

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya menekankan aktivitas jasmani serta usaha yang dilakukan secara sadar melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani bertujuan agar siswa dapat mengerti dan mengembangkan kesehatan, kebugaran jasmani, dan keterampilan gerak melalui berbagai bentuk permainan dan olahraga, mampu bersosialisasi dan berpartisipasi secara aktif dan positif dalam mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani dan mengerti serta dapat melakukan upaya pencegahan penyakit/bahaya yang berkaitan dengan lingkungan dan kegiatan olahraga, serta dapat melakukan penanggulangan dan perawatan penyakit secara sederhana. Pendidikan jasmani juga bertujuan untuk perkembangan kesehatan jasmani dan organ-organ tubuh, perkembangan mental emosional, perkembangan otot syaraf atau keterampilan jasmani, perkembangan sosial, perkembangan kecerdasan atau intelektual.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan

kualitas fisik dan psikis yang seimbang, salah satu aktifitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang telah cukup dikenal adalah kegiatan atletik.

Atletik merupakan induk semua cabang olahraga karena pada cabang atletik dan unsur-unsur gerak yang terdapat pada berbagai olahraga lainnya, misalnya :jalan, lari, lompat, danlempar. Cabang olahraga atletik terdiri dari berbagai nomor yang diperlombakan yaitu: jalan cepat, lari, lompat, dan lempar. Untuk nomor lari terbagi pada nomor lari jarak pendek, lari jarak menengah dan lari jarak jauh. Pada nomor lempar terdiri dari lempar lembing, lempar lembing, lontar martil, tolak peluru. Sementara untuk lompat terdiri dari, lompat jauh, lompat tinggi, lompat galah, dan lompat jangkit. Dan pada nomor jalan terdiri dari satu nomor yaitu jalan cepat. Salah satu nomor yang terdapat dalam nomor lempar pada cabang olahraga atletik adalah tolak peluru.

Salah satu nomor yang terdapat dalam nomor lempar pada cabang olahraga atletik adalah lempar lembing. Dalam melakukan gerak lempar, lembing tidak ditolak atau didorong tetapi caram harus diayun. Dalam pembelajaran atletik di SMP sesuai dengan silabus pendidikan jasmani dan kesehatan di SMP lempar lembing hanya 2 kali pertemuan.

Guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran dituntut untuk mampu merancang program pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Progam tersebut antara lain berisi tentang berbagai keterampilan, strategi, dan berbagai hal yang dibutuhkan dalam proses

pembelajaran. Dalam menyusun program pembelajaran, guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menyajikan materi pada setiap kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menciptakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga potensi yang telah dimiliki siswa dapat terealisasi ke dalam bentuk aktifitas secara efektif dan produktif.

Berdasarkan hasil observasi awal Pada tanggal 16 s/d 17 Januari 2017, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 27 Medan mengenai proses belajar mengajar pada siswa kelas VII-8 berdasarkan data yang diperoleh dari guru pendidikan jasmani nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII-8 dalam kegiatan lempar lembing menunjukkan bahwa dari 38 jumlah kelas VII-8, siswa memperoleh nilai yang sesuai dengan KKM hanya 30% siswa dengan jumlah laki-laki 10 dan perempuan 9 dan hanya 65% siswa yang mampu melampaui nilai KKM 75.

Mengenai proses pembelajaran pada siswa kelas VII-8 pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru seperti, timbulnya rasa ingin tahu, tidak perlu dijelaskan berulang-ulang, adanya rasa penasaran dengan kelanjutan materi yang disampaikan belum dilakukan siswa, siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok, membandingkan pendapat dan memperbaiki interaksi dalam kelompok masih kurang dilaksanakan. Keaktifan dalam proses pembelajaran seperti ada umpan balik siswa kepada guru, keinginan siswa mengikuti proses pembelajaran dalam kelompok, motivasi siswa yang tinggi saat mengikuti pembelajaran

masih kurang. kemampuan bertanya seperti pertanyaan yang diajukan tidak lari dari pembahasan, tidak cepat merasa puas dengan materi yang belum dimengerti masih cukup dilaksanakan oleh siswa .

Mengenai proses belajar mengajar pada siswa kelas VII-8 terhadap kegiatan guru olahraga seperti aspek penampilan guru baik dilihat hanya karismatik yang tidak dilakukan olahraga guru tersebut. Aspek membuka pelajaran seperti guru melakukan apersepsi, ada usaha guru untuk memotivasi siswa pada pembelajaran masih cukup terlaksana. Pengelolaan kelas upaya guru melibatkan siswa, menangani perilaku siswa bermasalah. Menata fisik kelas pada proses pembelajaran masih kurang dilaksanakan . proses interaksi dengan siswa seperti guru bersikap tegas, guru melibatkan kesungguhan pada siswa pada proses pembelajaran masih cukup dilaksanakan oleh guru. Pemanfaatan model/gaya/ variasi/pendekatan pembelajaran seperti guru membagi siswa sesuai model /gaya/pendekatan. Pemanfaat media pembelajaran seperti ketersediaan media/alat praga, kesesuaian media dengan materi, kualitas media dalam proses pembelajaran masih belum terlaksanakan. Pemberian umpan balik seperti guru dan siswa saling bertanya jawab, bekerjasama memecahkan masalah yang kurang dimengerti siswa dalam proses pembelajaran tidak terlaksanakan. Pengaturan waktu seperti ketepatan menyajikan materi, ketepatan mengadakan evaluasi, ketepatan mengahiri pelajaran tidak dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran . menutup pembelajaran

seperti memberi tugas menginformasikan materi pembelajaran selanjutnya tidak dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pada proses belajar melempar lembing kondisi nyata yang terjadi pada pembelajaran lempar lembing di sekolah yaitu alat atau sarana yang kurang menjadi suatu kendala yang membuat aktivitas belajar mengajar menjadi kurang optimal dengan jumlah banyak lembing hanya 2 buah, sehingga tidak memungkinkan digunakan dalam proses belajar dengan banyak siswa perkelas yang berjumlah 38 siswa. Jelas dari gambar tersebut bahwa proses pembelajaran lempar lembing menjadi tidak efektif, dan akibatnya target kurikulum menjadi sangat rendah.

Menurut peneliti, kondisi tersebut perlu adanya solusi yang tepat dalam menyikapi masalah proses pembelajaran penjas, terutama pada materi lempar lembing. Dalam hal ini, salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk dapat memecahkan masalah tersebut adalah menggunakan pendekatan bermain . melalui permainan tongkat berekor seperti melempar bola yang bergoyang, menghalu bola , menjatuhkan kotak kardus ini diharapkan proses pembelajaran lempar lembing dapat berjalan dengan lancar dan menarik minat peserta didik ataupun siswa dalam memahami keterampilan gerak dasar lempar lembing dan siswa tidak lagi pasif karena sudah banyak memiliki tongkat berekor.

Solusi yang tepat dalam masalah ini , agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dan kesehatan . terutama dalam materi lempar lembing, dalam hal ini salah

satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pendekatan bermain. Melalui pendekatan bermain pada proses pembelajaran atletik terutama pada materi lempar lembing diharapkan akan dapat menjadi lebih optimal, hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses selama ini dapat diatasi, penggunaan metode ini dapat membantu siswa dalam memahami teknik dasar lempar lembing karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk berfikir dan berimajinasi dalam memahami teknik-teknik dasar lempar lembing melalui berbagai cara pemahaman materi / strategi seperti melakukan klarifikasi, memprediksi, kemampuan bertanya dan membuat suatu kesimpulan. Keterangan keterangan dari guru serta dibantu dengan saling bertukar pengalaman antara sesama siswa akan sangat membantu jalannya proses pembelajaran yang dilakukan, setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui serangkaian tes hasil belajar lempar lembing.

Dengan pendekatan bermain pada proses pembelajaran atletik terutama pada materi lempar lembing diharapkan akan dapat berjalannya lancar dan optimal.

Berdasarkan uraian, di atas maka penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Lembing Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa/I Kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2016/2017".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diperoleh identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa Masih banyak siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata.
2. Siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran lempar lembing
3. Dalam proses pembelajaran , pengelolaan kelas, dalam kegiatan guru sedikit kurang efektif
4. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan tidak meluas maka penulis membatasi masalah yaitu dengan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2016/2017. Dengan pendekatan Bermain diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran lempar lembing.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: “Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lempar lembing pada kelas VII SMP Negeri 27 Medan Tahun Ajaran 2016/2017?“.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dalam penelitian ini meningkatkan kualitas pembelajaran lempar lembing khususnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tidak cepat bosan mengikuti pembelajaran lempar dan mengetahui tingkat pemahaman pembelajaran lempar lembing melalui permainan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan maka manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi Guru

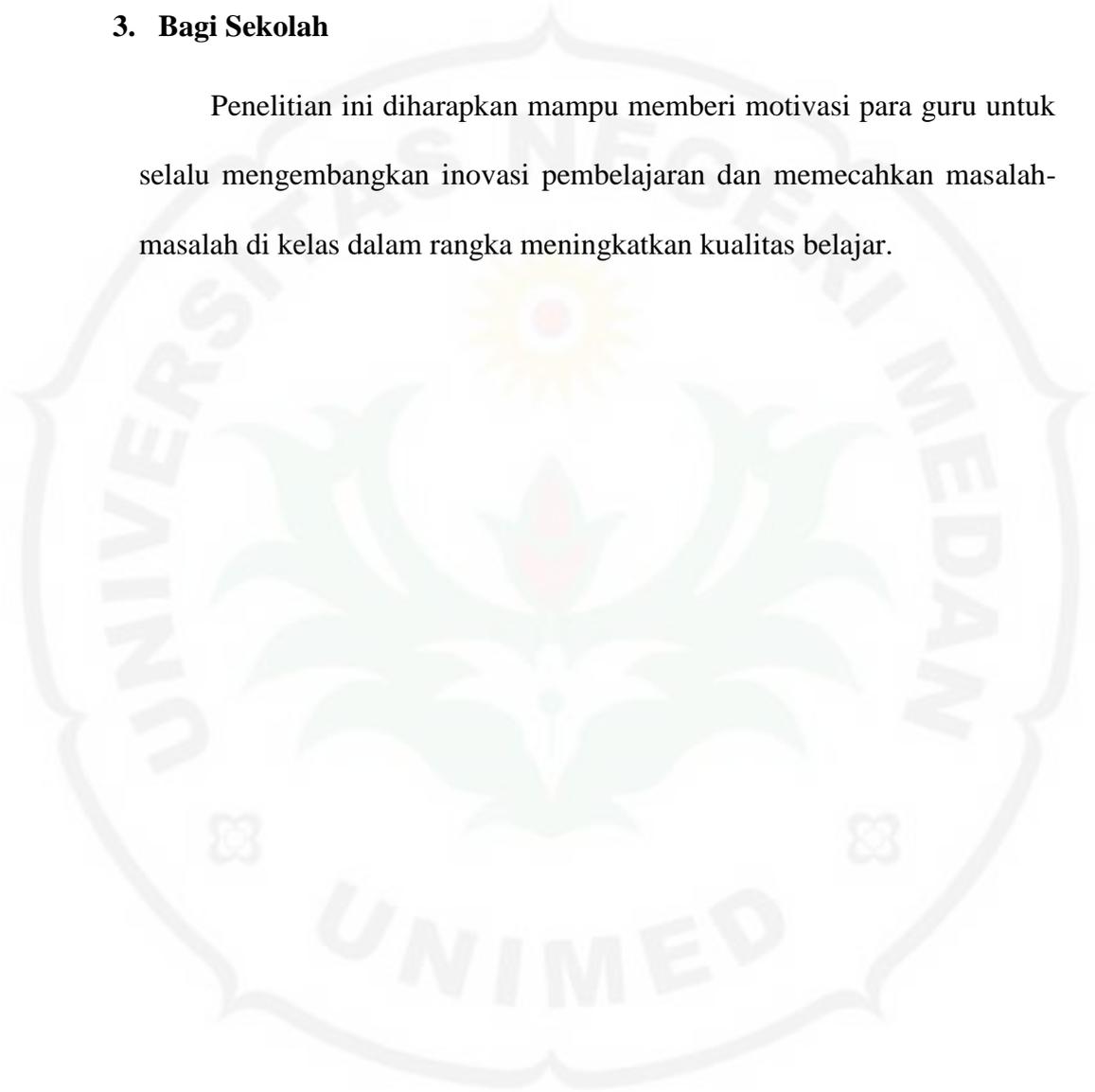
Untuk meningkatkan kreatifitas guru di sekolah dalam memanfaatkan permainan lempar serta membuat dan mengembangkan media bantu pembelajaran yang dimodifikasi. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilakukan. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan pendengkatan permainan.

2. Bagi Siswa

Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberi motivasi para guru untuk selalu mengembangkan inovasi pembelajaran dan memecahkan masalah-masalah di kelas dalam rangka meningkatkan kualitas belajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY