

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu kemampuan gerak individu yang bersifat sukarela dan bermakna serta untuk respon yang berhubungan langsung dengan aspek mental, emosional, dan sosial merupakan tujuan utama pendidikan jasmani, sebagai komponen dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting karena tanpa pendidikan akan sulit maju dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, pendidikan perlu benar-benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas yang mampu bersaing dengan akal budi, akhlak mulia, dan akhlak yang baik.

Dengan demikian tujuan melaksanakan pendidikan jasmani disekolah identik dengan tujuan pendidikan, adapun tujuan pendidikan jasmani seperti yang tertulisa dalam Undang-undang Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah “Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri melalui berbagai pilihan olahraga dan aktivitas jasmani dalam upaya mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pola hidup sehat.

Penggunaan kurikulum sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di sekolah merupakan salah satu faktor yang harus didukung untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pendidikan dan kurikulum terkait erat; pendidikan tidak mungkin tanpa kurikulum, dan tujuan serta konten kurikulum saling terkait, tujuan yang dapat dicapai jika alat, isi, atau kurikulum yang digunakan sebagai pedoman relevan artinya sejalan dengan tujuan pendidikan tersebut. Kurikulum adalah program yang dirancang, dikembangkan,

dan dilaksanakan dalam situasi belajar mengajar yang sengaja dibuat dalam ruang lingkup sekolah.

Selain kurikulum yang dijadikan sebagai pedoman dalam pencapaian pendidikan, seorang guru juga sangatlah berpengaruh dalam bidang ini, salah satunya adalah guru pendidikan jasmani, dikarenakan seorang guru pendidikan jasmani memiliki peran penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang dimana guru pendidikan jasmani dapat mengembangkan dari bidang kognitif, psikomotorik dan religious.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu karakteristik model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran penjas. Adanya sarana pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran menuntut seorang guru pendidikan jasmani harus menguasai dan memahaminya dan dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran yang sebaik mungkin agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dengan kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan dalam pengajaran pendidikan jasmani tidak membosankan bagi peserta didik.

Walaupun banyak sekolah yang tidak mampu melaksanakan proses belajar mengajar pendidikan jasmani karena fasilitas pendidikan jasmani yang kurang memadai, namun jika semua masalah tersebut tidak dapat diselesaikan, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai. Saat proses pelaksanaan pembelajaran

masih sering dijumpai hal-hal yang tidak sesuai dengan kurikulum yang telah dibuat, misalnya pada pelajaran olahraga.

Karena guru juga terlibat langsung dalam pendidikan, peningkatan kemampuan dan keterampilan guru harus menjadi langkah awal untuk meningkatkan mutu pendidikan. Karena mereka terjun langsung dalam bidang pendidikan dan menjadi panutan bagi setiap orang, terutama para siswanya, maka guru memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Seorang guru pendidikan jasmani harus menguasai dua hal tersebut tentunya guru harus lulus dan mampu mengelola belajar siswa atau interaksi belajar-mengajar dan dapat menerangkan teori pelajaran secara jelas, menggunakan teknik atau metode yang kreatif untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses pembelajaran.

Guru juga harus memiliki kepribadian yang disenangi, jujur, ramah, rendah hati dan berwibawa sejalan dengan profesinya dimana seorang guru harus mampu menguasai materi pembelajaran yang diampuh, seperti terstruktur, kosep dan pola pikir keilmuan. Kemampuan pengajar juga harus dikaitkan dengan kemampuan relasional, perspektif, dan kerjasama secara umum, dengan siswa, guru lain, wali siswa, dan masyarakat secara keseluruhan.

Lompat tinggi merupakan salah satu nomor atletik yang mengutamakan kekuatan dan kelincahan, atletik juga merupakan dasar dari seluruh cabang olahraga didalam melaksanakan kegiatan olahraga tersebut. Pada cabang lompat tinggi ini, tujuan utamanya adalah untuk dapat melompat setinggi mungkin dan melewati mistar.

Teknik yang baik dalam lompat tinggi akan selalu didasarkan pada teori-teori ilmiah terkini yang mendukung pelaksanaan teknik tersebut serta aturan

permainan yang berlaku. Teknik dasar lompat tinggi saat beradaptasi dengan tujuan dan peraturan lebih dan lebih menuntut. Anatomi, fisiologi, dan biomekanik adalah beberapa ilmu pendukung.

Bagian yang diperlukan dalam pembelajaran lompat tinggi adalah bagaimana seorang siswa dapat melakukan lompatan dengan maksimal dengan melewati tiang mistar. Kegiatan tersebut bukanlah suatu hal yang mudah dan tidak semua siswa dapat melaksanakan kegiatan tersebut jika hal ini terus menerus terjadi dalam proses pembelajaran maka akan tidak sedikit gagal dalam proses pembelajaran. maka dari itu perlu memberikan ide kreasi baru dengan mengembangkan alat sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa

Sebelum melakukan pengembangan alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas maka peneliti melakukan riset atau survei melalui rujukan dengan menonton video dari *youtube* dengan beberapa kunci yang menjadi acuan“ Lompat Tinggi Elektrik” peneliti menemukan bahwasanya sudah ada yang membuat alat lompat tinggi tersebut di Universitas Negeri Yogyakarta akan tetapi dapat peneliti simpulkan tidak ada rancangan atau alat lompat tinggi yang menyerupai rancangan yang ingin peneliti kembangkan. Sehingga ide ini akan muncul sebuah karya baru yang dapat mengedukasi subjek yang dituju.

Mengenai itu berikut bagian catatan penting terkait dari menonton alat lompat tinggi elektrik dari *youtube*. 1. Peneliti tidak menemukan karakteristik alat lompat tinggi yang sama dengan ide peneliti. 2. Peneliti menemukan pada alat lompat tinggi yang dibuat masih menggunakan laptop saat mengukur ketinggian mistar tiang sehingga akan mempersulit guru dan siswa pada saat penggunaan alat

lompat tinggi elektrik. Berdasarkan data diatas dengan analisis telaah youtube alat yang sudah dikembangkan sudah menunjukkan adanya nilai baik namun perlu adanya perubahan pengembangan secara baik dilakukan pada Sekolah Menengah Atas.

Kemudian peneliti melakukan riset atau survei melalui rujukan jurnal-jurnal yang diakses dari internet, merujuk apa yang telah dikerjakan peneliti terkait dengan membaca jurnal dengan kata kunci yang menjadi penguat acuan dalam menindak lanjuti prosedur berpikir” Pengembangan Alat Lompat Lompat Tinggi” dari hasil pencarian yang peneliti lakukan maka peneliti memperoleh beberapa informasi dari jurnal diantaranya ialah : (1).Yeni Sambas (2013) yang berjudul “upaya meningkatkan pembelajaran lompat tinggi gaya straddle melalui modifikasi media karet pada siswa kelas XI SMA. Hasil penelitian memodifikasi karet sebagai media dalam proses pembelajaran lompat tinggi pada siswa dapat meningkatkan keterampilan lompat tinggi gaya straddle pada siswa SMA Tebas Kabupaten Sambas kelas IX. (2).Risa Anita (2013) yang berjudul “meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya straddle menggunakan balok berjenjang bagi siswa Kertanegara Kec. Kertanegara Kab. Purbalingga Tahun 2013. Hasil penelitian pemanfaatan balok kayu yang disusun berjenjang sebagai media pembelajaran lompat tinggi gaya straddle dengan menggunakan 2 siklus dapat meningkat sangat signifikan aspek afektif mengalami peningkatan sebesar 65 persen. Terdapat peningkatan sebesar 62% pada aspek psikomotorik. (3).Supandi (2019) yang berjudul “pemanfaatan media tali karet untuk meningkatkan hasil belajar lompat tinggi gaya gunting siswa SMA Negeri 1 Menukung”. Hasil penelitian pemanfaatan tali karet sebagai media pembelajaran lompat tinggi untuk

meningkatkan prestasi siswa, SMA Negeri 1 Manukung penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan jumlah sampel 30 siswa dan dinyatakan berhasil.

Berdasarkan data di atas dengan mengumpulkan sumber antara hasil observasi sarana pendidikan jasmani dengan hasil analisis jurnal dapat peneliti simpulkan bahwa tidak ada rancangan ataupun alat bantu yang menyerupai rancangan yang ingin peneliti kembangkan, maka peneliti berkeinginan untuk merancang sebuah alat untuk membantu siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran lompat tinggi.

Alat yang dirancang dalam penelitian ini secara khusus *MERANPAT* sebagai alat lompat tinggi, penelitian pengembangan ini sangat diharapkan. inovatif dan dapat memberikan kontribusi pada pembelajaran yang efektifitas dan efesiensi kepada siswa maupun guru.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah untuk meluruskan alur penelitian supaya berada pada tingkat yang dapat dikaji nalar serta kemenarikan dan kebaruan sebuah karya maka fokus penelitian ini adalah mengembangkan alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas, yang menarik motivasi dan minat belajar siswa pada cabang lompat tinggi dalam pembelajaran PJOK.

Sehingga alat yang dikembangkan bisa didesain semenarik mungkin yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada lompat tinggi, maka penelitian ini dibatasi untuk mengembangkan alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimanakah pengembangan alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah penjelasan dari tujuan penelitian ini:

1. Dengan menghasilkan produk yaitu alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas yang efisien dan efektif.
2. Untuk menghasilkan alat lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas yang bermanfaat dan berkualitas pada guru Pendidikan Jasmani dan Siswa Sekolah Menengah Atas.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pembelajaran lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas yang efektif dan efisien, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun siswa. kegunaan hasil penelitian ini meliputi :

1. Manfaat secara praktis
 - a. Dapat memberikan kemudahan praktek pembelajaran lompat tinggi di Sekolah Menengah Atas
 - b. Dapat memberikan sumbangan alat lompat tinggi yang layak digunakan sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran lompat tinggi

2. Manfaat secara teoritis

- a. Sebagai bahan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penyempurnaan alat dan sarana lompat tinggi pada Sekolah Menengah Atas.
- b. Sebagai masukan guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan semangat belajar siswa sekaligus menumbuh kembangkan kemampuan siswa untuk mampu memadukan teknologi dengan sarana pembelajaran

