

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Dua diantara tujuan-tujuan penjas menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 adalah: (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani, (2) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.

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). Pelaksanaannya 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 psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Agar standard 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 penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian pula dalam belajar lempar cakram.

Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang memiliki banyak nomor-nomor dalam suatu perlombaan. Selain itu atletik juga salah satu cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pada cabang atletik terdiri dari beberapa nomor perlombaan, salah satu nomor tersebut adalah lempar cakram. Lempar cakram adalah salah satu nomor lomba dari satu cabang atletik merupakan unsur dari pendidikan jasmani dan kesehatan juga merupakan aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat dan pengembangan jasmani, mental, sosial, emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru pendidikan jasmani di SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun pada saat jam pelajaran Pendidikan jasmani pokok bahasan lempar cakram, terlihat bahwa pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa dari kelas VIII SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun khususnya kelas VIII-3, yang terlihat kurang aktif dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Dimana diperoleh informasi bahwa nilai siswa dalam bidang studi pendidikan jasmani khususnya lempar cakram masih rendah dan masih banyak yang belum mencapai ketuntasan nilai.

Hal ini disebabkan kurangnya sarana dan prasarana di sekolah tersebut, sehingga guru bidang studi hanya dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media buku pelajaran (buku paket) dari sekolah, papan tulis, kapur tulis untuk berimajinasi atau berhayal dari media tanpa penalaran logis yang tinggi, seperti kemampuan membuktikan atau memperlihatkan suatu konsep yang nyata pada saat pembelajaran berlangsung. Dan panduan siswa untuk belajar mandiri hanya menggunakan media buku paket dari sekolah. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 75, namun masih banyak siswa yang mempunyai nilai rata-rata di bawah 75 (tidak tuntas).

Dengan kata lain, lengkap dan tidak lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran turut mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana yang lengkap bisa memudahkan guru untuk mengejar target-target tertentu yang menjadi tujuan pembelajarannya. Begitu sebaliknya, sarana dan prasarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai target-target tujuan pembelajarannya.

Hal ini yang terjadi pada pembelajaran lempar cakram di SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun. Kondisi nyata di sekolah, media lempar cakram hanya 2 buah cakram yang tersedia di sekolah tersebut. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran lempar cakram menjadi tidak efektif, dan akibatnya target kurikulum menjadi sangat rendah.

Hal di atas dialami oleh siswa kelas VIII-3 SMP Swasta PTPN IV (Persero) Bukit Lima Kabupaten Simalungun pada pelajaran Penjas. Berdasarkan

hasil tes materi lempar cakram diketahui bahwa dari 33 siswa yang mengikuti tes materi tersebut, ternyata hanya 5 siswa (15,15%) yang memperoleh nilai di atas KKM (tuntas), 7 siswa (21,21%) berada pada level KKM (nilai 75 = tuntas), dan 21 siswa (63,64%) di bawah nilai KKM (tidak tuntas). Hal ini memberikan gambaran bahwa pemahaman siswa tentang lempar cakram masih rendah dan masih jauh dari ketuntasan nilai yang diharapkan, yaitu jika mencapai 80 % dari jumlah klasikal. Sementara nilai KKM dari kelas VIII-3 SMP Swasta PTPN IV (Persero) Bukit Lima Kabupaten Simalungun siswa yang tuntas hanya mencapai 36,36%.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar lempar cakram harus disesuaikan dengan karakteristik kemampuan, dan perkembangan siswa SMP. Hal ini dapat dilakukan melalui pembelajaran yang dimodifikasi atau media alat lempar cakram. Proses ini dilakukan untuk menutupi atau mengatasi kekurangan perlengkapan atau alat lempar cakram tersebut. Tingkat yang lebih tinggi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntut, mengarahkan siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tingkat tinggi menjadi tingkat yang lebih sederhana. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana, atau media pembelajaran, guru, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dapat

mempelajari penjas khususnya materi lempar cakram menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Dengan kenyataan yang ada, banyak guru penjas yang masih lamban dalam mengajar pembelajaran praktek penjas karena berbagai macam keterbatasan sarana dan prasarana yang digunakan dalam mata pelajaran penjas, sehingga kadang-kadang pembelajaran penjas hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti yang apa kita harapkan. Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran lempar cakram dalam pembelajaran penjas belum dapat dilaksanakan secara lengkap yakni teori dengan praktek karena faktor sarana belajar yang terbatas. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran lempar cakram tersebut kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik.

Fenomena ini merupakan sebuah masalah akibat kurangnya kemampuan seorang guru yang memiliki potensi sesuai tuntutan target kurikulum sebagai pendidik yang kreatif dalam mengaktifkan pembelajaran penjas di sekolah. Dalam usaha pencapaian tujuan belajar tersebut perlu diciptakan sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat secara aktif baik mental, fisik, maupun sosial. Oleh karena itu, guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan fasilitator belajar siswa yang diharapkan mampu memantau tingkat perkembangan hasil belajar siswa. Dalam mengajarkan materi penjas khususnya materi lempar cakram, seorang guru harus bisa menyesuaikan materi tersebut sesuai dengan kondisi atau karakteristik anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki

kekhasaan dalam bersikap yang diungkapkan melalui bermain. Karakteristik siswa inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan siswa, serta guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan perkembangan anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Banyaknya model pembelajaran menuntut seorang guru pendidikan jasmani memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang model-model pembelajaran. Namun pada kenyataannya, sekarang ini masih banyak para guru pendidikan jasmani kurang memahami model pembelajaran penjas. Hal ini sering dijumpai di lapangan pada saat pembelajaran penjas siswa dibiarkan berolahraga sendiri, sedangkan gurunya hanya berteduh atau bahkan ngobrol di kantor. Kondisi semacam ini sangat memprihatinkan, karena kaidah-kaidah pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama tidak dilaksanakan, sehingga tujuan pendidikan jasmani tidak dapat tercapai.

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dimana guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi tidak monoton serta dapat meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran, maka harus dirancang dan dibangun suasana kelas. Karena keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya tergantung pada siswa saja, tetapi juga peran guru. Siswa dan guru harus berperan aktif dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mengkondisikan kelas dan memilih metode pembelajaran dengan tepat agar prestasi belajar siswa dapat meningkat. Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah bagaimana agar bahan pelajaran yang disampaikan dapat diterima anak didik dengan tuntas.

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui penggunaan media modifikasi merupakan salah satu karakteristik model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adanya model pembelajaran dengan media modifikasi menuntut seorang guru pendidikan jasmani harus menguasai dan memahaminya agar dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran yang sebaik mungkin agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Dengan kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Model pembelajaran dengan media modifikasi juga menuntut kreatifitas dan inisiatif guru pendidikan jasmani untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beraneka ragam. Selain itu juga pembelajaran yang dilaksanakan harus efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dan hal yang tak kalah pentingnya, seorang guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar, sehingga siswa responsif dengan pembelajaran yang diterimanya, dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Model pembelajaran dengan media modifikasi merupakan model pembelajaran yang menuntut kemampuan guru dalam mengorganisasi pembelajaran dan menuntut siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seiring dengan uraian di atas, penggunaan gaya mengajar dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang harus dilakukan seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Situasi dan kondisi seperti

ini sudah berjalan cukup lama. Karena sekolah hingga detik ini belum dapat memenuhi sarana cakram tersebut untuk batas yang cukup memadai atau batas kondisi ideal, misalnya dengan perbandingan 1 : 2 (1 cakram untuk 2 orang). Hal ini dapat dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dengan tingkat urgensi yang tinggi untuk dipenuhi oleh sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pemecahan masalah yang sederhana yang dapat dilakukan oleh guru.

Melihat permasalahan di atas, maka satu pemikiran yang muncul adalah dengan menggunakan media modifikasi untuk mengganti cakram tersebut. Namun media modifikasi tersebut harus dapat mewakili karakteristik yang terdapat pada cakram, seperti bentuk, ukuran, berat dan mudah didapat. Dalam hal ini, media modifikasi yang digunakan untuk mengganti cakram tersebut adalah piring plastik. Dari segi bentuk, ada kemiripan dengan cakram, dari segi ketersediaan dan harga, piring plastik sangat mudah ditemui di pasar-pasar tradisional dengan harga yang terjangkau.

Dari permasalahan di atas, maka penulis menentukan judul dengan **“Optimalisasi Pembelajaran Lempar Cakram Menggunakan Gaya Mengajar Komando Dengan Media Modifikasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah : Apakah dengan gaya mengajar komando dapat menuntut siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran?, Apakah ketersediaan prasarana khususnya cakram yang tidak memadai mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa?, Apakah dengan memodifikasi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Optimalisasi Pembelajaran Lempar Cakram Menggunakan Gaya Mengajar Komando Dengan Media Modifikasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah Dengan Penggunaan Gaya Mengajar Komando Dan Media Modifikasi Dalam Pembelajaran Lempar Cakram Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan di atas, tujuan penelitian adalah : “Untuk Mengetahui Efektivitas Penerapan Gaya Mengajar Komando Dengan Media Modifikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Cakram Pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun Tahun Ajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran dengan modifikasi alat, penguasaan teknik dasar dalam pembelajaran lempar cakram meningkat diharapkan siswa lebih bersemangat dan terpacu dalam mengikuti pelajaran di sekolah dan lebih berprestasi lagi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru Penjas di SMP PTPN IV (Persero) Kebun Bukit Lima Kabupaten Simalungun yaitu bahwa gaya mengajar dengan media modifikasi dapat meningkatkan penguasaan teknik pada siswa, sehingga dapat mendukung pencapaian prestasi belajar secara maksimal, khususnya penguasaan teknik dasar lempar cakram.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran olahraga.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dengan objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Teoritis

a. Mendapatkan pengetahuan baru tentang cara meningkatkan penguasaan teknik pada pembelajaran lempar cakram melalui model pembelajaran dengan media modifikasi.

b. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.

c. Dapat dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru penjas di sekolah lain dalam meningkatkan penguasaan teknik atau materi yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu melalui model pembelajaran dengan modifikasi alat sehingga siswa dapat meningkat keterampilan olahraganya.