

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan kompetensi siswa. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pembelajaran atletik salah satu olahraga yang diminati para siswa. tetapi proses dalam penyampaiannya masih bersifat konvensional, pembelajaran yang kurang bervariasi, dan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan materi pada cabang nomor lempar dianggap menjadi materi yang sulit bagi siswa sehingga siswa menjadi kurang berminat pada proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan dalam prosesnya guru perlu melakukan inovasi dan memanfaatkan metode ataupun pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan tentunya melihat lingkungan tempat guru mengajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran atletik, seorang guru penjas kes dapat memanfaatkan alat-alat yang sederhana. Kreativitas guru sangat diperlukan untuk melahirkan ide gerak yang mudah dilakukan oleh siswa. Yang teramat penting dari semuanya itu adalah faktor kegembiraan pada anak yang ditimbulkan dari kegiatan atletik, sehingga anak akan tertarik dan mulai menyukai atletik. Untuk mewujudkan suasana yang menggembirakan diperlukan pengembangan atletik yang bernuansa permainan. Guru harus mampu mengemas kegiatan disajikan dalam bentuk tugas-tugas gerak yang mudah dimengerti anak sesuai dengan keadaan jiwanya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas dan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 01 Buay Runjung di kelas V, permasalahan yang dialami guru penjas pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dalam pembelajaran atletik materi lempar lembing, materi lempar lembing merupakan hal yang mudah dipahami akan tetapi bagi mereka olahraga lempar lembing menjadi hal yang baru sehingga dalam praktik dilapangan siswa kesulitan dalam melakukan pelaksanaannya, alat lembing yang asli membuat siswa kesulitan dalam melakukan lemparan guru belum pernah melakukan modifikasi alat pada atletik nomor lempar lembing.

Peneliti menemukan masalah ketika pembelajaran atletik lempar lembing berlangsung, pada pembelajaran olahraga berlangsung alat lempar lembing yang asli akan berbahaya bagi peserta didik, dengan alat lempar lembing yang asli akan beresiko tinggi bagi keselamatan peserta didik. Lempar lembing yang asli dan panjang membuat siswa kesulitan pada saat praktik di lapangan, kurangnya guru dalam memodifikasi alat sebagai pembelajaran siswa, pada saat melakukan lempar lembing siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar mengalami kelemahan pada saat memegang lembing, melempar lembing.

Penyampaian materi yang monoton pada saat pembelajaran berlangsung membuat siswa kehilangan dalam minat belajar, sehingga hilang nya fokus siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru yang membuat peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Anak-anak sangat rentan mengalami bosan pada saat pembelajaran olahraga berlangsung hal ini disebabkan karena guru hanya mengajarkan dan memberikan materi secara monoton sehingga minat siswa dalam pembelajaran olahraga sedikit menurun, siswa akan mempelajari olahraga yang menurutnya menyenangkan dan mereka senang. Tujuan untuk mengenalkan olahraga lempar lembing disekolah dapat kita lakukan dengan cara memberikan pengenalan terhadap siswa dan memberikan kesempatan bermain langsung dilapangan.

Tidak adanya alat peraga sebagai pengganti lembing yang asli sebagai sarana yang dimiliki oleh pihak sekolah untuk mengenalkan olahraga lempar lembing kepada siswa sehingga dalam hal ini membuat guru kesulitan dalam mengajar. Kemudian tidak adanya inisiatif dari guru penjas yang mengajar untuk melakukan modifikasi permainan lempar lembing kepada siswa untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa. Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung cukup panjang dan diorganisasikan dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah menurut pola-pola tertentu yang dianggap baik.

Menurut Marlina Gazali (2013:3), Lembaga pendidikan merupakan wadah yang berguna untuk membina manusia, membawa ke arah masa depan yang lebih baik. Setiap orang yang berada pada wadah tersebut akan mengalami perubahan dan perkembangan menurut warna dan corak institusi tersebut. Dimana lembaga pendidikan tersebut (keluarga, sekolah dan masyarakat) K.H. Dewantara menyebut “tri pusat pendidikan” Sementara Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyebutnya dengan jalur pendidikan informal, formal dan non formal. Pada umumnya para pendidik berpendapat bahwa tugas lembaga pendidikan adalah mendorong pertumbuhan seseorang ke arah tujuan yang diharapkan oleh individu dan masyarakat sekitarnya.

Salah satu kendala kurang lancarnya pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah-sekolah, adalah kurang memadainya sarana yang dimiliki oleh sekolah sekolah tersebut. Disamping itu juga adanya ketergantungan para guru Penjas pada sarana yang standar serta pendekatan pembelajaran pada penyajian teknikteknik dasar juga standar sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Kedua hal tersebut menyebabkan pola pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung membosankan siswa peserta didik (Sujati, 2015).

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan program, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya

pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran atletik pada nomor lempar yang menyeluruh dengan modifikasi pembelajaran Lempar lembing.

Berdasarkan permasalahan yang dialami guru penjas dan hasil observasi Untuk dapat memotivasi belajar siswa maka peneliti ingin membantu guru penjas dengan mengenalkan lempar *rocket* sebagai pengganti lembing yang asli pada siswa. tujuan dari pembelajaran lempar *rocket* ini diharapkan peserta didik dapat memotivasi dirinya dan mempelajari olahraga lempar lembing, modifikasi olahraga lempar *rocket* ini akan membuat siswa beradaptasi pada alat lempar lembing yang asli dengan mengenalkan teknik teknik dasar pada siswa.

Dalam konteks tersebut, siswa perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana cara mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari berguna bagi kehidupannya. Dengan demikian mereka memposisikan diri sebagai dirinya yang memerlukan suatu bekal untuk masa depannya. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan metode demonstrasi diharapkan akan mempermudah dalam memahami dan memperdalam olahraga lempar lembing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut lempar *rocket* digunakan sebagai media pendekatan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar lempar lembing pada siswa. Peningkatan dalam belajar lempar lembing, adalah mengenai: peningkatan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (peningkatan minat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran) serta peningkatan hasil belajar siswa melalui unjuk kerja siswa dalam melakukan tes lempar lembing.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada yaitu:

1. Sarana dan prasarana yang kurang lengkap untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Motivasi belajar siswa beragam.
3. Partisipasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, maka perlu adanya batasan-batasan, sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Penerapan media modifikasi lempar *rocket* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar lempar lembing.”

D. Tujuan Penelitian

1. Menganalisa hasil belajar siswa dalam upaya penerapan media modifikasi lempar *rocket* untuk olahraga lempar lembing.
2. Dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dalam belajar olahraga lempar lembing.
3. Penerapan modifikasi lempar *rocket* untuk menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar lempar lembing.

E. Manfaat penelitian

1. Teoritis

Penerapan penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan dan menambah wawasan mengenai bidang pendidikan olahraga. Khususnya dengan penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media pembelajaran lempar roket, sehingga diharapkan bisa menjadi landasan dan acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan olahraga.

2. Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai sumber informasi, khususnya bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pentingnya mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pembelajaran penjas yang lebih menarik sehingga siswa diharapkan mampu menguasai teknik lempar lembing.

c. Bagi Peneliti

Untuk memperoleh gambaran secara nyata peningkatan proses pembelajaran, dan ketertarikan siswa terhadap media modifikasi pembelajaran. Sebagai sarana menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan