

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari bahwasannya di dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) pada bidang studi Pendidikan Jasmani, masih banyak guru yang belum memberdayakan seluruh potensinya dalam mengelola pembelajaran baik dalam menguasai materi maupun dalam menggunakan media pembelajaran melainkan hanya menggunakan *talk and chalk* (berbicara dan kapur tulis), sementara materi-materi dalam Pendidikan Jasmani (Penjas) dilakukan tidak hanya di dalam ruangan saja (kelas) yang dalam arti teori melainkan juga praktek di lapangan.

Dalam praktek di lapangan sering sekali didapati pembelajaran Penjas yang kurang efektif dan efisien. Dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu. Padahal jika dikaji lebih mendalam, dengan menggunakan alat bantu informasi atau pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini disinyalir karena tidak tersedianya alat bantu tersebut dan kurangnya kreativitas para guru. Tidak tersedianya media pembelajaran atau alat bantu di sekolah menjadi salah satu faktor penyebab guru malas dan kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga hanya bermodalkan *talk and chalk*.

Hal ini sering kita jumpai dalam KBM bidang studi Penjas yang efeknya dapat mengkondisikan siswa dalam situasi Duduk Diam Catat Hafal (DDCH). Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pengajaran Pendidikan jasmani yang sangat kompleks yang seharusnya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial, melainkan hanya aspek kognitifnya. Di samping itu, hal ini tentu bertentangan dengan harapan masyarakat (orang tua anak) yang menginginkan anak-anaknya tumbuh lebih kreatif, dapat menggunakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperolehnya secara efektif dalam pemecahan masalah-masalah sehari-hari yang kontekstual.

Secara umum kegiatan pembelajaran penjas melibatkan aktivitas fisik, demikian halnya dalam belajar lompat jauh. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dipengaruhi oleh metode atau gaya mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu siswa untuk menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah

pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya, Semiawan (2002).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan, Hal ini senada dengan pendapat Piaget yang menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional. Pengertian ini membedakan antara bermain dengan bekerja, yang memiliki tujuan tertentu dan tidak harus menimbulkan kesenangan.

Saat ini, sekolah telah mengakui nilai dan manfaat bermain yang bersifat edukatif bagi perkembangan para peserta didik. Hal ini terlihat dengan pencakupan kegiatan permainan, olah raga, drama, seni dan sebagainya dalam kurikulum pendidikan formal

Pada intinya permainan merupakan bagian dari tingkah laku manusia, yang juga merupakan bagian kebudayaan. Kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya termasuk ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lain serta kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa permainan merupakan warisan nenek moyang kita, warisan dari para leluhur kita, sehingga dengan melestarikan permainan, juga melestarikan sebagian kebudayaan nenek

moyang kita. Namun pewarisan itu sendiri selalu mengalami perubahan sesuai dengan perubahan zaman dan perkembangan kebudayaan.

Seperti halnya juga dengan materi pembelajaran lompat jauh dalam penyampaian materinya kepada siswa, guru memerlukan metode yang tepat agar siswa tidak mudah bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran tersebut. Bila guru Penjas menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajarannya tentu itu akan menarik minat serta perhatian siswa terhadap pembelajaran tersebut dan bila siswa mulai menaruh minat dalam pembelajaran tersebut maka siswa pasti akan lebih mudah memahami dan mengerti tentang pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMP Negeri 28 Medan serta informasi yang diperoleh dari guru Penjas, bahwasannya selama ini guru Penjas dalam proses pembelajarannya menggunakan metode demonstrasi yaitu guru setelah memberikan penjelasan kepada siswanya langsung mempraktekkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun dampak dari apa yang diterapkan guru selama ini yaitu bahwasannya tidak semua siswa akan mudah memahami dan mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Karena tidak semua siswa menaruh perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan dan dipraktekkan oleh gurunya.

Selain penggunaan metode demonstrasi, guru juga menggunakan media dalam proses pembelajarannya yaitu guru menggunakan media buku paket dari sekolah. Dimana siswa diajak berimajinasi terlebih dahulu untuk memperoleh informasi mengenai materi lompat jauh dengan melihat gambar yang ada dalam buku paket tersebut. Dan itu terasa kurang efektif dan efisien.

Sehingga dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan selama ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang bersemangat dalam pembelajaran lompat jauh tersebut. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat siswa selama ini. Dalam pembelajaran Penjas, sekolah telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 75, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah .

Pada materi pembelajaran lompat jauh teknik dasar yang paling sulit dipahami oleh siswa untuk mempraktekannya dengan tepat adalah teknik bertumpu. Dimana siswa kadang terlihat kesulitan untuk meletakkan kakinya dengan tepat pada balok tumpuan pada saat akan melakukan tolakan. Karena masih banyak siswa yang kadang ragu-ragu pada saat akan bertumpu dan bahkan kadang kakinya melewati balok tumpuan. Serta siswa juga kadang tidak melakukan teknik bertumpu sesuai dengan proses yang sebenarnya misalnya posisi badan yang tepat pada waktu bertumpu, cara menapakkan kaki dan posisi kaki ayun sesuai dengan teknik yang benar yang harus dilakukan. Kadang siswa kurang begitu paham mengenai masalah itu.

Selama ini guru penjas dalam penyampaian materi lompat jauh kurang menjelaskan secara detail mengenai cara yang tepat pada saat melakukan tumpuan misalnya posisi badannya dan cara menapakkan kakinya dengan benar. Sehingga itu menimbulkan kesalahan persepsi pada siswa, dan juga menimbulkan kesulitan pada siswa pada saat akan bertumpu.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SMP Negeri 28 Medan pada jam pelajaran Penjas pokok bahasan lompat jauh, khususnya pada

saat siswa mempraktekkan apa yang telah dijelaskan oleh gurunya. Informasi yang diperoleh dari guru Penjas dari 30 siswa yang ada dikelas VII hanya ada 14 siswa yang paham tentang teknik bertumpu. Berarti dari data tersebut sekurangnya hanya sekitar 46.7 % dari jumlah siswa yang ada yang berhasil memahami mengenai tentang teknik bertumpu pada materi lompat jauh. Namun nilai itu belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal secara klasikal yang ditetapkan sekolah yaitu sekitar 85 % dari keseluruhan siswa.

Belum diketahui secara pasti penyebab dari kesulitan siswa untuk melakukan teknik bertumpu dengan baik. Mungkin karena kurang jelasnya penjelasan yang diberikan guru mengenai teknik bertumpu tersebut atau kurang perhatian siswa mengenai teknik bertumpu tersebut .

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi lompat jauh menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Untuk itu diperlukan suatu cara agar siswa dapat menguasai gerakan lompat jauh dengan benar sehingga akan menghasilkan lompatan yang maksimal. Salah satunya adalah melalui Permainan Tradisional.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang ” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya

Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Medan Tahun Ajaran 2015/2016 ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapatlah dibuat suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi, dalam penelitian ini masalah yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran Lompat jauh SMP Negeri 28 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam pembelajaran untuk pencapaian ketuntasan belajar siswa.
3. Masih banyak siswa yang belum memahami materi *Lompat jauh*
4. Masih banyak siswa yang kurang serius dalam pembelajaran .

## **C . Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari interpersi yang berbeda dalam penelitian ini, maka perlu kiranya menentukan pembatasan masalah pada hal-hal pokok saja untuk mempertegas sasaran yang akan dicapai. Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **D . Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah : ” Apakah Melalui permainan Tradisional dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 28 Medan Tahun ajaran 2015/2016 ”.

#### **E . Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 28 Medan Tahun Ajaran 2015/2016

#### **F . Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan :

1. Untuk guru pendidikan jasmani hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumber informasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.
2. Untuk memberikan penjelasan tentang pengaruh pembelajaran khususnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Untuk memberikan informasi yang praktis bagi penelitian mahasiswa selanjutnya dalam penelitian dibidang pendidikan.