

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih. Dalam pendidikan pasti mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani. Karena inti pembelajaran pendidikan jasmani adalah gerak insan dalam rangka pembentukan dan pengembangan. Gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman. Bergerak bagi anak-anak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting bahkan hampir sebagian dari seluruh waktunya dihabiskan untuk bergerak.

Dalam proses pembelajaran, anak melakukan berbagai tugas-tugas gerak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sehingga, dalam proses perkembangan pendidikan jasmani, memiliki muatan belajar gerak yang diarahkan pada pencapaian tujuan fisik dan perkembangan motorik. Oleh karena itu, apabila bentuk-bentuk gerakan yang dimiliki oleh anak-anak tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dengan baik, maka akan sangat bermanfaat sekali bagi pendidikan di sekolah. Pendidik diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi

permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat.

Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang dilakukan secara intensif dengan mengerahkan segala daya dan upaya guna meningkatkan prestasi seoptimal mungkin dalam usaha untuk memenangkan suatu pertandingan atau perebutan kejuaraan suatu cabang olahraga. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Salah satu olahraga atletik yang dilakukan di sekolah yaitu Lompat jauh. Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas, ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya (Edy Purnomo, 2007: 93).

Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada anak SMP diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah bermain. Hal ini senada seperti yang dikemukakan oleh Syamsir Aziz (2003 : 1.4), bermain adalah suatu kegiatan yang menarik, menantang dan yang menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang atau pun lebih, yang dilakukan oleh anak-anak atau orang dewasa, tua atau muda, orang miskin atau kaya, laki-laki atau perempuan. Dengan bermain, pembelajaran diharapkan akan menjadi menyenangkan, anak tidak akan jenuh dan anak tidak merasakan bahwa mereka sudah belajar lompat jauh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2016 di SMP Negeri 39 Medan, dari guru bidang studi pendidikan jasmani diperoleh informasi bahwa nilai siswa-siswi bidang studi pendidikan jasmani masih rendah atau di bawah KKM (75). Adapun hasil data observasi, diperoleh bahwa dari 40 siswa yang melakukan lompat jauh ternyata 29 siswa (72,5%) masih memperoleh nilai di bawah rata-rata, dan selebihnya 11 orang siswa (27,5%) memiliki nilai di atas rata-rata kelas. Hasil tersebut dikarenakan terdapat kesulitan yang dihadapi guru pendidikan jasmani di sekolah. Adapun beberapa kendala yang dihadapi guru di dalam proses pembelajaran atletik, khususnya lompat jauh pada siswa kelas VIII-F SMP Negeri 39 Medan, diantaranya:

1. Minimnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjas khususnya lompat jauh.
2. Kebanyakan siswa hanya tertarik dengan pembelajaran penjas seperti sepak bola, bola kasti, bulu tangkis dan lain-lain.
3. Minimnya sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.
4. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang.

Berdasarkan hasil observasi di atas, peneliti menyimpulkan proses pembelajaran lompat jauh belum dapat dilakukan dengan baik dan perlu dilakukan proses pembelajaran yang lebih bervariasi. Karena selain kendala-kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran lompat jauh, guru juga dalam penyampaian materi kurang memberikan umpan balik atau (*feed back*) secara langsung kepada siswa dikarenakan jumlah siswa yang banyak, sehingga tidak

semua siswa dapat diberi umpan balik secara langsung, dan membuat siswa cepat bosan. Selain itu, guru pendidikan jasmani masih sering memberikan materi pembelajaran dengan teknik atau cara biasa seperti gaya komando. Pada gaya komando pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Semua keputusan-keputusan dibuat oleh guru akibatnya siswa merasa cepat bosan dan pembelajaran yang berlangsung kemateri inti merupakan salah satu factor banyaknya siswa yang belum tuntas KKM.

Menurut peneliti, perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Terutama pada materi lompat jauh, diperlukan permainan yang mengacuh pada gerakan lompat jauh terhadap siswa, seperti metode pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk selalu mengikuti pembelajaran lompat jauh. Salah satunya dengan menggunakan metode bermain. Sudirman (1996: 113-182) menjelaskan bahwa, metode bermain yaitu cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan, dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu

Bentuk metode bermain yang akan dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh yaitu bermain sirkuit. Melalui metode bermain ini diharapkan juga dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti materi lompat jauh, serta dapat meningkatkan koordinasi gerak dalam lompat jauh. Dengan permainan tersebut, tujuan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dapat tercapai seperti apa yang penulis inginkan.

Berdasarkan latar belakang di atas yang melihat dari beberapa aspek dari hasil observasi yang dilakukan peneliti maka diadakan penelitian dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas VIII SMP Negeri 39 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa menyukai pembelajaran atletik khususnya lompat jauh.
2. Motivasi belajar siswa kelas VIII-F di SMP Negeri 39 Medan dalam mengikuti proses pembelajaran lompatjauh masih rendah.
3. Kurangnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran lompat jauh.
4. Guru kurang variatif dalam mengelola proses pembelajaran lompat jauh.
5. Sarana dan prasarana di kelas VIII-F SMP Negeri 39 Medan kurang memadai.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan untuk mencegah luasnya permasalahan, maka peneliti hanya membatasi pokok permasalahan yang diteliti yaitu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Menggunakan

Metode Bermain Pada Siswa Kelas VIII-F SMP Negeri 39 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui metode bermain pada siswa kelas VIII-F SMP Negeri 39 Medan Tahun Ajaran 2016/2017 ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui metode bermain dan meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas VIII-F SMP Negeri 39 Medan Tahun Ajaran 2016/2017 dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

F. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Melalui metode bermain, siswa dapat lebih meningkatkan hasil belajar lompat jauh dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih memotivasi siswa serta meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Bagi guru pendidikan jasmani

Dapat menambah wawasan dan masukan yang sesuai dengan hasil penelitian, serta member informasi dalam membuat program pengajaran bagi guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan mutu pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan evaluasi proses, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.