

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara bermakna dalam kehidupan masyarakat. Tujuan pendidikan dapat diartikan sebagai seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yakni bimbingan, pengajaran dan atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap/afektif (seperti kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, ketangguhan) serta perilaku sosial (seperti kerjasama, saling menolong), atau pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai suatu proses

pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, yang akan baik pelaksanaannya apabila didukung dengan pengetahuan tentang cara melakukannya, perilaku hidup sehat, aktif, akan mengembangkan sikap jujur, disiplin, percaya diri, tanggung, pengendalian emosi, serta kerjasama, saling menolong.

Dalam mengajarkan materi pendidikan jasmani seorang guru harus bisa menyesuaikan materi sesuai dengan kondisi atau karakteristik peserta didik sekolah menengah atas (SMA) yang memiliki kekhususan dalam bersikap yang diungkapkan melalui bermain. Karakteristik siswa inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan peserta didik, serta guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan perkembangan anak sekolah menengah atas. 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 pendidikan jasmani. Hal ini sering dijumpai di lapangan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani siswa dibiarkan berolahraga sendiri, sedangkan gurunya hanya berteduh atau bahkan mengobrol di kantor. Kondisi semacam ini sangat memprihatinkan, karena kaidah-kaidah pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah atas tidak dilaksanakan, sehingga tujuan pendidikan jasmani tidak dapat tercapai.

Selain faktor yang dijelaskan di atas, kelengkapan sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani juga menjadi penghambat dalam proses belajar mengajar. 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. Dengan kurangnya sarana dan prasarana, guru pendidikan jasmani selayaknya mampu memodifikasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada, seperti dalam olahraga permainan aquatik, senam, atletik, bela diri dan olahraga di alam bebas. Dengan kemampuan memodifikasi sarana dan prasarana merupakan alternatif dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Atletik merupakan kegiatan manusia sehari-hari yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan olahraga yang diperlombakan dalam bentuk jalan, lari, lompat dan lempar. Oleh karena itu atletik merupakan dasar dari pembinaan olahraga, maka atletik sangat penting diajarkan kepada siswa, mulai dari Taman Kanak-Kanak hingga Perguruan Tinggi. Salah satu jenis lempar dalam atletik yang dipelajari oleh siswa menengah atas adalah lempar cakram.

Lempar cakram merupakan teknik lempar yang memerlukan rotasi badan dan kaki. Olahraga lempar cakram adalah olahraga yang menggunakan suatu alat

yang disebut cakram. Cakram terbuat dari bahan kayu atau bahan lain yang sesuai, dengan pinggiran/tepi cakram dilindungi metal/besi yang dibuat melingkar. Cakram yang digunakan dalam olahraga ini memiliki persyaratan, persyaratan tersebut antara lain, berat cakram minimum untuk putra 2 kg sedangkan untuk putri 1 kg dan diameter/garis tengah pinggiran metal untuk putra 219-221 mm dan untuk putri 180-182 mm. Cara memegang cakram: siswa memegang cakram dengan ruas jari, meletakkan ibu jari pada samping cakram dan menekukkan pergelangan tangan agak ke dalam. Beberapa variasi grip dapat terjadi (misalnya, jari tengah dan telunjuk dapat dirapatkan dari pada diregangkan (Suherman dkk., 2001).

Pembelajaran pendidikan jasmani melalui penggunaan modifikasi alat merupakan salah satu karakteristik model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adanya model pembelajaran dengan modifikasi alat menuntut seorang guru pendidikan jasmani harus menguasai dan memahaminya dan 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. Kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran dengan modifikasi alat 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, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Model pembelajaran dengan modifikasi alat merupakan model pembelajaran yang menuntut kemampuan guru dalam mengorganisasi pembelajaran dan menuntut siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan survei pendahuluan yang penulis lakukan di SMA Negeri 3 Binjai pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Praktek Lempar Cakram menunjukkan bahwa jumlah cakram sebagai sarana belajar yang ada hanya 3 buah sedangkan jumlah siswa per kelas sebanyak 46 orang, sehingga perbandingan jumlah cakram dengan siswa adalah 1:15. Dengan perbandingan tersebut menunjukkan bahwa kesempatan siswa untuk mempraktekkan lemparan cakram lebih sedikit dan hal tersebut akan mempengaruhi pemahaman dan hasil praktek pelemparan cakram. Dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran Lempar Cakram menjadi tidak efektif, dan akibatnya bahwa target kurikulum menjadi sangat rendah. 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 : 5 (1 cakram untuk 5 orang).

Hal ini bisa dimengerti, karena sekolah mempunyai kebutuhan yang sangat banyak dan hampir semuanya mempunyai tingkat urgensi yang tinggi untuk di penuhi 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 di

sekolah. Oleh karena itu perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan bisa dilakukan oleh guru. Melihat permasalahan di atas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya sebuah media alternatif modifikatif untuk mengganti cakram yang memang cukup mahal. Media alternatif modifikatif tersebut harus bersifat bisa mewakili karakteristik cakram, murah, banyak tersedia atau mudah di dapat. Dari beberapa kriteria media alternatif modifikatif untuk mengganti cakram tersebut nampaknya bahan dari papan bisa dijadikan media alternatif modifikatif untuk mengganti cakram. Dari segi bentuk, jelas ada kemiripan dengan bentuk cakram, dari segi ketersediaan dan harga, maka cakram dari papan mudah didapat.

Pengamatan selanjutnya peneliti lakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani di kelas, guru menggunakan metode ceramah dan demonstrasi yaitu menerangkan materi pelajaran yang diajarkan, kemudian memberikan contoh dan siswa harus mengulang-ulang sampai materi yang dipelajari dikuasai siswa. Jika materi belum dapat diselesaikan, maka pada pertemuan berikutnya diulang kembali. Pembelajaran seperti ini sangat monoton, siswa merasa jenuh, siswa harus mengikuti semua instruksi dari guru, bahkan terkadang siswa merasa takut dengan gurunya bila tidak dapat melaksanakannya. Di samping itu juga, guru terkadang kurang inovatif dan kreatif. Pembelajaran yang monoton disebabkan oleh beberapa hal di antaranya tidak adanya sarana mendukung dalam membelajarkan pendidikan jasmani. Kegiatan-kegiatan pembelajaran lempar cakram yang monoton akan berdampak pada motivasi belajar menurun atau pembelajaran tidak optimal. Jika dalam belajar penguasaan materi siswa menurun, maka tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal.

Hasil pengamatan sementara yang peneliti lakukan pada praktek lempar cakram menunjukkan bahwa kelas XI (6 kelas) di SMA Negeri 3 Binjai semuanya telah melakukan praktek lempar cakram. Data yang diperoleh dari guru Pendidikan Jasmani bahwa hasil pencapaian kriteria ketuntasan maksimal (KKM) kelas XI-IA1 merupakan kelas yang paling rendah pencapaian KKM-nya dibandingkan kelas lainnya yaitu 17 orang (36,7%) sedangkan yang tidak tuntas yaitu 29 orang (63,3%) dari 46 siswa (lihat data lampiran reduksi nilai tes awal). Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah 75, sedangkan untuk persentase ketuntasan klasikal (PKK) atau siswa sudah tuntas dalam belajar yaitu $\geq 80\%$ (Aqib, 2009). Pembelajaran lempar cakram yang kurang dipahami siswa dan kurang dapat dilakukan dengan baik (benar) yaitu cara atau teknik memegang cakram, cara melakukan awalan, cara melempar cakram, dan sikap badan setelah melempar cakram.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti pembelajaran lempar cakram dengan memilih judul “Optimalisasi Pembelajaran Lempar Cakram Dengan Menggunakan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Dengan Media Modifikasi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani pada materi lempar cakram? Bagaimana gaya mengajar guru yang

digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi lempar cakram? Apakah gaya mengajar yang digunakan guru sudah efektif meningkatkan pemahaman siswa? Apakah penerapan gaya mengajar penemuan terbimbing dapat mengoptimalkan pembelajaran lempar cakram? Bagaimana cara memodifikasi alat lempar cakram? Apakah dengan media modifikasi alat lempar cakram dapat mengoptimalkan pembelajaran siswa?

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, cakupannya luas maka peneliti membatasi penelitian pada “Optimalisasi Pembelajaran Lempar Cakram Dengan Menggunakan gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Dengan Media Modifikasi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana optimalisasi pembelajaran lempar cakram dengan menggunakan gaya mengajar penemuan terbimbing dengan media modifikasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan judul dan permasalahan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui optimalisasi pembelajaran lempar cakram dengan menggunakan gaya mengajar

penemuan terbimbing dengan media modifikasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Binjai Tahun Ajaran 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut :

1. Sebagai masukan bagi Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Binjai dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
2. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani di SMA Negeri 3 Binjai agar dapat menerapkan gaya mengajar penemuan terbimbing dan menggunakan media modifikasi dalam materi olahraga lainnya selain lempar cakram, seperti alat tolak peluru.
3. Sebagai sarana untuk menambah pengalaman dan wawasan siswa SMA Negeri 3 Binjai agar lebih kreatif dalam memodifikasi alat atau sarana yang digunakan dalam olahraga.
4. Sebagai masukan bagi peneliti selanjutnya tentang gaya mengajar penemuan terbimbing dengan media modifikasi.
5. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa PJKR yang melakukan penelitian dengan topik yang sama.



THE
Character Building
UNIVERSITY