

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 81A Tahun 2013 bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Undang-undang ini mengatur berbagai elemen pendidikan, termasuk tujuan, struktur, kurikulum, tenaga pengajar, dan keseluruhan proses pendidikan. Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena dapat membentuk masa depan bangsa dan menghasilkan generasi muda yang berpengetahuan dan kompeten, mentransformasikan paradigma pendidikan, termasuk dinamika proses pembelajaran (Rusli, 2023). Semua aspek kepribadian manusia dikembangkan melalui proses pendidikan, termasuk pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan (Modifikasi et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani mengacu pada kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui penyesuaian aktivitas fisik, seperti gerakan motorik dasar, kebugaran fisik, kemampuan berpikir kritis, keseimbangan emosional, perilaku moral, dan gaya hidup sehat (Learning, 2025). Pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, salah satunya melalui atletik, yang mencakup berbagai gerakan dasar manusia selama pelatihan, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar (Rusli, 2023). Dalam pelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik, cabang lempar terdiri dari berbagai jenis, yaitu lempar cakram, lempar lembing, lontar martil, dan tolak

peluru. Di antara cabang-cabang tersebut, tolak peluru adalah yang paling sering diajarkan kepada siswa.

Tolak peluru adalah salah satu nomor atletik yang membantu siswa mempelajari teknik dasar seperti memegang peluru, sikap awal, gerakan tolakan, dan sikap akhir. Tujuan tolak peluru adalah untuk mendorong atau menolak bola yang terbuat dari besi dengan menggunakan tenaga sebanyak mungkin untuk mencapai jarak yang paling jauh (Rusli, 2023)

Tolak peluru bukan aktivitas yang mengutamakan permainan, sehingga terlihat membosankan, terutama bagi siswa yang tidak dapat melakukannya. Namun, tolak peluru memiliki banyak manfaat bagi siswa, termasuk meningkatkan kesegaran, keberanian, kekuatan mental, dan keseimbangan fisik. Permainan sebagai aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dapat membentuk kepribadian anak dan membantu perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral anak.

Permainan *Obstacle course* adalah serangkaian tantangan fisik yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik, keseimbangan dan koordinasi anak. Mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, *obstacle course* tidak hanya membantu anak memperbaiki kemampuan motoriknya tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian mereka dalam berkolaborasi serta berinteraksi dengan individu lain (Listiawati et al., 2025). Permainan *obstacle course* memiliki keunggulan karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan aktivitas fisik, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan interaksi sosial.

Tantangan dalam *obstacle course* dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan teknik tolak peluru. Sebaliknya, pembelajaran tolak peluru tidak hanya berpusat pada teknik secara langsung, tetapi juga dikemas dalam bentuk permainan. Ini berarti bahwa tantangan dalam permainan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan teknik tolak peluru, seperti latihan untuk mendorong bola, mempertahankan posisi tubuh, mengontrol langkah awalan, dan memusatkan kekuatan dorong. Anak-anak dapat menikmati pembelajaran yang menarik dan lebih memahami apa yang diajarkan secara terstruktur.

Studi menunjukkan bahwa Permainan sangat penting bagi peserta didik karena memberikan kesempatan untuk memperluas keterampilan dan mengembangkan konsep dengan cara yang menyenangkan (Tauhid et al., 2020). Sebagai permainan aktif dan kompetitif, *obstacle course* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan tolak peluru siswa. Melalui aktivitas yang bervariasi dan bertingkat, siswa dapat mempelajari konsep dasar tolak peluru dan membuat gerakan yang membantu mereka melakukan teknik. sesuai untuk digunakan selama pembelajaran SMP.

Hasil observasi lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran tolak peluru siswa di SMP Negeri 13 Medan sangat rendah. Ini ditunjukkan oleh kondisi ketika melakukan gerakan tolak peluru siswa tidak dapat melakukan gerakan dasar tolak peluru dengan benar seperti cara memegang, meletakkan peluru, sikap awalan dan menolakkan peluru, sikap akhir setelah menolakkan peluru, dan banyak siswa melakukan gerakan melempar ketika melakukan tolakan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak dapat memahami materi yang

dijelaskan oleh guru yang dimana disekolah guru menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam dan komando ,bola kasti atau bola plastik sebagai alat pengganti peluru dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tingkat keaktifan belajar siswa menjadi lebih rendah, yang mengakibatkan mereka kehilangan sebagian besar perhatian mereka pada materi pelajaran..

Saya percaya bahwa permainan *Obstacle Course* adalah permainan yang tepat untuk diterapkan selama proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama. Permainan ini memiliki banyak manfaat bagi siswa selama proses pembelajaran, seperti: Siswa Sekolah Menengah Pertama senang bermain, bergerak, berimajinasi, dan melakukan aktivitas fisik, berdasarkan masalah yang terjadi pada kemampuan mereka, dapat meningkatkan kemampuan sosial seperti toleransi, kerja sama, dan sportivitas, dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, baik secara verbal maupun non-verbal. dapat meningkatkan kemampuan berkreasi dan percaya diri, dapat meningkatkan kemampuan mengenal aturan dan menempatkan diri. Dapat meningkatkan kemampuan menghargai perasaan, perspektif, dan cara berpikir orang lain.

Di SMP Negeri 13 Medan, hasil belajar tolak peluru pada pembelajaran PJOK kurang memuaskan. Dari 32 tidak ada yang tuntas (dibawah KKM), ini menunjukkan bahwa materi yang diajarkan tidak diserap dengan baik. Kondisi seperti ini pasti akan berdampak buruk pada siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar selanjutnya jika dibiarkan. Setelah menyadari situasi ini, peneliti mencoba meningkatkan pembelajaran tolak peluru melalui permainan. Tujuannya adalah untuk mencapai ketuntasan minimal (KKM) sebesar "75" untuk mata

pelajaran PJOK di SMP Negeri 13 Medan dan "75" untuk ketuntasan klasikal untuk jumlah siswa dalam satu kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagai guru PJOK, mereka harus dapat membantu siswanya mengatasi masalah ini sehingga mereka mampu dan ingin melakukan tolak peluru dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Ini akan mendorong peneliti untuk meneliti bagaimana permainan ini dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan tolak peluru dengan benar tetapi tidak membosankan. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan *Obstacle course* Terhadap Hasil Belajar Tolak Peluru Pada Siswa SMP Negeri 13 Medan."

1.2. Identifikasi Masalah

Ada beberapa masalah yang mungkin menjadi subjek penelitian berdasarkan uraian di atas:

1. Hasil belajar siswa yang rendah tentang materi tolak peluru.
2. Siswa kurang memahami teknik dasar tolak peluru.
3. Kurang tepatnya pendekatan yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran.
4. Siswa kurang berminat pada materi pembelajaran tolak peluru.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat kompleksitas masalah, serta keterbatasan waktu, dana, serta kemampuan penulis, diperlukan pembatasan masalah. Salah satu batasan masalah

penelitian adalah memfokuskan pada permainan *obstacle course* terhadap hasil belajar tolak peluru.

1.4.Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh permainan *Obstacle course* terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa SMP negeri 13 medan ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti dapat menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah permainan *obstacle course* berpengaruh pada hasil belajar tolak peluru siswa di SMP Negeri 13 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan *obstacle course* berpengaruh pada perubahan hasil belajar tolak peluru siswa di SMP Negeri 13 Medan.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guna memajukan proses pembelajaran pada mata pelajaran PJOK khususnya materi tolak peluru. Berikut merupakan manfaat penelitian ini:

a. Manfaat teoritis

1. Penelitian ini secara umum dapat menjadi sarana yang membantu bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK tolak peluru melalui permainan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran teoritis atau informasi untuk pemilihan dan penentuan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tolak peluru PJOK.

b. Manfaat praktis

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk meningkatkan kemampuan tolak peluru, sekaligus memberikan pengalaman pembelajaran yang bermanfaat, tidak monoton, serta merangsang imajinasi agar lebih kreatif.
2. Bagi guru, penelitian ini berfungsi sebagai masukan dalam mengajar tolak peluru, membantu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar, dan meningkatkan profesionalisme guru PJOK.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sehingga mencapai target prestasi yang diinginkan; Selain itu, berkontribusi dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran PJOK materi tolak peluru dengan permainan obstacle course