

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan sarana dan prasarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Saat ini masih banyak kita temukan sistem pengajaran yang bersifat konvensional dalam pelaksanaan pendidikan. Yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat.

Hal ini tentu saja membosankan bagi siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang-layang kemana-mana. Jika hal ini berlangsung terus-menerus maka minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa juga menurun. Pada hal guru sebagai fasilitator sekaligus tenaga profesional dalam bidang pengajaran, yang seharusnya terus mengembangkan kreatifitasnya sehingga peserta didik dapat mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai-nilai keterampilan melalui kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu Guru pendidikan jasmani diharapkan dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik belajar dan strategi permainan dalam olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain). Untuk melaksanakan pendidikan, dimulai dengan keadaan tenaga pendidik sampai pada usaha peningkatan mutu pendidikan. Banyak faktor pendukung yang di perlukan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani antara lain : Faktor guru sebagai penyampai informasi pelajaran dengan baik dan jelas serta mudah dimengerti oleh siswa. Siswa sebagai penerima informasi yang disampaikan dapat menerima pelajaran dengan baik dan benar serta aktif dalam proses pembelajaran, Sarana- prasarana yang dibutuhkan dalam proses

pembelajaran lengkap, dan juga metode pembelajaran yang tepat digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar. Selain metode pembelajaran guru juga dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang cocok di gunakan dalam proses pembelajaran teori maupun praktek keterampilan, yaitu meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya tidaknya mencapai tingkat Optimal.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar siswa cenderung merasa bosan dan malas.

Dari hasil wawancara / Observasi penulis dengan guru bidang studi penjas pada tanggal 14 s/d 17 Nov 2013 di SMA Negeri 2 Bandar Kabupaten. Simalungun, Drs. Hisar Rumahorbo. Mangatakan bahwa : “ siswa/siswi kurang dapat memahami tehnik dasar lempar cakram dengan baik dan siswa cepat kelelahan serta siswa sering melakukan kesalahan-kesalahan dalam melakukan tehnik dasar lempar cakram, sehingga hasil belajar lempar cakram yang di peroleh siswa/siswi kurang maksimal”. Dan dari hasil observasi penulis dengan guru penjas tersebut saat jam pelajaran penjas pokok bahasan lempar cakram, terlihat bahwa banyak siswa/siswi yang kurang aktif dalam mengikuti aktifitas pembelajaran tersebut.

Dari observasi tersebut ternyata nilai dari siswa/siswi dalam bidang studi pendidikan jasmani masih rendah. Ini disebabkan karena guru bidang studi hanya menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan buku pelajaran (buku paket) dari sekolah, papan tulis, dan kapur tulis untuk berimajinasi atau berkhayal dari media tersebut, sedangkan pembuktiannya tidak ada. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa/siswi, yaitu rendahnya nilai-nilai yang terlihat pada

kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 70, namun masih banyak siswa/siswi yang kurang dapat memahaminya. Nilai yang dicapai rata-rata di bawah 70.

Kondisi pembelajaran di sekolah tersebut sangat memprihatinkan, di mana kemauan guru begitu besar untuk mendidik para siswanya, namun para siswa tersebut kurang memiliki kemauan karena keterbatasan fasilitas belajar mengajar di sekolah tersebut. Hal ini membuat peneliti mencoba untuk menerapkan metode pendekatan pembelajaran *Distributed practice*.

Kurangnya sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani sekolah menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas belajar para siswa, sarana dan prasarana juga sangat penting untuk memacu / mengembangkan semangat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah. Di sekolah tersebut hanya memiliki 2 (dua) buah cakram, lap. bola, lap. basket, dan lap. Volly. Hal ini membuat proses mengajar pun kurang maksimal, para siswa kurang dapat berkonsentrasi dan siswa pun kebanyakan bermain-main.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, mengajar harus didukung dengan prinsip-prinsip ilmiah. Dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmiah serta metode mengajar yang berkualitas dan diimbangi adanya dukungan dan peran dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan serta teknologi. Salah satu pendekatan pembelajaran dapat dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai adalah dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Distributed Practice* dalam proses pembelajaran.

Distributed Practice yaitu suatu bentuk latihan yang dalam pelaksanaan kegiatan tersebut di bagi-bagi atau diselingi dengan beberapa kali waktu istirahat. Dimana waktu istirahat diberikan di sela-sela kegiatan latihan tersebut. Jadi yang dimaksud dengan pendekatan pembelajaran *Distributed Practice* adalah pembelajaran yang disusun dengan menggunakan teknik gerak

berikutnya, termasuk memberi suatu tugas gerak menjadi beberapa bagian kegiatan di beri waktu istirahat, yang lamanya sama atau lebih lama dari pada waktu yang di butuhkan untuk melakukan satu bagian dari kegiatan tersebut.

Pendekatan pembelajaran *Distributed Practice* memberi pengaruh terhadap hasil optimal lempar cakram, karena dengan adanya interval/waktu istirahat dalam melakukan tugas gerak, siswa akan dapat menguasai keterampilan melempar dengan baik. Kesalahan-kesalahan yang di lakukan pada tahap awal belajar akan terdeteksi dan segera dilakukan pembenahan agar tidak menjadi suatu kebiasaan yang salah, perbaikan atau koreksi tersebut dilakukan pada saat istirahat atau dalam interval di sela-sela kegiatan. Dengan di berikan interval waktu dalam melakukan tugas gerak, kelelahan dan kejenuhan merupakan faktor penghambat dalam mencapai kemajuan hasil belajar dapat dihindari. Pendekatan pembelajaran *Distributed Practice* sangat cocok untuk pembelajaran yang bertujuan untuk penguasaan tehnik pada lempar cakram pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Kabupaten.Simalungun.

Dari uraian diatas dan untuk mempermudah serta menambah penjelasan khususnya dalam metode pengajaran, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lempar Cakram Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Distributed Practice* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandar, Kabupaten. Simalungun. Tahun ajaran 2012/2013”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang ada sebagai berikut : 1) Guru sebagai penyampai informasi pelajaran kepada siswa sudah melakukannya secara maksimal namun kurang mendapatkan hasil. 2) Siswa

kurang berminat untuk mempelajari lempar cakram. 3) Siswa kurang mengerti cara melakukan tehnik dan gerakan lempar cakram dengan baik dan benar. 4) Apakah strategi pembelajaran guru yang digunakan selama ini sudah tepat dalam mengajar lempar cakram.



THE
Character Building
UNIVERSITY

C. Batasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah tersebut, cakupannya sangat luas serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lempar Cakram Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Distributed Practice*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang di kemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Distributed Practice* dapat meningkatkan hasil belajar lempar cakram pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Kabupaten. Simalungun”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lempar cakram dengan penerapan Pendekatan Pembelajaran *Distributed Practice* pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bandar Kabupaten. Simalungun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat untuk :

1. Sebagai masukan kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMA negeri 2 Bandar, Kabupaten. Simalungun.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran *Distributed Practice*.
3. Para siswa lebih mudah mengerti / menangkap materi yang di sampaikan guru dengan metode pendekatan pembelajaran *Distributed Practice*.
4. Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya, tentang penerapan gaya mengajar.

Sebagai bahan referensi atau perbandingan bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya.

