



---

## Peluru Lilin Media Yang Aman Untuk Pembelajaran Tolak Peluru

**Rahadi**

SMP Negeri 3 Kediri

[rahadiok@gmail.com](mailto:rahadiok@gmail.com)

### Abstract

This innovative work is the result of a modified learning media to reject bullets using bullets made of wax. From the results of the implementation of learning it can be concluded that the use of bullet wax learning media is safe for students, fun and easy to duplicate. From the results of these innovations, it is recommended for physical education teachers who have not carried out bulletproof learning activities because the field conditions are not possible, so they can use wax bullets as a substitute medium, and this has been proven in class VII-C SMP 3 Kediri first semester 2015/2016 in learning to shoot bullets using wax bullets can run safely, smoothly and not damage the environment.

**Keywords:** Safe Media, Reject Bullets, Wax Bullets.

**Abstrak:** Karya inovatif ini merupakan hasil modifikasi media pembelajaran tolak peluru menggunakan peluru yang terbuat dari lilin. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran peluru lilin aman bagi peserta didik, menyenangkan dan mudah di duplikatkan. Dari hasil inovasi tersebut disarankan bagi guru mata pelajaran penjasorkes yang belum melaksanakan kegiatan pembelajaran tolak peluru karena kondisi lapangan yang tidak memungkinkan, maka dapat menggunakan peluru lilin sebagai media pengganti, dan ini telah dibuktikan pada siswakesel VII-C SMP Negeri 3 Kediri semester I tahun pelajaran 2015/2016 dalam pembelajaran tolak peluru menggunakan peluru lilin dapat berjalan dengan aman, lancar dan tidak merusak lingkungan.

**Kata Kunci :** Media Yang Aman, Tolak Peluru, Peluru Lilin.

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Di dalam pembelajaran di sekolah tidak hanya

materi pembelajaran yang dipersiapkan guru dalam kelas, namun metode dan media pembelajaran juga sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa,

Hal ini ditegaskan oleh (Azhar, 1997), yang mengatakan bahwa, kegiatan belajar mengajar pemakaian kata media pembelajaran digantikan oleh istilah

seperti alat pandang-dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang dengar, pendidikan alat peraga pandang, teknologi pendidikan, alat peraga, dan media penjelas. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru harus dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Azhar, 1997).

Untuk itu dalam menggunakan media pembelajaran guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, seperti apa yang disampaikan oleh (Hamalik, 2008), bahwa dalam menggunakan media pembelajaran guru harus memahami tentang: (1) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) seluk beluk proses belajar, (4) hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan, (5) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (6) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan (9) usaha inovasi dalam pendidikan.

Namun dalam kenyataannya selama ini belum secara maksimal menggunakan media pengajaran, masih ada sebagian guru yang belum profesional dalam mengajar di kelas sehingga dampak

yang dialami dalam proses belajar mengajar yakni, minimnya materi yang diterima pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Fenomena-fenomena tersebut di atas, mendorong untuk melakukan atau membuat suatu Karya Inovatif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media berupa Peluru yang terbuat dari Lilin. Beberapa alasan pentingnya media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam Karya Inovasi ini, adalah: (1) dengan media pembelajaran siswa belajar akan lebih kongkrit dan tidak *verbalisme*, (2) siswa lebih memiliki motivasi dalam belajar, sebab dengan media pembelajaran, kegiatan belajar akan lebih menarik, (3) kegiatan belajar lebih bervariasi, (4) siswa dapat melakukan kegiatan belajar sendiri dengan media pembelajaran yang dihadapi, dan (5) dengan media pembelajaran kegiatan belajar siswa akan lebih membawa pemikiran siswa kepada kehidupan sehari-hari.

Di sekolah kami, SMP Negeri 3 Kediri memang memiliki kendala yaitu adanya keterbatasan lapangan untuk kegiatan pembelajaran atletik, khususnya untuk materi lempar/tolak. Dengan adanya hal tersebut kami sebagai guru pengajar penjasorkes mempunyai tantangan harus kreatif dan inovatif, agar materi tersebut dapat tersampaikan, salah satunya dengan membuat suatu karya dengan menciptakan atau memodifikasi media atau alat yang dapat digunakan sebagai pengganti. Dengan karya inovatif yang dilakukan, akhirnya muncul permasalahan. Apakah memang perlu adanya inovasi media pembelajaran untuk mendukung rangkaian kegiatan belajar mengajar? Hal ini perlu dibuktikan dalam

karya inovatif pembelajaran yang khususnya diterapkan pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Kediri dengan judul Peluru Lilin Media Yang Aman Untuk Pembelajaran Tolak Peluru.

#### **METODE PENELITIAN**

Agar dalam pembahasan karya inovasi pembelajaran mengarah pada uraian yang lebih spesifik sesuai dengan ruang lingkup karya inovatif ini, maka akan ditegaskan beberapa istilah. Pertama yaitu media pembelajaran yang dimaksud adalah alat peraga yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan memperlancar kegiatan belajar dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran. Kedua yaitu aman bila digunakan tidak membahayakan, beresiko kecil, baik terhadap peserta didik maupun lingkungan. Aman yang dimaksud dalam penulisan karya inovatif ini adalah saat siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Kediri mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Terakhir materi pembelajaran tolak peluru menggunakan Peluru Lilin yaitu identifikasi bentuk latihan tolak peluru, mulai dari cara memegang, posisi awalan, cara menolak peluru, dan kondisi peluru saat jatuh dan latihan tolak peluru dimulai dari cara memegang peluru, posisi awalan dan gerakan menolak.

Tujuan Karya Inovatif ini adalah untuk menjawab permasalahan di atas yaitu apakah peluru lilin dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tolak peluru pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Kediri, beserta dampak yang ditimbulkannya. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aman, menarik, dan menyenangkan, juga membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, serta

merupakan dasar untuk mengembangkan proses pembelajaran, sehingga hasilnya lebih baik. Selain itu penelitian ini dirasa mampu menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memberi pengalaman nyata dan menumbuhkan kreatifitas, serta merupakan saranabelajar bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Ketika mendengar kata "inovasi" yang muncul dalam benak barangkali sesuatu yang baru dan unik. Dalam pembelajaran banyak teori yang mendukung inovasi, seperti teori behaviorisme, teori kognitivisme, dan lain-lain. Menurut etimologi, inovasi berasal dari kata *innovation* yang bermakna pembaharuan, perubahan. Inovasi adakalanya diartikan sebagai penemuan, tetapi berbeda dengan penemuan dari kata *diskoveri* atau *invensi*. Inovasi adalah suatu ide, produk, metode yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru, baik berupa hasil *discovery* atau *invensi* yang digunakan untuk tujuan tertentu.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memberi batasan, inovasi sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya baik berupa gagasan, metode atau alat (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2014). Dari pengertian ini diketahui bahwa inovasi adalah suatu hal yang baru, unik dan bermanfaat bagi masyarakat. Inovasi erat kaitannya dengan pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik.

Menurut Mikarsa (2007: 7.3), ada dua istilah yang berkaitan erat dengan

pembelajaran, yaitu pendidikan dan pelatihan. Di dalam dunia pendidikan untuk membentuk kepribadian individu dan dilaksanakan di sekolah, sedangkan pelatihan untuk melatih keterampilan individu dilaksanakan di perindustrian. Makna pendidikan dan pelatihan sebaiknya dipadukan dan diperoleh arti dari pembelajaran bukan terbatas pada ruang dan waktu, tetapi tergantung pada organisasi dan komponen yang berkaitan untuk mendidik siswa.

Pembelajaran juga merupakan proses komunikatif-inteartkif antara sumber belajar, guru, dan siswa yaitu saling bertukar informasi. (Gagne, 2008) menyatakan pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Jadi pembelajaran proses dimana guru dan siswa saling berinteraksi untuk memperoleh pengetahuan.

Dari pengertian inovasi dan pembelajaran tersebut maka makna inovasi pembelajaran merupakan metode baru yang berbeda yang digunakan untuk membentuk kepribadian dan melatih keterampilan siswa agar dapat berkembang secara optimal. Belajar dan Pembelajaran Menurut (Gagne, 2008) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Hakikat belajar sesungguhnya adalah proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat tetap dan lama dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja dan dimana saja.

Sedangkan pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Jika pembelajaran dianggap suatu system, berarti pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, strategi, metode pembelajaran, evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Namun apabila pembelajaran dianggap suatu proses, maka rangkaian kegiatan guru untuk membuat siswa belajar. Konsep proses pembelajaran dimulai dari merencanakan program pengajaran, dan penyusunan persiapan mengajar. Persiapan pembelajaran juga mencakup kegiatan guu untuk membaca buku-buku atau media pembelajaran lain yang berkaitan dengan materi belajar siswa dan mengecek keberfungsian alat peraga yang akan digunakan. Mengkonsep pembelajaran juga harus memahami prinsip-prinsip belajar antara lain, prinsip kesiapan, prinsip asosiasi, prinsip latihan, dan prinsip akibat.

Menurut (Sudjana, 2009), beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Diantaranya, (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran, (3) metode akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi

kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, dan (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan sebagainya.

Aplikasi Pembelajaran ditujukan agar guru mengoptimalkan proses belajar mengajar yang rancangannya disesuaikan dengan isi kurikulum. Rencana yang dibuat tidak mencakup keseluruhan isi dari mata pelajaran tapi sebuah sub topik saja yang berupa media pembelajaran saja. Pembuatan skenario Karya Inovasi Pembelajaran ini untuk mengatasi kesulitan yang dialami. Skenario yang dibuat berdasarkan Inovasi Pembelajaran Tolak Peluru menggunakan Media Peluru

Lilin.

Karya ini didesain karena terinspirasi dari beberapa sekolah yang tidak memungkinkan untuk menyampaikan suatu materi dalam kegiatan pembelajaran penjasorkes karena masalah keterbatasan lapangan, maka munculah ide untuk membuat suatu karya inovatif yaitu sebuah media pembelajaran berupa peluru yang terbuat dari lilin, yang cara pembuatannya mudah, simpel, dan saat digunakan dalam proses pembelajaran, aman bagi peserta didik, serta ramah lingkungan.

Alat, Bahan dan Biaya

Alat : Gunting

Bahan : 2 pak lilin mainan  
dan balon.

Proses Penciptaan/Pembuatan

Langkah Pembuatan :

a. Menyiapkan lilin mainan, balon, dan gunting.



Gambar 1. Lilin/Plastisin



Gambar 2. Balon



Gambar 3. Gunting

b. Membentuk lilin mainan menjadi bulatan seperti bola, dengan jalan menyatukan dua pak lilin mainan, kemudian diremas-remas, dan dibentuk bulatan peluru.



Gambar 4. Membuka Lilin/Plastisin



Gambar 5. Membentuk lilin menjadi bulatan

c. Memotong bagian ujung balon sepanjang 3 cm supaya lebih lebar



Gambar 6. Memotong bagian ujung balon

- d. Melapisi bulatan lilin dengan balon, caranya yaitu dengan menarik ujung balon yang sudah dipotong hingga lebar dan bisa dimasuki bulatan lilin.



Gambar 7. Melapisi bulatan lilin dengan balon

- e. Proses pelapisan bisa diulang sampai 4/5 kali, hingga peluru lilin siap digunakan, dan saat ditolak, kemudian mendarat menyentuh lantai tidak mudah pecah.



Gambar 8. Proses pelapisan hingga 4/5 kali



Gambar 9. Peluru lilin siap digunakan

Media ini digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Penggunaan dengan berbagai langkah kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa dikenalkan terlebih dahulu bahwa sarana/alat yang digunakan adalah merupakan karya inovatif berupa peluru yang terbuat dari lilin mainan yang bila digunakan aman bagi siswa dan tidak

merusak lingkungan.

2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, dan tiap kelompok diberi lembar pengamatan.
3. Siswa mengamati setiap gerak yang dilakukan oleh kelompok lain, mulai dari:
  - a. Cara memegang bola.
  - b. Posisi saat melakukan awalan.
  - c. Gerakan menolak.
  - d. Saat peluru mendarat. (keadaan

peluru dan kondisi lantai setelah peluru mendarat).

4. Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada lembar pengamatan secara kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dalam menggunakan peluru lilin sebagai media belajar siswa kelas VII-C SMP Negeri 3 Kediri, ada dua hal yang perlu menjadi catatan kami sebagai guru pengajar penjasorkes. Penggunaan Peluru Lilin dalam pengaplikasiannya, semua siswa berani melakukan/mencoba untuk menggunakan peluru lilin dalam pembelajaran tolak peluru tanpa merasa takut sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Saat Peluru Mendarat, hasil dari pengamatan ternyata tidak ada dampak yang ditimbulkan akibat pendaratan peluru lilin dari hasil tolakan yang dilakukan oleh siswa, berarti penggunaan peluru lilin dalam pembelajaran tolak peluru aman bagi siswa dan tidak merusak lingkungan (lantai).

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran

dilapangan dapat disimpulkan bahwa Peluru Lilin dapat digunakan sebagai media pengganti dalam kegiatan pembelajaran materi tolak peluru yang dalam penggunaannya tidak membahayakan siswa serta ramah lingkungan. Berdasarkan simpulan hasil pengamatan di lapangan maka disarankan bahwa guru hendaknya lebih kreatif dalam melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar, A. (1997). *Media Pembelajaran Dalam Prespektif Islam. skripsi.*
- Gagne, R. (2008). *Conditions of Learning ( R . Gagne ). Learning, (1987), 5–6.*
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Dinamika Ilmu, (1), 154.*
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online - definisi kata. Potensi.*
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Sinarbaru.*