

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan telah menjadi kecenderungan dan kebutuhan pembelajaran saat ini dan terlebih lagi untuk waktu yang akan datang. Melalui pembelajaran tersebut diharapkan kualitas proses dan hasil belajar siswa-siswi menjadi lebih berkualitas dan optimal. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tersebut memerlukan kehadiran beragam variasi metode. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, metode bermain memiliki banyak ragam variasi. Banyaknya variasi teknik dalam metode permainan, memungkinkan guru lebih leluasa memilih teknik pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik kompetensi dan indikator yang ingin dicapai. Selanjutnya, untuk mewujudkan metode permainan dalam pembelajaran terdapat langkah-langkah penyusunan yang dipahami.

Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Tujuan atau hasil belajar yang ingin diperoleh dalam pengembangan pembelajaran bermain yaitu untuk mengetahui proses dan hasil pengembangan pembelajaran bermain, maka penulis melakukan observasi awal yang sederhana untuk melihat hasil belajar siswa dalam melakukan beberapa indikator yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data awal yang dilakukan terhadap siswa yang berjumlah 26 orang siswa, yang dapat melempar bola dengan baik sekitar 5 orang siswa, Selebihnya

yaitu sekitar 21 siswa (55%) dinyatakan tidak tuntas atau mendapat nilai dibawah standar KKM. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam melempar bola.

Dari data awal yang diuraikan diatas maka proses dan hasil belajar siswa kelas VII SMP 13 Gorontalo dapat disimpulkan bahwa kemampuan Tolak Peluru masih sangat rendah. Melihat kondisi tersebut peneliti akhirnya berinovasi untuk memilih metode yang tepat dan dapat menyenangkan siswa dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran dan juga meningkatkan keterampilan dalam permainan sehingga kriteria ketuntasan minimal dapat tercapai. Usaha tersebut untuk mempercepat perluasan kesempatan belajar dan pemanfaatan segala sumber belajar yang terdapat di lingkungannya. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam belajar adalah penggunaan metode pembelajaran.

Berdasarkan analisis dan kajian masalah yang diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Tolak Peluru Melalui Pengembangan Pembelajaran Bermain Pada Siswa Kelas VII SMP N 13 Gorontalo”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Strategi guru dalam pembelajaran siswa kurang optimal.
2. Masih kurangnya minat siswa dalam olahraga atletik khususnya tolak peluru.
3. Kurangnya penerapan model pembelajaran bermain pada siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: ”apakah melalui pengembangan pembelajaran bermain hasil belajar tolak peluru Kelas VII SMP N 13 Gorontalo dapat ditingkatkan?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam meningkatkan hasil belajar tolak peluru pada siswa kelas VII SMP N 13 Gorontalo, dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi. Dengan melalui pengembangan pembelajaran bermain tersebut maka masalah-masalah dalam hasil belajar tolak peluru dapat dipecahkan.

Dengan demikian melalui penggunaan pengembangan pembelajaran bermain diharapkan dapat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar tolak peluru pada Kelas VII SMP N 13 Gorontalo.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tolak peluru melalui pengembangan pembelajaran bermain, tujuannya guna meningkatkan keterampilan pada tolak peluru khususnya gaya *orthodox* (menyamping) pada siswa Kelas VII SMP N 13 Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berpikir ilmiah bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa. Meningkatkan hasil belajar tolak peluru di sekolah dasar
- b. Bagi Guru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi dalam meningkatkan hasil belajar tolak peluru.
- c. Bagi Sekolah. Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya materi tentang tolak peluru. Selain itu, sebagai bahan masukan bagi SMP N 13 Gorontalo untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi peneliti. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga khususnya tentang Tolak peluru agar nantinya peneliti bisa mengimplementasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.