

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan pada sekolah formal dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran pendidikan jasmani, dan kesehatan bertujuan untuk membentuk kepribadian individu, baik kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, social dan moral. Menurut Darminto (2017: 2) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sistem pendidikan yang mengutamakan aktifitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan yang menyeluruh terhadap individu. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Penekanan aspek fisik membuat siswa menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan penjasorkes. Menurut Harsuki (2003: 47), pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang bertujuan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional melalui aktivitas jasmani. Penjasorkes merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan bentuk-bentuk aktifitas yang digunakan adalah bentuk gerak olahraga yang di susun secara sistematis sesuai kurikulum guna mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Suryobroto (2004: 1) pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dapat berjalan sukses dan lancar sangat ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian Ruang lingkup pendidikan jasmani yang termasuk dalam permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, kasti, bola voli, sepak bola, atletik serta aktivitas lainnya. Atletik termasuk dalam lingkup permainan dan olahraga. Terdapat beberapa nomor dalam cabang olahraga atletik, diantaranya adalah nomor lari, nomor lompat, nomor lempar dan nomor jalan. Dalam silabus untuk SD kelas IV terdapat materi pelajaran gerak dasar lempar. Pada materi biasanya akan terasa membosankan sehingga siswa cenderung menyukai olahraga bersifat game atau kompetisi dan siswa cenderung lebih menyukai kegiatan keluar (jalan-jalan), sehingga diperlukan metode pembelajaran ataupun modifikasi dalam pembelajaran ini.

Modifikasi pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan penekanan pada berbagai aspek, seperti materi, alat, ukuran, lapangan, bentuk, jumlah pemain. Dengan modifikasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar minat atau partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.

Kurikulum Pendidikan, lempar lembing merupakan salah satu aktivitas yang dijadikan aktivitas pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini tertuang dalam ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani yang terdiri dari beberapa aspek-aspek, salah satunya dalam aspek permainan dan olahraga yang didalamnya terdapat aktivitas atletik. Maka dari itu, aktivitas lempar lembing merupakan salah satu aktivitas yang dapat dijadikan bahan atau materi pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (PJOK). Menurut Sagala (2010: 111) lempar lembing adalah suatu

bentuk gerakan melempar suatu alat yang berbentuk panjang dan bulat dengan berat tertentu yang terbuat dari kayu, bambu atau metal (untuk perlombaan) yang dilakukan dengan satu tangan untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Melempar bagi siswa sekolah dasar, menjadi bagian keterampilan gerak dasar yang dilakukan sehingga guru perlu merancang proses pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa agar mereka lebih giat mempelajarinya. Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani adalah menciptakan kesempatan yang merangsang anak-anak untuk mengembangkan kemampuannya melempar dalam suasana bermain secara bebas. Penyajian tugas gerak lempar dengan cara bermain akan menciptakan prasyarat keterampilan yang menguntungkan bagi keterampilan gerak dominan pada tahap selanjutnya akan dapat ditingkatkan teknik lemparan dengan aturan yang berlaku dalam keterampilan atletik yang sesungguhnya. Lempar lembing merupakan salah satu jenis olahraga nomor lempar pada nomor atletik. Lempar lembing juga dapat dikatakan suatu jenis olahraga dengan teknik melempar sejauh mungkin untuk mencapai jarak yang maksimal. Salah satu penunjang keberhasilan pendidikan jasmani yaitu sarana dan prasarana yang memadai untuk dapat melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu guru, siswa, kurikulum, sarana (peralatan olahraga), prasarana (fasilitas olahraga), lingkungan, dan sosial.

Hasil observasi di SD Negeri Ankiko, kegiatan pembelajaran lempar lembing merupakan salah satu materi yang kurang diminati oleh siswa, disebabkan guru hanya monoton dalam proses pembelajaran dengan metode dan media yang parmanen sehingga kejenuhan selalu ada pada siswa. Sesuai dengan hal tersebut, maka penulis berkeinginan

untuk meneliti tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lempar Lembing Menggunakan Media Turbo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum diketahui kegiatan pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Ankiko.
2. Belum diketahui pelaksanaan pembelajaran lempar lembing bagi siswa di SD Negeri Ankiko.
3. Belum diketahui penggunaan media turbo sebagai alat bantu untuk pembelajaran lempar lembing bagi siswa di SD Negeri Ankiko

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu upaya meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media turbo bagi siswa kelas IV SD Negeri Ankiko.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media turbo bagi siswa kelas IV SD Negeri Ankiko?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media turbo bagi siswa kelas IV SD Negeri Ankiko.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat akademis

- a. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang model pembelajaran lempar lembing menggunakan media turbo bagi siswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat disumbangkan kepada FKIP UKAW Kupang khususnya program studi PJKR, guna memperkaya bahan penelitian, sumber bacaan dan Sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, agar dapat memfasilitasi sarana dan prasarana bagi siswa dalam proses pembelajaran penjasorkes.
- b. Bagi guru agar lebih berkreaitif dalam pembelajaran lempar lembing dengan menggunakan media-media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi bagi siswa.
- c. Bagi siswa agar dapat memberikan termotivasi dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes.