

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman.

Era globalisasi berkembang sangat pesat dewasa ini hal tersebut menuntut manusia untuk selalu mengikuti perkembangan zaman seperti media massa cetak atau internet, pendidikan merupakan hal yang sangat mudah mengakses informasi melalui pergaulan global yang tanpa batas, dengan demikian pendidikan adalah sebuah daya upaya untuk mengajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani siswa agar dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu hidup dan menghidupkan anak selaras dengan alam dan masyarakatnya oleh karena itu melalui pendidikan diharapkan sumber daya manusia menjadi lebih baik karena tuntutan zaman yang bersifat dinamis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan terutama di negara-negara yang sudah maju karena kualitas seorang warga negara akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadiannya pada saat orang tersebut berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat dipecahkan dengan baik, meskipun tujuan serta proses pendidikan dari periode ke periode selalu berbeda tapi jelas mengarah kepada peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

Pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disekolah yang menekankan pada aspek lain selain pengetahuan juga keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam berfikir dan bertindak secara konsisten dan terus-menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten dalam arti memiliki pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu.

Namun dalam kenyataan masih banyak guru pendidikan jasmani yang masih terbatas dalam mengajar pembelajaran praktek pendidikan jasmani karena fasilitas alat dan sarana dan prasarana disekolah kurang memadai. Mengajar adalah salah satu cara pendekatan yang bisa diharapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang terkadang pembelajaran pendidikan jasmani hanya dilaksanakan secara teori saja dan tidak seperti apa yang kita harapkan.

Untuk menumbuhkan dan meningkatkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif dan kompetitif dari siswa sebenarnya tidaklah mudah karena kenyataannya guru dianggap sebagai sumber belajar yang paling utama dan paling benar dan memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru, akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas untuk belajar.

Sebenarnya banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar penjas siswa salah satu diantaranya adalah dengan menerapkan pembelajaran melalui bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran, penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dan proses belajar siswa lebih menarik (Soepartono, 2000:15).

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat diukur dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah tersebut pada pembelajaran penjas khususnya materi lompat jauh juga ditemukan keragaman masalah yaitu sebagai berikut :

- 1) Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum terlihat dengan jelas.
- 2) Siswa kurang memahami teknik dasar lompat jauh
- 3) Masih banyak siswa yang belum mengerti dan salah dalam melakukan tumpuan lompat jauh dengan tepat.
- 4) Siswa masih ragu-ragu dalam bertumpu.

Keragaman masalah ini menggambarkan efektifitas belajar mengajar praktek di lapangan masih rendah, rendahnya kemampuan siswa dalam bertumpu dengan tepat pada papan tumpuan yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembelajaran penjas pada materi lompat jauh guru harus menguasai materi yang akan digunakan serta diperlukan juga bantuan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

Untuk itu penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan karena media mempunyai kelebihan, kemampuan teknis yang mampu membantu proses belajar mengajar yang baik juga juga mampu meningkatkan keterampilan siswa.

SMP Negeri 6 Kisaran adalah salah satu SMP terdapat di Kisaran, ditinjau dari sarana dan prasarana luas lapangan SMP Negeri 6 Kisaran dengan

luas tanah = 9,186,75 m<sup>2</sup>. Lapangan yang cukup luas ini dipergunakan untuk praktek pembelajaran pendidikan jasmani dan untuk melaksanakan kegiatan upacara bendera.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 6 Kisaran Pada tanggal 3 s/d 7 September 2012 Peneliti melaksanakan observasi di SMP Negeri 6 Kisaran Kabupaten Asahan, Dimana pada tanggal 3 September 2012 Peneliti datang ke sekolah untuk meminta izin melaksanakan observasi kepada Kepala Sekolah SMP N 6 Kisaran Kabupaten Asahan Ibu Siti Hafisah S.Pd, Setelah itu pada tanggal 5 September 2012 Peneliti melaksanakan pengamatan serta konsultasi dengan Guru Penjas SMP N 6 Kisaran Bapak Solat Surbakti S.Pd, mengatakan bahwa hasil belajar lompat jauh masih rendah, karena siswa belum memahami teknik dasar lompat khususnya dalam teknik bertumpu.

Pada tanggal 7 September peneliti melaksanakan pengambilan sample pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran Kabupaten Asahan. Dimana Populasi kelas VII di SMP N 6 Kisaran terdiri dari 5 Kelas yang berjumlah 199 siswa. Dalam pengambilan sample peneliti menggunakan *purposive sample*, dimana pengambilan sampelnya itu adalah nilai kelas yang terendah diantara 5 kelas tersebut, dan setelah berkonsultasi dengan bapak Solat Surbakti S.Pd dan melihat langsung daftar nilai praktik lompat jauh yang di berikan bapak Solat Surbakti S,Pd diperoleh kesimpulan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar lompat jauh adalah 60,6, siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65, dimana masih banyak siswa yang belum mengerti dan salah dalam melakukan tumpuan lompat jauh dengan tepat,

kesalahan yang umum dilakukan siswa adalah pada saat melakukan awalan dengan berlari maksimal saat ingin bertumpu pada papan tumpuan siswa masih ragu-ragu, dan sering terjadi kaki yang bertumpu melewati batas akhir papan tumpuan.

Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sangat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh dalam meningkatkan kemampuan tumpuan dengan tepat dan meningkatkan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran. Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa diperlukan media yang cocok untuk membantu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *colour board*.

Dari latar belakang masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Tumpuan Lompat Jauh Dengan Menggunakan Media *Colour Board* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas pada latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain:

- Hasil belajar siswa masih rendah khususnya materi lompat jauh
- Minat belajar siswa yang kurang
- Sarana dan prasarana kurang memadai
- Siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar
- Masih banyak siswa yang belum mengerti dan salah dalam melakukan tumpuan lompat jauh dengan tepat

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari penjelasan yang diidentifikasi, peneliti membatasi pada Upaya Meningkatkan Kemampuan Tumpuan Lompat Jauh Dengan Menggunakan Media Colour Board Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 2 variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas: menggunakan media *colour board* pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 kisanan tahun ajaran 2012/2013.
2. Variabel Terikat: meningkatkan kemampuan tumpuan lompat jauh.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas harapannya dengan menggunakan media *colour board* ini dapat meningkatkan Kemampuan Tumpuan Lompat Jauh Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Yang menjadi tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan Kemampuan Tumpuan Lompat Jauh Dengan Menggunakan Media *Colour Board* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Kisaran Tahun Ajaran 2012/2013.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang penggunaan media *colour board* pada materi lompat jauh untuk meningkatkan kemampuan tumpuan dengan tepat.
2. Sebagai bahan masukan yang berguna bagi guru penjas dan siswa SMP Negeri 6 Kisaran khususnya untuk Meningkatkan kemampuan tumpuan lompat jauh melalui pembelajaran dengan media *colour board*.
3. Sebagai bahan masukan yang berguna bagi pembaca khususnya rekan mahasiswa Unimed agar dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya.

Sebagai bahan informasi dan pustaka untuk para peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.