

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memanah adalah merupakan olahraga yang cukup populer di era sekarang. Sehingga banyak ditemukan disekolah panahan dan tersebar hampir di seluruh kota-kota besar di Indonesia. Memanah bukanlah suatu jenis olahraga yang mudah dipelajari dalam waktu yang singkat. Namun, perlu waktu untuk dapat menguasainya dengan benar.

Panahan merupakan suatu kegiatan menggunakan busur untuk menembakkan anak panah. Olahraga ini memiliki target yang hendak diraih sehingga bisa membuat penasaran apabila kita tidak dapat meraih sasaran terbaik yang diinginkan. Banyak dari kita yang tidak merasa menikmati saat berlatih panahan, missal karena ada rasa pegal, bosan, terburu-buru, dan tidak maksimal. (Defrizal Siregar & Yessy Yanita Sari, 2017). Olahraga panahan salah satu dari tiga jenis olahraga yang dianjurkan oleh Rasulullah SAW, sehingga banyak anak-anak yang menyukai olahraga panahan. Panahan menjadi suatu kegiatan olahraga pilihan bagi sebagian masyarakat sebagai olahraga rekreasi dan menjadi alternatif sarana refreshing, ada juga sebagian masyarakat yang menjadikan olahraga panahan menjadi salah satu ajang untuk menuangkan hobi, bahkan kini semakin banyak pula masyarakat yang belajar olahraga panahan sebagai ajang meraih prestasi.

Pada saat penulis melihat cara Guru atau pelatih memberikan pembelajaran cenderung lebih menjelaskan teknik panahan, memberikan contoh memanah dan selanjutnya memberi aba-aba kepada anak-anak untuk melakukan memanah yang dilakukan secara klasikal atau bersama-sama dan tanpa menggunakan tambahan media baru. Dari yang dilakukan ternyata sebagian besar anak-anak kurang senang, anak merasa jenuh dan bosan, anak justru bercanda dengan teman lainnya, selain itu gerakan tehnik memanah yang dihasilkan oleh anak tidak terbentuk dengan baik. Kondisi yang demikian mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai, anak kurang menguasai teknik memanah sehingga melakukan gerakan tidak maksimal.

Oleh karena itu semua, peneliti sedang mengajar ekstrakurikuler pada Sekolah Dasar serta mengetahui kesulitan-kesulitan apa yang didapatkan oleh siswa dan telah berdiskusi secara langsung dengan pelatih ekskul disekolah maka peneliti mencoba memberikan solusi kepada siswa khususnya dan masyarakat pada umumnya dengan membuat Dengan menggunakan alat bantu mengajar atau media, pengajaran dapat menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami anak didik.

Media merupakan salah satu hal yang berperan penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui media yang digunakan dalam pembelajaran, materi pembelajaran lebih konkrit dan mudah dipahami siswa serta lebih menarik. Melalui pembelajaran berbasis media, diharapkan siswa lebih senang lebih fokus untuk melakukan memanah dengan tehnik yang benar. pembelajaran panahan yang

menarik perhatian siswa, siswa lebih senang, mau melakukan memanah secara berulang-ulang dan diharapkan akan meningkatkan kemampuan memanah.

tujuannya untuk mempermudah pembelajaran memanah dan tidak membosankan atau jenuh dalam memanah dan memaksimalkan dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan tercapainya tujuan pembelajaran maka seorang guru harus mempunyai kreativitas dan inovasi dalam memberikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat antusias dan tidak membuat siswa bosan dalam mengikuti ekstrakurikuler panahan. Model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif bergerak bisa melalui model pembelajaran berbasis media. Model pembelajaran dalam bentuk media erat kaitannya dengan imajinasi siswa, sehingga membuat siswa untuk lebih aktif bergerak, senang, dan berpengaruh terhadap sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan di atas penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Model Pembelajaran Panahan Berbasis Media Untuk Anak Usia 10-12 Tahun Pada Siswa Ekstrakurikuler SDI Amanah Bangsa Bekasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang ini memfokuskan bentuk model pembelajaran berbasis media. Penelitian ini berupaya mengembangkan teknik panahan pada siswa sehingga mudah dipelajari dan digunakan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana model pembelajaran panahan berbasis media untuk anak usia 10-12 tahun pada siswa ekstrakurikuler SDI Amanah Bangsa ?

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dilihat berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka manfaat dapat dirincikan sebagai berikut :

1. Salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana pendidikan.
2. Dapat mengetahui hasil dari model pembelajaran panahan berbasis media.
3. Dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.
4. Dapat menumbuhkan semangat anak untuk melakukan latihan memanah.
5. sebagai bahan referensi atau pedoman bagi pelatih dalam melatih dan mengajarkan panahan pada anak-anak.
6. Dapat menjadi rekomendasi untuk guru atau pelatih sebagai contoh model pembelajaran panahan berbasis media.
7. Mengembangkan model media dalam olahraga panahan lebih variatif dan menyenangkan.