

## **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 cakram, lontar martil, lempar cakram. 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 lempar cakram.

Salah satu nomor yang terdapat dalam nomor lempar pada cabang olahraga atletik adalah lempar cakram. Dalam melakukan gerak lempar, cakram tidak ditolak atau didorong tetapi caram harus diayun. Dalam pembelajaran atletik di SMP sesuai dengan silabus pendidikan jasmani dan kesehatan di SMP lempar cakram 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 lempar cakram yang dilakukan oleh guru dalam membuka pembelajaran guru tidak ada usaha untuk memotivasi siswa, pengelola kelas guru tidak melibatkan siswa seperti cara memimpin doa, dan memimpin pemanasan. Dalam kegiatan inti siswa tidak ada yang bertanya, pemberian lempar cakram tidak ada umpan balik antara siswa dan guru, pengaturan waktu guru tidak tepat mengakhiri proses pembelajaran. Hasil wawancara untuk guru pendidikan jasmani SMP Negeri 27 Medan Menyatakan kelas VII-6 ternyata masih banyak siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata,

Yang dilakukan siswa, terutama dalam melakukan gerak lempar cakram gaya menyamping ternyata masih banyak siswa melakukan kesalahan yaitu pada sikap melakukan gerak lempar cakram, sarana dan prasarana kurang memadai mengakibatkan tidak optimalnya proses pembelajaran, kurangnya pengulangan pembelajaran terhadap siswa. Dari hasil wawancara peneliti, siswa/i menyatakan materi lempar cakram

adalah materi yang sangat membosankan, sehingga materi tersebut kurang diminati siswa karena tidak ada unsur bermain dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran materi lempar cakram, menyimpulkan bahwa kebanyakan siswa cenderung duduk dan menonton siswa lain yang sedang mempraktekkan gerakan lempar cakram. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan Kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pembelajaran lempar sehingga pada proses pembelajaran belum semua antusias untuk beraktivitas jasmani.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru pendidikan jasmani nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII<sup>6</sup> dalam kegiatan pembelajaran lempar cakram menunjukkan bahwa dari 37 jumlah siswa kelas VII<sup>6</sup>, siswa yang memperoleh nilai sesuai KKM hanya 35% (13 siswa) dan 65% (24 siswa) yang tidak mampu melampaui nilai sesuai KKM, dimana nilai  $KKM \geq 75$ .

Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui pendekatan bermain yang tepat. Melalui pendekatan bermain proses pembelajaran lempar cakram terutama dalam melakukan gerak lempar cakram gaya menyamping diharapkan akan dapat lebih optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini diharapkan akan dapat diatasi.

Salah satu pendekatan pengajaran yang peneliti anggap sesuai dengan proses pembelajaran lempar cakram yaitu melalui pendekatan bermain, melalui bermain ini akan membantu siswa dalam memahami bentuk gerak lempar

cakram karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk memahami gerak lempar cakram melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa gambar-gambar yang baik.

Berdasarkan uraian, di atas maka penulis tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram 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. Masih banyak kesalahan guru dalam membuka pembelajaran, pengelola kelas, dalam kegiatan inti, pengaturan waktu guru tidak tepat mengakhiri prose pembelajaran.
2. Masih banyak siswa yang kemampuannya di bawah rata-rata.
3. Masih banyak kesalahan siswa dalam melakukan gerak lempar cakram gaya menyamping
4. Kurangnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran.
5. Siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran dalam mengikuti pembelajaran lempar cakram karena tidak ada unsur bermain.
6. Pembelajaran lempar cakram cenderung duduk menonton siswa lain yang sedang mempraktekkan lempar cakram

7. Kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pembelajaran lempar sehingga pada proses pembelajaran belum semua antusias untuk beraktivitas jasmani.

### **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 cakram.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu: “Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lempar cakram 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 adalah sebagai berikut:

1. Tujuan umum, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran lempar cakram khususnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan tidak cepat bosan mengikuti pembelajaran lempar .
2. Tujuan Khusus, untuk mengetahui tingkat pemahaman pembelajaran lempar cakram 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.