

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan kreatifitas. Untuk mencapai hasil yang baik dalam pendidikan tersebut sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Proses belajar mengajar itu terdiri dari rangkaian kegiatan mulai dari awal sampai akhir proses belajar mengajar tersebut. Salah satu mata pelajaran untuk pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan kreativitas tersebut yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan, perilaku sehat, aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi (Samsudin 2008:12)

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diadakan disekolah mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan sekolah menengah atas. Kegiatan jasmani ini sangat besar manfaatnya dalam kehidupan peserta didik, dalam pendidikan jasmani tersebut mengandung banyak aktivitas olahraga yang menyenangkan untuk dinikmati peserta didik, selain itu juga manfaat pendidikan jasmani juga sangat besar untuk kesehatan dan kebugaran sehingga menunjang kemampuan siswa untuk dapat beraktivitas dengan baik dan maksimal.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran

jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Sesuai dengan tugas profesinya guru dihadapkan pada berbagai tantangan seperti bagaimana cara bertindak atau bersikap yang tepat, apa bahan belajar yang paling sesuai, apa metode penyajian paling efektif, alat bantu apa yang bisa dipakai, apa langkah-langkah yang paling efisien, sumber belajar mana yang bisa di akses dan bagaimana sistem evaluasi yang dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan yang dimaksud. Seorang guru harus memiliki ide dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi yang ada, agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

Materi yang terdapat didalam pendidikan jasmani sangat beranekaragaman, salah satu materi dalam pendidikan jasmani adalah lempar lembing. Lempat lembing sendiri merupakan bagian dari olahraga Atletik yang termasuk dalam cabang lempar. Atletik memiliki beberapa cabang di dalamnya yaitu jalan, lari, lempar, tolak dan lompat. Atletik juga merupakan sarana dalam pendidikan jasmani dalam meningkatkan kekuatan otot, daya tahan, kecepatan, dan kelenturan.

Hakikat atletik berasal dari bahasa Yunani "*Athlon atau athlum*" yang berarti pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan. Kita dapat menjumpainya pada kata "*pentathlon*" yang terdiri dari kata "*penta*" berarti lima atau panca dan kata "*athlon*" berarti lomba. Arti selengkapnya adalah "*panca lomba*" atau perlombaan yang terdiri dari lima nomor. Orang yang melakukannya dinamakan *athlete* (atlet). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan, atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan meliputi nomor jalan, lari, lompat, tolak dan lempar.

Olympiade modern pertama kali diselenggarakan pada tahun 1896 di kota Athena. Motto olympiade ini adalah *citius, altius, forties* yang berarti lebih cepat, lebih tinggi, dan lebih kuat. Ada pun nomor-nomor atletik yang dipertandingkan pada waktu itu adalah lari, lompat dan lempar serta cabang olahraga yang lain yang dipertandingkan seperti renang, senam, sepeda,

anggar dan gulat. Perlombaan atletik antar mahasiswa dilombakan pertama kali pada tahun 1850 dan pada tahun 1855 di Cambridge perlombaan atletik antar Negara khususnya antara Negara Inggris dan Prancis. Sedangkan di Amerika, olahraga atletik pertama kali diawali di kota Fransisco pada tahun 1860 yang diberi nama *Olympic Club* dan kejuaraan pertama kali diadakan oleh Athletic Club New York pada tahun 1868 dan dengan berdirinya organisasi atletik dunia yaitu *Internasional Athletic Federation (IAAF)* yang dibentuk pada 17 Juli 1912.

Tahun 1930-an di Indonesia pada saat pemerintahan Hindia Belanda memasukan atletik sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah-sekolah. Di masyarakat sendiri belum dikenal secara luas saat itu. Kalangan penjajah kemudian membentuk NIAU (*Nederlands Indische Athletick Unie*) sebuah organisasi yang menyelenggarakan perlombaan-perlombaan atletik. Pada tanggal 3 September 1950 lahirlah Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI) di Semarang. Adapun nomor yang diperlombakan dalam atletik adalah lari, lempar, lompat dan tolak.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak, pada salah satu cabang olahraga atletik yaitu lempar lembing yang diajarkan menggunakan metode demonstrasi oleh guru setempat belum maksimal, dikarenakan banyak siswa yang melakukan lemparan bagian belakang lembing mengenakan bahu atau kepala pada saat melakukan lemparan. Hal ini menyebabkan hasil lemparan siswa/siswi tidak maksimal seperti yang diinginkan dan secara otomatis nilai yang didapatkan tidak maksimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin dengan media modifikasi alat. Dari hasil observasi peneliti pada guru penjasokes Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran penjasokes di sekolah tersebut adalah 75. Dari 40 siswa yang ada di kelas XI IPS, siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 30% dan yang mengalami ketidaktuntasan sebanyak 70%. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila jumlah siswa yang tuntas berjumlah 70%.

Dari permasalahan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan memilih metode bermain dengan media modifikasi alat menggunakan pelepah pisang sebagai inovasi dalam pembelajaran lempar lembing dengan harapan, peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak khususnya kelas XI IPS tertarik untuk mempelajari materi atletik cabang Lempar lembing, sehingga nilai ketuntasan lebih meningkat dari sebelumnya. Pemilihan pelepah pisang ini sebagai alat modifikasi lempar lembing adalah sebagai alat pengganti lembing yang asli dikarenakan pelepah pisang ini tidak keras sehingga peserta didik tidak takut untuk melakukan lemparan. Dalam penelitian ini yang akan dinilai dalam pembelajaran lempar lembing ini adalah tes proses lempar lembing. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak. Maka peneliti menentukan judul penelitian yang merupakan penelitian tindakan kelas yaitu “upaya meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?”.

Berdasarkan masalah umum diatas, sub – sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?

3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas tujuan umum dari penelitian ini adalah “upaya untuk meningkatkan hasil belajar lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak”.

Berdasarkan tujuan umum diatas, tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perencanaan pembelajaran lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?
2. Pelaksanaan pembelajaran lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?
3. Peningkatan hasil belajar lempar lembing menggunakan media modifikasi alat pada siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak ?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis adalah keberfugian penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis tersebut berlatar dari tujuan penelitian varifikatif, yaitu untuk mengecek teori yang sudah ada. Apakah penelitian yang akan dilakukan dapat memperkuat atau menggugurkan teori tersebut.

Manfaat teoritis adalah keberfugian penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Manfaat teoritis tersebut berlatar dari tujuan penelitian varifikatif, yaitu untuk mengecek teori yang sudah ada. Apakah penelitian yang akan dilakukan dapat memperkuat atau menggugurkan teori tersebut.

Oleh karena itulah manfaat teoritis biasanya muncul karena adanya ketidak puasaan atau keraguan terhadap berbagai jenis landasan teori yang sudah ada sehingga dilakukan penyelidikan kembali secara empiris.

Oleh karena itulah manfaat teoritis biasanya muncul karena adanya ketidak puasaan atau keraguan terhadap berbagai jenis landasan teori yang sudah ada sehingga dilakukan penyelidikan kembali secara empiris.

Manfaat penelitian teoritis adalah berlatar dari tujuan penelitian varifikatif untuk memverifikasi teori yang sudah ada. Apakah akan memperkuat atau menggugurkan teori tersebut. Manfaat teoritis muncul karena peneliti tidak puas atau ragu terhadap suatu teori tertentu.

Bagaimana contoh manfaat penelitian teoritis yang dimaksudkan?

Ini contoh manfaat penelitian teoritis dalam penelitian di bidang pendidikan Taman Kanak-Kanak yang dipublikasikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Contoh manfaat penelitian teoritis di bidang pendidikan Taman Kanak-Kanan adalah mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Taman Kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
2. Contoh manfaat penelitian teoritis di bidang pendidikan Taman Kanak-Kanan adalah mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan kemampuan sains anak.
3. Contoh manfaat penelitian teoritis di bidang pendidikan Taman Kanak-Kanan adalah mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan sains pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

Manfaat teoritis atau manfaat keilmuan dalam penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan, wawasan bagi peneliti maupun pembaca,

sebagai bahan acuan dalam pengembangan proses pembelajaran pendidikan jasmani dan juga sebagai pedoman mahasiswa IKIP-PGRI Pontianak dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan olahraga atletik khususnya cabang olahraga lempar lembing yang menggunakan modifikasi alat.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis adalah penjelasan terkait dengan nilai kegunaan yang berguna untuk memecahkan masalah dalam beragam keperluan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

a. Guru

Untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif dalam mengikuti pelajaran.

b. Siswa

Dengan banyaknya model pembelajaran diharapkan siswa mendapatkan banyak pengalaman dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah dalam menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Pengertian Variabel

Definisi variabel adalah suatu objek penelitian, atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian, baik yang berbentuk abstrak maupun real. Variabel merupakan nilai yang memiliki banyak varian, atau suatu yang bersikap berubah-ubah dan tidak tetap.

Variabel bisa juga diartikan sebagai suatu besaran yang dapat diubah atau berubah sehingga bisa mempengaruhi peristiwa atau hasil penelitian. Variabel merupakan konsep yang mempunyai nilai yang bermacam-

macam. Suatu konsep dapat diubah menjadi suatu variabel dengan cara memusatkan pada aspek tertentu dari variabel itu sendiri.

Menurut Notoadmodjo, definisi variabel dibedakan sebagai berikut.

Variabel mengandung pengertian ukuran atau cirri yang dimiliki oleh anggota-anggota suatu kelompok yang berbeda dengan yang dimiliki oleh kelompok yang lain. Variabel adalah sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang sesuatu konsep pengertian tertentu.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2014:38). Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2007:38). Menurut Kerlinger (Sugiyono, 2007:38) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (constructs) atau sifat yang akan dipelajari. Misalnya tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status sosial, jenis kelamin, golongan gaji, produktifitas kerja dan lain – lain. Dengan demikian variabel merupakan suatu yang bervariasi, dan peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya. Menurut Effendi (1982, h. variabel penelitian sebagai sebuah konsep yang mengandung variasi nilai. Sementara Sugiyono (2016, h. 38) mendefinisikan variabel penelitian sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian sudah pasti memiliki sifat beragam (bervariasi). Variasi nilai pada variabel penelitian ini merujuk pada ragam karakteristik—berbeda antar satu dengan lainnya.

a. Variabel Masalah

Kristianto (2010:83) “Variabel yang menggambarkan masalah dalam PTK yang telah jelas variabel (y) atau variabel terikat. Variabel (y) dalam PTK adalah variabel masalah yang akan diangkat dan dipecahkan melalui serangkaian siklus-siklus dalam tindakan PTK. Variabel (y) itu sekaligus merupakan masalah sentral yang telah nyata diangkat dari persoalan praktis dan nyata dikelas/dilapangan”. Adapun variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar lempar lembing.

b. Variabel Tindakan

Kristianto (2010:83) “Variabel yang menggambarkan tindakan atau action yang dipilih. Judul PTK yang telah atau secara eksplisit menggambarkan tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah (jelas variabel x atau variabel bebasnya). Tindakan dalam PTK juga dapat berupa apa saja, mungkin berupa inovasi atau rekayasa (*engineering*) dalam hal penggunaan metode atau pendekatan, media, atau asesmen atau penilaian. Apapun tindakan tindakan yang dipilih maka harus memiliki keterikatan secara rasional dengan upaya mengatasi masalah (variabel y)”. Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah modifikasi alat.

Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi-diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktek yang dilakukan sendiri. Dengan demikian akan diperoleh pemahaman mengenai praktek tersebut dan situasi di mana praktek tersebut dilaksanakan. Terdapat dua esensi penelitian tindakan yaitu perbaikan dan keterlibatan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu pemberian atau penetapan makna bagi suatu variabel dengan spesifikasi kegiatan atau pelaksanaan atau operasi yang

dibutuhkan untuk mengukur, mengkategorisasi, atau memanipulasi variabel. Definisi operasional mengatakan pada pembaca laporan penelitian apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau pengujian hipotesis (2016:52).

Menurut (Sunanto) Definisi operasional adalah definisi yang rumusnya didasarkan pada sifat-sifat atau hal-hal yang dapat diamati. Definisi operasional ini adalah definisi yang rumusnya menggunakan kata-kata yang operasional, sehingga variabel dapat diukur.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa suatu definisi yang berdasarkan karakteristik mengenai hal yang dapat diobservasi, sehingga dapat menunjukkan apa yang harus dilakukan oleh peneliti dalam menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan.

Definisi operasional sendiri dapat menentukan, menilai, atau mengukur suatu variabel yang akan digunakan untuk penelitian. Selain itu, hal tersebut juga dapat menjadi panduan bagi peneliti untuk mengukur, menentukan, atau menilai suatu variabel tersebut dengan cara merumuskan kata-kata yang bersifat operasional.

Untuk menghindari berbagai penafsiran yang berbeda dalam penelitian ini perlu di kemukakan penjelasan istilah. Beberapa penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Lempar Lembing

Lempar lembing adalah salah satu nomor perlombaan dalam kelompok lempar didalam olahraga atletik. Lembing merupakan suatu benda yang terdiri dari mata lembing, badan lembing dan tali pegangan lembing. Ada beberapa teknik dalam lempar lembing yaitu cara memegang lembing, cara membawa lembing dan cara melempar lembing.

Pengertian lempar lembing adalah olahraga yang sudah ada sejak zaman dahulu kala. Pada zaman manusia purba, sudah ditemukan alat

seperti tombak untuk berburu. Dari sinilah awal dari olahraga lempar lembing dibuat.

Menurut musnasifah Lempar lembing adalah suatu olahraga yang terdapat 2 kata di dalamnya lempar dan lembing, lempar yaitu upaya yang dilakukan dengan membuang jauh - jauh, sedangkan lembing adalah sebuah tombak yang memiliki ujung yang tajam.

b. Modifikasi alat

Modifikasi alat yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Media pelepah pisang .Penggantian atau modifikasi alat menggunakan pelepah pisang ini dimaksudkan untuk menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran lempar lembing yang berlangsung tanpa merasakan rasa takut. Alat modifikasi ini di buat menggunakan pelepah pisang yang daunnya dibuang kemudian diratakan ujungnya dan pangkalnya yang menyerupai lembing yang asli. Dalam pembelajaran ini dikombinasikan dengan permainan, dimana siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok tugasnya berbeda-beda. Setiap kelompok terdiri dari 10 siswa dan setiap kelompok wajib melakukan tugasnya masing-masing

F. Hipotesis

Penolakan atau penerimaan suatu hipotesis sangat tergantung kepada hasil-hasil penelitian yang terkumpul. Menurut Arikunto (2010;110) Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpulkan. Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut melalui media modifikasi alat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sengah Temila Kabupaten Landak.