

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktivitas yang lazim dilaksanakan di sekolah menengah pertama (SMP) sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerakan-gerakan olahraga, sehingga Pendidikan Jasmani SMP memuat pendidikan olahraga.

Salah satu pendidikan olahraga yaitu olahraga atletik. Atletik merupakan cabang olahraga yang pada umumnya menggunakan gerak dasar dari manusia. Olahraga atletik memiliki cabang olahraga yang berguna, seperti lari, lompat jauh, dan tolak peluru. Semua cabang olahraga tersebut tidak memerlukan teknik dasar. Namun, semua dapat menyehatkan badan jika dilakukan dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, olahraga atletik dijadikan sebagai salah satu materi pokok dalam silabus pendidikan jasmani di sekolah, baik di tingkat sekolah dasar, menengah pertama maupun menengah atas.

Salah satu olahraga atletik yang diajarkan di jenjang SMP yaitu lompat jauh gaya jongkok. Perlunya suatu cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran lompat jauh, karena pembelajaran ini pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun banyak melibatkan unsur fisik dan mental. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mampu melibatkan siswa secara tepat dengan

presentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia, sehingga yang dilakukan dapat mencapai tujuan dan member hasil yang semakin baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru Pendidikan Jasmani harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak SMP. Pendekatan bermain merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru Pendidikan Jasmani SMP, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, diperlukan peranan guru yang baik dan memang benar-benar bertanggungjawab terhadap siswa. Seorang guru pendidikan jasmani memiliki kesulitan sendiri dalam mendemonstrasikan pelajaran pendidikan, bukan pada kegiatan pendidikan prakteknya saja tetapi agar siswa dapat tertarik dengan teori olahraga sebelum kegiatan praktek di lapangan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikannya harus menarik sehingga siswa tidak bosan dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan melakukan apa yang ditugaskan. Karena tinggi rendahnya hasil belajar tergantung pada proses pembelajaran yang akan dihadapi oleh siswa.

Hasil observasi pada tanggal 24 Februari 2016 dan wawancara penulis dengan guru pendidikan jasmani SMP Negeri 3 Kisaran tahun 2016, di peroleh data ketuntasan hasil belajar lompat jauh dengan 10 siswa (33,33%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 20 siswa (66,67%) belum tuntas belajar dalam materi lompat jauh di kelas VII³ yang berjumlah 30 orang siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan penyebab dari kesulitan siswa dalam melakukan teknik lompat jauh gaya jongkok dikarenakan kesalahan sikap pada

posisi badan pada saat melakukan gerakan lompat jauh gaya jongkok dan juga ketidakpahaman siswa mengenai cara melakukan teknik lompat jauh gaya jongkok yang sebenarnya. Sebagian siswa merasa lompat jauh gaya jongkok sulit dilakukan, dan cenderung siswa merasa bosan dan malas pada saat pembelajaran, karena kurangnya variasi dalam pembelajaran lompat jauh. Kurangnya cara guru memberi penjelasan dalam melakukan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas perlu sebuah pemecahan masalah yang dapat memperbaiki hasil belajar lompat jauh. Maka pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya pendekatan bermain yang dilakukan guna untuk menunjang pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi lompat jauh gaya jongkok. Pendekatan bermain yang dapat menumbuhkan rasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dengan bentuk pendekatan bermain (lompat tali, lompat kardus dan lompat kodok) siswa diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Karena dasar dari tiga bentuk permainan ini memiliki prinsip gerakan yang sama dengan lompat jauh gaya jongkok. Dengan melakukan pembelajaran dengan pendekatan bermain diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa memiliki rasa senang belajar dengan bermain dalam memahami beberapa gerakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya variasi dalam pembelajaran, rendahnya pemahaman siswa dalam lompat jauh gaya jongkok, tingginya tingkat kesalahan siswa dalam melakukan gerakan lompat jauh seperti : sikap badan saat melakukan awalan, tumpuan, melayang dan mendarat dan gerakan tangan dan kaki pada saat melakukan awalan, tumpuan, melayang dan mendarat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa kelas VII³ SMP Negeri 3 Kisaran Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII³ SMP Negeri 3 Kisaran Tahun Ajaran 2016/2017?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang disampaikan di atas, tujuan penelitian adalah: “Untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII³ SMP Swasta Negeri 3 Kisaran Tahun Ajaran 2016/2017”.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan akan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Sebagai masukan bagi guru Pendidikan Jasmani dalam memilih pendekatan permainan yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani bagi siswa khususnya pada materi Lompat Jauh.
3. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi dan berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran Lompat Jauh.
4. Untuk menambah pengetahuan, wawasan dan berfikir ilmiah bagi pembaca tentang Lompat Jauh.