belajar, dan dapat menjaga nafsu makan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar penjas lebih banyak di lakukan dalam gerak fisik, ada yang memakai alat ada yang tanpa alat, tapi pada prinsipnya sebagian besar memahami alat baik dalam cabang olahraga yang individu maupun cabang olahraga beregu.

Hasil observasi yang telah dilakukan di daerah Balaraja pada pembelajaran olahraga telah ditemukan masalah, yaitu terjadi keterbatasan media pembelajaran alat olahraga yang digunakan masih kurang lengkap

[1] Sukintaka.*Teori Pendidikan Jasmani*. (Bandung : Nuansa, 2004), 31-39.

dengan adanya media pembelajaran untuk olahraga yang jarang dipakai, sehingga saya tertarik untuk membahas pengembangan media pembelajaran olahraga lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas yang dapat dibuat dengan media yang sederhana. Alat dalam pembelajaran penjas akan berperan mempercepat pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran lempar cakram ini perlu adanya suatu metode yang membantu untuk mengembangkan pemanfaatan barang bekas sebagai salah satu yang menjadi media pembelajaran lempar cakram dengan kesederhanaan. Dari hasil wawancara dengan Bapak H. Saikam (Guru Penjaskes) terdapat alat olahraga yang belum sesuai dengan media pembelajaran terhadap tempat yang ada sehingga siswa kurang menguasai pembelajaran olahraga. Dalam masalah ini maka perlu solusi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran lempar cakram yang terbuat dari barang bekas yaitu piring plastik, karet ban bekas, solasi, dan batu. Media pembelajaran ini akan mudah digunakan dan efisien. Lempar cakram merupakan salah satu keterampilan gerak yang mempergunakan tubuh yang sangat kompleks dengan menerapkan beberapa prinsip gaya *centrifugal* yang dikembangkan sejak fase persiapan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasikan masalah yang ada adalah :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan barang bekas dalam penggunaan alat olahraga lempar cakram.

2. Dengan penggunaan media pembelajaran olahraga lempar cakram ini peneliti bermaksud untuk memudahkan media olahraga terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak kabur, maka diperlukan pembatasan masalah meliputi :

1. Penelitian ini hanya dikenakan pada olahraga lempar cakram siswa Sekolah Dasar.

2. Luas lingkup hanya meliputi pemakaian media dalam olahraga lempar cakram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memanfaatkan barang bekas dalam mengembangkan media pembelajaran lempar cakram?

2. Bagaimana hasil uji coba pengembangan media pembelajaran lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran lempar cakram dengan memanfaatkankan barang bekas dalam kreativitas guru.

2. Mengetahui hasil uji coba media pembelajaran lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas.

F. Manfaat Penelitian

Bagi Guru

1. Memberikan kemudahan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran olahraga lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas.

2. Mampu menciptakan suatu kreativitas dalam pembelajaran olahraga lempar cakram.

Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan pengetahuan kreativitas siswa dalam pembelajaran olahraga lempar cakram dengan memanfaatkan barang bekas.

2. Adanya peningkatan kreativitas siswa dalam menggunakan alat olahraga sederhana.

G. Sitematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengikuti sitematika penulisan skripsi sesuai dengan aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi kedalam beberapa BAB, yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah. Rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sitematika pembahasan.

BAB II Landasan teori tentang Pengembangan Media Pembelajaran Olahraga Lempar Cakram dengan Memanfaatkan Barang Bekas (R&D SD Negeri Ciwaktu) yang meliputi definisi media pembelajaran, definisi olahraga, definisi lempar cakram, definisi barang bekas, dan manfaat barang bekas.

BAB III Metodologi penelitian terdiri atas : tempat dan waktu penelitian. Metode penelitian, populasi, prosedur penelitian dan pengembangan, sumber data penelitian, instrument kesesuaian media, dan teknis analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, define, design, develop, dan disseminate.

BAB V Penutup meliputi, kesimpulan dan saran.