BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Reformasi pendidikan merupakan respon terhadap perkembangan tuntutan global sebagai suatu upaya, untuk mengadaptasikan system pendidikan yang mampu mengembangkan sumber daya manusia untuk memnuhi tuntutan zaman yang sedang berkembang. Melalui reformasi pendidikan, pendidikan harus berwawasan masa depan yang memberikan jaminan bagi perwujudan hak-hak asasi manusia untuk mengembangkan seluruh potensi dan pretasinya secara optimal kegunaan kesejahteraan hidup di masa depan. (UNESCO, 2017) Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Oleh karena itu pendidikan dapat dan harus berkontribusi untuk visi baru tentang pembangunan global secara berkelanjutan**.** Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional maka perlu upaya untuk yang matang dalam menyusun perencanaan, pendekatan, dan strategi yang baik. Sistem pendidikan nasional di Indonesia diatur dalam regulasi kurikulum. Dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani (Undang-Undang No. 20 Tahun

2003 pasal 1 ayat 37h). Menurut (Whitehead et al., 2013) secara teoretis pendidikan jasmani dianggap sebagai komponen wajib pendidikan anak sebagai konsekuensinya, telah ada tradisi yang signifikan di kebanyakan negara demokrasi untuk menganjurkan nilai intrinsik yang berkaitan dengan pendidikan anak-anak.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dari Pendidikan melalui aktifitas yang di desain untuk meningkatkan, kesegaran jasmani mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan prilaku hidup sehat. Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari kurikulum di sekolah-sekolah baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas yang menekankan pada usaha meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial anak. Menurut (Mashuri et al., 2019) mengungkapkan pendidikan jasmani adalah untuk menciptakan gaya hidup yang sehat dan bugar. Sehingga pendidikan jasmani dan olahraga tidak hanya membuat peserta didik bergerak sesuai instruksi atau tugas gerak yang diberikan oleh guru, namun lebih ke arah penciptaan gaya hidup sehat dan bugar yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah diharapkan mampu merangsang siswa untuk lebih meningkatkan kebugaran jasmani dan kualitas hidupnya melalui tubuh yang sehat dan bugar serta pola hidup yang sehat.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus mampu mengajarkan berbagai kemampuan gerak dasar, teknik dan strategi dalam pembelajaran, menanamkan nilai-nilai (sportivitas, kejujuran, kerjasama, dan

sebagainya) dari pembiasaan hidup sehat. Secara aksiologi, pendidikan jasmani dan olahraga mempunyai manfaat yang nyata dalam pembentukan tubuh peserta didik serta kebugaran jasmani peserta didik. Kebugaran jasmani merupakan kemampuan tubuh seseorang untuk melakukan tugas pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Kebugaran jasmani membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan sehari-harinya tanpa merasa kelelahan dan membantu peserta didik untuk selalu siap menerima pelajaran yang lain. Selain itu dampak pendidikan jasmani dan olahraga adalah tertanamnya nilai-nilai moral mulia olahraga ke dalam diri peserta didik. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa mampu memperoleh pengalaman secara pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebuagaran jasmani. Agar menjamin pembelajaran pendidikan jasmani berjalan dengan baik maka setiap guru pendidikan jasmani mampu menguasai materi pembelajaran, metode pembelajaran yang tepat, pengadaan, dan penggunaan media yang memenuhi syarat. Karena guru sangat sentral sebagai pengelola proses pembelajaran, bertindak sebagai penghubung, sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang bervariasi.

Menurut bahasa Atletik berasal dari bahasa Yunani "athlon" yang berarti "kontes". Atletik merupakan cabang olahraga yang diperlombakan pada olimpiade pertama pada 776 SM. Induk organisasi untuk olahraga atletik di dunia yaitu World Athletics sedangkan untuk di Indonesia adalah Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI). Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi nomor lari,

lempar, tolak, lontar dan lompat. Materi pembelajaran atletik yang terdapat dalam pembelajaran penjas merupakan salah satu komponen materi yang sangat penting diajarkan bagi siswa, karena dalam pembelajaran atletik terdapat beberapa komponen penting sebagai dasar untuk perkembangan gerak siswa yaitu jalan, lari, lompat dan lempar. Pengajaran atletik seharusnya dikemas menarik bagi siswa, jangan sampai siswa merasa bosan mengikutinya. Untuk itu, dibutuhkan kemampuan guru untuk selalu berinovasi dalam menyelenggarakan pembelajaran atletik di setiap tingkatan sekolah. Dalam pendidikan jasmani atletik merupakan pelajaran yang wajib diberikan kepada peserta didik di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan berbagai kreasi dan inovasi, untuk dapat memberikan variasi gerak dalam pembelajaran diantaranya materi tersebut yaitu lari, jalan, lompat dan lempar. Pada era saat ini, mengikuti atletik dilakukan untuk mencapai prestasi misalnya dalam Kompetisi Olahraga Siswa Nasional (KOSN), sehingga bukan hanya untuk hobi dan kesenangan saja, kemudian untuk meningkatkan kebugaran jasmani atau hanya mengikuti materi yang diajarkan oleh guru di sekolah.

Atletik merupakan salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, namun tidak jarang atletik menjadi kegiatan pembelajaran yang membosankan dan monoton. Banyak faktor yang memengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga atletik, alasannya karena kurangnya sarana dan prasarana yang mencakup alat dan fasilitas serta lingkungan sebagai pendukung. Sebagai guru pendidikan jasmani, kreatifitas harus perlu di kembangkan dan di tingkatkan dengan membuat

modifikasi media pembelajaran atletik. Problematika tersebut semakin signifikan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada saat materi Atletik karena kurangnya faktor pendukung seperti sarana dan prasarana.

Salah satu nomor dalam olahraga Atletik adalah tolak peluru, tolak peluru adalah gerakan menolak suatu alat bundar dengan berat tertentu yang dilakukan dari bahu dengan satu tangan untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Kita ketahui bahwa tolak peluru mulai diajarkan di sekolah-sekolah tingkat menengah sampai tingkat atas di seluruh Indonesia dan merupakan suatu pelajaran wajib bagi siswa-siswi. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa-siswi yang kurang mengerti apa dan bagaimana cara melakukan tolak peluru, siswa-siswi dalam pelajaran pendidikan jasmani lebih memilih pelajaran olahraga permainan seperti sepak bola, badminton, dan bola voli. Dari pengamatan peneliti di SMP Negeri 158 Jakarta sarana dan prasarana yang dimiliki dalam proses pembelajaran adanya kendala yang dialami siswa selain alatnya yang berbahaya ketersedian alat tidak tersedia kemudian membutuhkan pengawasan khusus oleh guru maka dari itu perlunya memodifikasi media pembelajaran tolak peluru yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP. Agar pembelajaran Atletik tolak peluru dapat di terapkan dan di terima oleh siswa. Peneliti berinisiatif untuk memberikan materi pembelajaran tambahan dan memperkenalkan gerak dasar tolak peluru pada siswa SMP, serta upaya untuk mengembangkan dan mendukung bakat serta minat siswa di nomor

tolak peluru dalam memberikan kontribusi bibit atlet potensial yang dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga kedepan.

Keadaan yang di ungkapkan tersebut merupakan usaha untuk memaksimalkan pembelajaran pendidikan jasmani dan mengembangkan bakat serta minat siswa di sekolah menengah pertama. Dengan membuat model pembelajaran tolak peluru yang baik berbasis media, agar siswa dapat melakukan gerak dasar yang baik, namun keselamatan dan keamanan siswa tetap terjamin dengan mengurangi atau menambahkan tingkat kompleksitas dan kesulitas tugas dengan cara memodifikasi peralatan yang digunakan untuk melakukan rangkain gerak itu. Misalnya, berat ringannya, tinggi rendahnya, diameternya peralatan yang digunakan. Untuk memperoleh berbagai pengalaman dalam mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan bagi peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan pembuatan variasi proses pembelajaran melalui media yang peneliti kembangkan dan dikemas dengan permainan yang bertujuan untuk mencapai dalam keberhasilan pembelajaran tolak peluru agar membuat siswa mudah senang, dan membantu memperbaiki gerak dasar mereka dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi atletik tolak peluru.

Dengan demikian setelah melihat permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian. Penelitian yang akan di buat yaitu model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP. Selain itu dengan adanya model pembelajaran tolak peluru berbasis media gerakan yang sesuai agar siswa dapat melakukan tahapan gerakan-gerakannya dan

memperbaiki teknik-tekniknya namun keselamatannya tetap di perhatikan untuk membuat siswa lebih aman dalam melakukan gerakannya. Dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut perlunya dilakukan penelitian dan memvalidasi produk media pembelajaran sesuai dengan standar aspek-aspek perkembangan peserta didik SMP.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang yang telah di sebutkan diatas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran ?
2. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran ?
3. Apa yang di maksud dengan tolak peluru ?
4. Bagaimana karakteristik siswa SMP ?
5. Bagaimana model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP ?
6. Apakah dengan model pembelajaran berbasis media dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran tolak peluru berbasis media ?
7. Berapakah presentase kelayakan model pembelajaran tolak peluru berbasis media ?

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka fokus penelitian ini adalah pembuatan model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP dan mengetahui dapat di terapkan serta efektif model pembelajaran tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, fokus penelitian yang berkaitan dengan penelitian, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP ?
2. Bagaimanakah model pembelajaran tolak peluru berbasis media pada siswa SMP menarik dan mudah untuk di terapkan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setiap hasil penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu yang dijadikan obyek penelitian, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada materi tolak peluru. Adapun manfaat yang diberikan penulis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, peneliti mampu menerapkan model yang tepat dengan materi pembelajaran tolak peluru serta peneliti mempunyai pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan model pembelajaran yang sesuai.
2. Bagi Lembaga atau instansi terkait, agar berguna dan di manfaatkan serta di kembangakan dengan sebaik-baiknya.

3. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dapat menambah minat siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, serta menjadi sangat menyenangkan dan materi yang di sampaikan bisa dengan mudah di serap sehingga tidak menjenuhkan.
4. Bagi sekolah, hasil dari penelitian model pembelajaran tolak peluru mampu memberikan sumbangan materi yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.
5. Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang variatif, dapat memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.