

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keolahragaan merupakan upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia secara jasmaniah, rohaniah, dan sosial dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, sejahtera, dan demokratis, ( UURI no 3 THN 2008) sistem keolahragan nasional. Pengembangan motorik dan keterampilan lainnya yang harus diajarkan dan ditanamkan dalam diri anak serta nilai-nilai olahraga yang positif. Semua hal itu dilaksanakan melalui pendidikan jasmani sekolah, dimana pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan gerak dasar anak, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk menghantarkan peserta didik mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Sekolah juga dipercaya sebagai satu-satunya cara agar manusia pada zaman sekarang dapat hidup lebih baik dimasa yang akan datang.

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu guru sebaiknya

memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Ketidak tepatan dalam penggunaan metode dan media pembelajaran akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami oleh siswa. Prinsip pengajaran yang baik adalah jika proses belajar mengajar mampu mengembangkan konsep generalisasi dari bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata. Maksudnya, proses belajar mengajar dapat membawa perubahan pada diri anak dari tidak tahu menjadi tahu dan dari pemahaman yang bersifat umum menjadi khusus. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan bahwa yang abstrak menjadi konkrit.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh perkembangan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia yang berkualitas dengan seutuhnya berdasarkan Pancasila.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus

lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh, fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai satu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain). Pelaksanannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang merupakan kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sesuatu yang maksimal, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai pedoman, maksud dan tujuan yang ada di kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kematangan anak didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian pula dalam belajar lempar cakram. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dipengaruhi oleh metode atau gaya mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa/siswi dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa dengan baik.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, agar tercipta kondisi dan kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan siswa tidak mengalami kesulitan dan mampu mencapai sasaran belajar maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhi antara lain : faktor tenaga pengajar, metode pengajaran, media / alat, dan fasilitas olahraga.

Disinilah pentingnya peranan seorang guru dalam proses belajar siswa. Sebagaimana Sardiman A.M (2008 : 125) mengemukakan “ Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur dibidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menetapkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “ pengajar” yang melakukan, tetapi juga sebagai “pendidik” yang melakukan dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun

siswa dalam belajar. Berkaitan dengan ini, sebenarnya guru memiliki peranan yang unik dan sangat kompleks didalam proses belajar-mengajar, dalam usahanya untuk mengatarkan siswa/siswi anak didik ke taraf yang dicita-citakan. Oleh karena itu, setiap rencana kegiatan guru harus dapat didudukkan dan dibenarkan semata-mata demi kepentingan anak didik, sesuai dengan profesi dan tanggung jawabnya.

Atletik merupakan cabang olah raga yang paling tua usianya, dan atletik sering disebut *mother of sport* atau ibu dari segala cabang olahraga. Kerena gerakan-gerakan pada atletik terdiri dari: jalan, lari, lompat dan lempar. Atletik merupakan salah satu cabang olah raga yang sangat penting karena mengandung gerakan-gerakan dasar dari hampir semua olahraga. Gerakan-gerakan atletik tersebut berupa menjadi suatu kegiatan atau aktivitas yang diperlombakan dan digunakan untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Dalam kegiatan olahraga ini bukan saja bermanfaat untuk peningkatan kemampuan jasmani tetapi juga pembinaan rohani yang mencangkup kesehatan mental dan keluhuran budi. Aspek rohani yang dapat dikembangkan pada manusia: kejujuran, disiplin, pantang menyerah, semangat, saling menghormati dan percaya pada diri sendiri. Pada cabang atletik terdiri dari beberapa nomor perlombaan, salah satu nomor tersebut adalah lempar cakram.

Menurut Aip Syarifuddin (1992 : 9) Nomor-nomor yang terdapat dalam cabang olahraga atletikn secara garis besar dapat dijadikan tiga bagian, yaitu: (1) Nomor jalan dan lari, (2) nomor lompat, dan (3) Nomor lempar, yang masing-masing nomor tersebut dapat diperinci lagi sebagai berikut:

## 1. Nomor Jalan dan Lari

### a. Nomor Jalan

Untuk nomor jalan, dalam perlombaan atletik dinamakan nomor jalan cepat. Perlombaan jalan cepat dapat dilakukan dilintasan atau dijalan raya, sesuai dengan jarak yang harus ditempuh. Adapun nomor-nomor jalan cepat yang bisa dilombakan adalah sebagai berikut: Untuk putri 5 km dan 10 km, Untuk putra 10 km dan 20 km.

### b. Nomor Lari

Untuk nomor lari terdiri atas : (1) lari jarak pendek tanpa nelalui rintangan: 100 m, 200 m dan 400 m (berlaku untuk putra dan putri) lari jarak pendek dengan melalui rintangan : 100 m gawang, 110 m gawang, dan 400 m gawang. Lari jarak pendek yang dilakukan dengan gabungan secara bersambungan atau berintang, disebut lari sambung (estafet) yang dilakukan oleh 4 orang pelari yaitu: 4 x 100 m, 4 x 200m, 4 x 400 m,yang umum dan biasa diperoleh adalah 4 x 100 m dan 4 x 400 m. (2) lari jarak menengah terdiri dar: 800 m, 1500 m, dan 3000 m dan 3000 m lari halang rintang. dan (3) lari jarak jauh terdiri dari : 5000 m, 10.000 m, dan maraton 42,195 km.

## 2. Nomor Lompat

Untuk nomor lompat yang diperlombakan, baik yang bersifat nasional maupun internasional terdiri dari:

- a. Lompat jauh (long jump atau broad jump)
- b. Lompat tinggi (high jump)
- c. Lompat jangkit atau lompat tiga (hop step and jump)

d. Lompat tinggi galah (pole vault)

3. Nomor Lempar

Untuk nomor lempar yang dilombakan, baik yang bersifat nasional maupun internasional terdiri dari:

- a. Tolak peluru (shot put)
- b. Lempar lembing (javelin throw)
- c. Lempar cakram (discus throw)
- d. Lontar martil (hammer throw)

Yang menjadi utama untuk modifikasi media adalah nomor lempar cakram. Hal ini terjadi pada pembelajaran lempar cakram di SMP AKP (awal karya pembangunan) Galang. Kondisi nyata disekolah, setelah penelitian melakukan survey disekolah tersebut bahwa media lempar cakram hanya tersedia 1 buah. Sementara rata-rata siswa di SMP AKP (awal karya pembangunan) Galang berjumlah 36 orang. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran lempar cakram menjadi tidak meningkat, dan akibatnya bahwa terget kurikulum menjadi sangat rendah hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 75. Namun masih banyak siswa yang mempunyai nilai dibawah rata-rata dibawah 75 yaitu dikelas VIII B dibandingkan dengan 2 kelas VIII yang lainnya.

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.

Untuk mewujudkan tujuan diatas, di sekolah-sekolah seharusnya disediakan sarana dan prasarana olahraga seluas-luasnya. Sungguh ideal apabila setiap sekolah dilengkapi dengan sarana dan prasarana olahraga. Minimal satu lapangan sepak bola mini. Tetapi kenyataannya sekarang ini cukup menyedihkan karena banyak lapangan olahraga yang sudah begitu efektif dipergunakan untuk aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani sekolah, diubah menjadi tempat untuk membangun sekolah atau ruangan. Akibatnya prasarana untuk kegiatan olahraga dan pendidikan jasmani semakin sempit

Kurangnya lapangan untuk penyelenggaraan pendidikan jasmani ini juga tidak ditunjang oleh tersedianya peralatan yang cukup. Hal ini sering dikeluhkan oleh guru pendidikan jasmani juga sering dijadikan alasan untuk menangkis kritik-kritik yang berkaitan dengan kekurangan dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani.

Proses kegiatan belajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini kelihatan cukup simpel dan sederhana, akan tetapi bila pengertian ini lebih mendasar, maka akan terlihat lebih rumit dan begitu kompleksnya proses yang dituntut dalam pengelolaan itu sendiri. Hal tersebut bisa dipahami karena



mengarahkan yang mantap berkesinambungan serta cara penerapan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan yang diinginkan.

Modifikasi adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada kegembiraan, kecakapan jasmani, pengayaan gerak anak. Dengan melakukan modifikasi sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani. Malah sebaliknya, maka siswa akan difasilitasi untuk lebih banyak bergerak serta riang gembira dalam bentuk-bentuk kegiatan berupa pendekatan bermain.

Tegasnya dapat dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani yang peduli terhadap keberhasilan pendidikan jasmani yang diajarkan selayaknya mampu memodifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada. Karena kemampuan memodifikasi sarana dan prasarana merupakan salah satu alternative dalam pemecahan masalah-masalah tersebut diatas.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi pendidikan jasmani yang bernama bapak Musliadi S.Pd di SMP AKP (awal karya pembangunan) GALANG , mengatakan bahwa : siswa/i kurang dapat memahami teknik dasar lempar cakram dengan baik sehingga hasil belajar lempar cakram yang diperoleh siswa/i kurang maksimal, karna fasilitas tersebut kurang maksimal dalam proses pembelajaran sehingga siswa/i kurang aktif untuk melakukan lempar cakram. Dari wawancara dengan guru pendidikan jasmani bahwa siswa/i yang melakukan lempar cakram kurang bagus sehingga siswa/i banyak yang tidak tuntas.

Situasi dan kondisi ini sudah berjalan cukup lama dan sekolah sampai detik 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 urgensi yang tinggi untuk dipenuhi oleh sekolah. Sehingga menuntut sekolah untuk menyediakan cakram sesuai dengan kondisi ideal, merupakan suatu yang tidak realistis dan lebih jauhnya bisa menimbulkan gejolak dan iklim yang tidak kondusif disekolah. Oleh karena itu perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan bisa dilakukan oleh guru.

Hal tersebut guru harus kreatif untuk membuat strategi belajar yang baik, yaitu berupa modifikasi alat, tempat, model gaya mengajar lempar cakram yang dapat mendukung jalannya pembelajaran tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran. Mempertimbangkan ketersediaan alat yang kurang memadai khususnya cakram. Melihat permasalahan diatas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya sebuah media alternatif modifikasi untuk menggantikan cakram yang memang cukup mahal. Media alternatif modifikasi tersebut harus bersifat dapat mewakili karakteristik cakram, murah, banyak tersedia atau mudah didapat.

Dari beberapa kriteria media alternatif modifikasi untuk mengganti cakram tersebut nampaknya kayu bisa dijadikan media alternatif modifikasi untuk mengganti cakram. Dari segi bentuk, jelas ada kemiripan dengan bentuk cakram,

dari segi ketersediaan dan harga, maka media kayu sangat mudah sekali didapat dipasar-pasar tradisional dengan harga sangat murah.

Melihat kondisi belajar tersebut ada beberapa upaya yang dapat dilakukan salah satunya adalah pembelajaran dengan memodifikasi pembelajaran lempar cakram. hal-hal yang dapat di modifikasi adalah media cakram, lapangan lempar cakram.

Sehubungan halaman diatas peneliti mengajukan solusi alternatif yaitu mengadakan penelitian yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram Melalui Modifikasi Media Kayu Pada Siswa/i Kelas VIII B SMP AKP (awal karya pembangunan) Galang Tahun Ajaran 2012/2013.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka masalah yang akan diteliti dan di defenisikan sebagai berikut: Faktor-faktor apa saja yang dapat meningkatkan hasil belajar lempar cakram?, Apakah faktor kondisi fisik mempengaruhi hasil lempar cakram?, Apakah modifikasi media dapat meningkatkan hasil belajar lempar cakram siswa/i SMP AKP (awal karya pembangunan) GALANG dapat meningkat? Apakah kurangnya keterampilan guru untuk membantu media kayu yang dimodifikasi pada pembelajaran lempar cakram.

### **C. Pembatasan Masalah**

Maka yang menjadi pokok masalah pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat yaitu “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram

Melalui Modifikasi Media Kayu Pada Siswa/Siswi Kelas VIII SMP AKP(awal karya pembangunan)Galang Tahun Ajaran 2012/2013”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Bagaimana dengan menggunakan media kayu yang dimodifikasi dalam pembelajaran Lempar Cakram bisa meningkatkan hasil belajar pada Siswa/Siswi Kelas VIII B SMP AKP (awal karya pembangunan) Galang Tahun Ajaran 2012/2013.


#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan informasi permasalahan yang telah ditemukan di atas yaitu : Untuk mengetahui proses Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram Melalui Modifikasi Media Kayu Pada Siswa/Siswi Kelas VIII B SMP AKP (awal karya pembangunan) GALANG Tahun Ajaran 2012/2013

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian di dalam pembahasan ini antara lain adalah:

1. Bagi Guru penjas SMK AKP (awal karya pembangunan) Galang
  - a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan media kayu pembelajaran yang dimodifikasi, dalam rangka perancangan pembelajaran.

- 
- b. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternative pembelajaran yang akan dilakukan.
  - c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara professional.
  - d. Bisa mencoba media modifikasi kayu dalam pembelajaran lempar cakram apabila cakram tidak tersedia dalam jumlah yang memadai.
  - e. Diharapkan guru mengetahui betapa pentingnya memodifikasi media kayu.
  - f. Diharapkan guru dapat memanfaatkan media kayu sebagai media proses pembelajaran lempar cakram.
2. Bagi siswa kelas VIII B SMP AKP (awal karya pembangunan) Galang
    - a. Siswa lebih partisipatif dalam proses pembelajaran lempar cakram
    - b. Dapat meningkatkan minat dan kemampuan lempar cakram, serta mendukung pencapaian prestasi lempar cakram.
    - c. Melalui penelitian ini diharapkan siswa/i dapat melakukan lempar cakram dengan menggunakan teknik yang benar sehingga hasil yang dicapai dapat lebih baik.
    - d. Melalui penelitian ini diharapkan siswa/i dapat menyenangi cabang olahraga khususnya lempar cakram.
  3. Bagi sekolah

Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

