

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang dijalani sekarang ini menuntut peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang merupakan persyaratan khusus untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya, yaitu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, tanggung jawab atas pembangunan bangsa.

Dalam upaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia, Pendidikan Nasional memiliki seperangkat mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di suatu lembaga pendidikan ataupun di sekolah. Seperangkat mata pelajaran yang diatur dalam kurikulum pendidikan nasional yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), memiliki berbagai jenis mata pelajaran, salah satu diantaranya adalah pendidikan jasmani.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menuntut guru dan siswa untuk berperan aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial

masyarakat. Sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Untuk menumbuhkan sikap tersebut pada siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan metode. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses belajar mengajar yang di dalamnya menekankan aktivitas jasmani serta usaha yang dilakukan secara sadar melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani adalah suatu aspek dari proses pendidikan yang berkenaan dengan perkembangan dan penggunaan kemampuan gerak individu yang suka rela dan berguna serta berhubungan langsung dengan responmental, emosional, dan sosial. Pendidikan jasmani bertujuan agar siswa dapat mengerti dan mengembangkan kesehatan, kesegaran jasmani, dan keterampilan gerak melalui berbagai bentuk permainan dan olahraga, mampu bersosialisasi dan berpartisipasi secara aktif dan positif dalam mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani dan mengerti serta dapat melakukan upaya

pencegahan penyakit/bahaya yang berkaitan dengan lingkungan dan kegiatan olahraga, serta dapat melakukan penanggulangan dan perawatan penyakit secara sederhana. Pendidikan jasmani juga bertujuan untuk perkembangan kesehatan jasmani dan organ-organ tubuh, perkembangan mental emosional, perkembangan otot syaraf (*Neuro-muscular*) atau keterampilan jasmani, perkembangan sosial, perkembangan kecerdasan atau intelektual.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Salah satu aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang telah cukup dikenal adalah kegiatan atletik. Salah satu bagian dalam olahraga atletik yang diajarkan di sekolah adalah lompat jauh. Lompat jauh merupakan salah satu nomor atletik yang bertujuan melompat sejauh-jauhnya dengan memindahkan seluruh tubuh dari titik tertentu ke titik lainnya dengan cara berlari secepat-cepatnya, kemudian menolak, melayang di udara, dan mendarat.

Seseorang yang akan melakukan lompatan, akan berlari sepanjang awalan dan melompat sejauh mungkin dengan memijak balok tumpuan ke bahagian yang di isi pasir atau tanah. Jarak minimum dari papan ke tanda yang dibuat oleh atlit pada pasir diukur. Jika seseorang itu melakukan lompatannya dengan kaki yang

menjadi awal tolakan melewati papan tumpuan, maka lompatan dianggap batal. Untuk itu, siswa perlu memahami dengan baik hakikat lompat jauh.

Keberhasilan proses belajar dan mengajar pendidikan jasmani, khususnya nomor lompat jauh dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, dan hasil belajar lompat jauh siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi lompat jauh, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Penggunaan metode yang tepat sesuai dengan materi pelajaran serta dengan variasi pengajaran melalui pendekatan bermain diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Kenyataan di lapangan bahwa guru pendidikan jasmani masih kurang memiliki variasi metode pembelajaran, guru pendidikan jasmani memberikan materi pelajaran dengan cara-cara atau metode konvensional dengan berpatokan pada buku pelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih monoton dan membosankan bagi siswa. Situasi seperti ini kurang mendukung kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran. Melalui materi dengan pembelajaran konvensional imajinasi dan daya fikirnya tidak bekerja.

Jadi untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan metode atau teknik yang cocok di setiap pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran lompat jauh yaitu dengan menggunakan media. Penggunaan metode ini akan lebih membantu siswa dalam memahami keterampilan lompat jauh, karena dalam pembelajaran ini siswa diajak langsung untuk mempraktekkan gerakan-gerakan

lompat jauh melalui berbagai variasi latihan. Keterangan-keterangan dari guru serta dibantu dengan saling bertukar pengalaman antar sesama siswa akan sangat membantu jalannya proses pembelajaran yang dilakukan. Setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui serangkaian tes lompat jauh.

Dengan melaksanakan proses pembelajaran lompat jauh melalui penggunaan media, diharapkan akan dapat memberikan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, lebih efektif, dan menyenangkan dalam mempelajari materi lompat jauh yang diberikan guru.

Salah satu masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran atletik terutama pada nomor lompat jauh adalah masih rendahnya hasil belajar lompat jauh siswa. Hasil wawancara peneliti dengan guru Pendidikan jasmani mengenai hasil belajar lompat jauh siswa, ternyata masih banyak siswa yang kemampuannya masih sangat rendah. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran lompat jauh pada siswa siswi kelas X SMA Swasta Budi Murni 3 Medan pada tanggal 14 Maret 2013, masih banyak siswa yang kurang mengerti dan salah dalam melakukan teknik lompat jauh tersebut. Dari 32 siswa kelas X-A ternyata sebagian besar siswa (24 orang siswa memiliki nilai di bawah nilai KKM (70) dan 8 orang siswa memiliki nilai di atas nilai KKM (70). Kesalahan yang umum dilakukan siswa yaitu siswa sering melakukan kesalahan pada saat melakukan gerakan awal dalam melakukan ancang-ancang dan juga pada saat berlari, kecepatan berlari siswa tidak baik (kurang maksimal) sehingga kekuatan pada saat menolakkan badan kurang maksimal pula. Demikian

juga posisi badan pada saat mendarat sering salah dilakukan, sehingga hasil lompatannya berkurang (jauhnya lompatan sangat pendek). Namun kesalahan yang paling sering dilakukan murid adalah pada saat melakukan tolakan. Siswa sering melakukan gerakan-gerakan yang dapat mengurangi kuatnya tolakan mereka. Dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, siswa berlari dengan kencang, namun pada saat akan mendekati papan tolakan siswa/i tersebut memperpendek langkah mereka sehingga pada saat menolak tidak maksimal. Mereka hanya terfokus pada papan tolakannya. Tidak menjaga larinya agar tetap stabil hingga melakukan tolakan. Hal inilah yang membuat nilai hasil belajar siswa rendah.

Kondisi ini juga disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan guru selama ini masih kurang mendukung terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Selama ini guru tidak menggunakan variasi dan media pembelajaran yang tepat. Pada saat melakukan pembelajaran, guru penjas di sekolah itu hanya menyuruh siswa melakukan lompatan ke bak pasir saja. Sehingga siswa/i sangat jenuh pada saat melakukan pembelajaran tersebut. Gaya mengajar guru juga sangat monoton dan membosankan. Media pembelajaran pun tidak ada digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan keinginan siswa untuk belajar. Selain itu, guru tidak memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak, yang seharusnya dilakukannya adalah mengajarkan materi secara bertahap dengan tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu dari tingkat kesulitan yang mudah, sedang, dan sukar atau sulit. 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. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran seperti melalui penggunaan media. Melalui penggunaan media, pada proses pembelajaran atletik terutama pada materi lompat jauh diharapkan akan dapat berjalan lebih optimal. Hambatan dan rintangan yang terdapat pada proses pembelajaran selama ini dapat diatasi. Penggunaan metode ini akan membantu siswa dalam memahami teknik dasar lompat jauh karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk berpikir dan berimajinasi dalam memahami teknik-teknik dasar lompat jauh melalui berbagai cara pemahaman materi/strategi seperti melakukan klarifikasi, memprediksi, kemampuan bertanya dan membuat suatu kesimpulan. Keterangan-keterangan dari guru serta dibantu dengan saling bertukar pengalaman antar sesama siswa sangat akan membantu jalannya proses pembelajaran yang dilakukan. Setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui serangkaian tes hasil belajar lompat jauh.

Dari latar belakang tersebut peneliti akan mengadakan penelitian mengenai **“Upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui penggunaan media pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2014/2015”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapatlah diidentifikasi permasalahan yang dihadapi, yaitu:

1. Penyampaian materi yang dilaksanakan masih monoton dalam pembelajaran,
2. Penggunaan metode yang sudah tersedia tidak efektif sehingga terjadi pemahaman yang kurang sesuai terhadap sebuah materi,
3. Siswa tidak aktif mengikuti proses pembelajaran,
4. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keinginan siswa untuk belajar,

C. Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang akan diteliti cukup luas, maka ditentukan pembatasan masalah, yaitu: peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui penggunaan media seperti: media kardus, media bak pasir, bola yang digantung, media lompat tali pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui penggunaan media pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan dapat bermanfaat untuk:

1. sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2014/2015 dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran
2. sebagai bahan masukan bagi guru Pendidikan Jasmani SMA Swasta Budi Murni 3 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 untuk menerapkan sistem pembelajaran yang lebih baik nantinya
3. bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan berpartisipasi lebih aktif khususnya untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh dengan melalui penggunaan media pembelajaran
4. sebagai bahan informasi dan pustaka untuk para peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.