

## **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.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Karena, gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta *life skill*. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, 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 aktifitas 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 kebahagiaan yang diisi pasir atau tanah. Jarak minimum dari papan ke tanda yang dibuat oleh atlet 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 yang lebih monoton dan membosankan bagi siswa. Situasi seperti ini kurang mendukung atas kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Jadi untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan metode atau teknik yang cocok disetiap pembelajaran. Salah satunya dalam pembelajaran lompat jauh yaitu dengan menggunakan metode pendekatan bermain. Penggunaan metode ini akan lebih membantu siswa dalam memahami keterampilan lompat jauh, karena dalam pembelajaran ini materi lompat jauh disajikan dalam bentuk permainan, dimana siswa

akan diajak untuk terlibat langsung dalam permainan sekaligus mendapatkan pemahaman tentang lompat jauh.

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 pendekatan bermain, 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.

Namun dari kelemahan ataupun masalah dari sekolah tersebut terdapat juga beberapa hal baik atau yang mendukung hal pembelajaran lainnya yaitu : jumlah guru yang sudah memadai, jumlah siswa yang sudah banyak dan juga ada siswa yang berprestasi dibidang lain seperti olahraga karate .

Ada juga hal atau masalah yang mempengaruhi proses pembelajaran di serkolah ini yaitu kurangnya atau minimnya sarana dan prasarana terutama lapangan lompat jauh yang belum sesuai dengan lapangan lompat jauh yang standart, dimana papan tolakannya menggunakan tanah yang disemen sehingga tolakan untuk mendarat tidak maksimal.

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 VIII SMP Swasta Parulian 2 Medan pada Februari 2017, ternyata masih banyak siswa yang kurang mengerti dan salah dalam melakukan teknik lompat jauh tersebut. Dari 33 siswa kelas VIII ternyata sebagian besar siswa (26 orang siswa atau 78,78%) memiliki nilai dibawah nilai KKM (75) dan 7 orang siswa (22,22%) memiliki nilai diatas nilai KKM (75). 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 hasil observasi diatas dapat dijabarkan atau dijelaskan kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh siswa diantaranya: Pada saat melakukan gerakan awalan masih banyak kesalahan posisi yang dilakukan oleh siswa, maka dari 33 siswa hanya 16 orang yang mendapat nilai 4, dan pada saat melakukan gerakan tolakan terdapat juga kesalahan yang dilakukan oleh siswa dimana ada 21 orang siswa yang mendapat nilai 2 dan juga pada gerakan ataupun sikap akhir mendarat terdapat hanya 5 orang siswa yang mendapat nilai 4, maka dari hasil nilai yang didapat siswa dari keseluruhan gerak mulai

dari sikap awalan, sikap tolakan, sikap di udaradan sikap mendarat dapat dinyatakan hanya 7 orang siswa yang tuntas dan 26 orang siswa yang tidak tuntas.

Hal inilah yang membuat peneliti untuk menerapkan pembelajaran metode bermain untuk membantu siswa dalam memahami tehnik dasar lompat jauh .

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 pendidikan jasmani 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 guru mengajarkan materi dengan konsep bermain supaya anak tidak jenuh dan susah mengikuti pelajaran.

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.

Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seseorang anak. Kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, ketrampilan sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya pada prestasi akademik. Melalui penerapan pembelajaran metode bermain 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 berfikir 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 gaya jongkok melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMPSwasta Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018”**

## B. Identifikasi Masalah

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

- a. Rendahnya minat belajar siswa dalam materi lompat jauh yang berbanding terbalik dengan materi penjas permainan seperti bola kaki, bola voly, bola kasti.
- b. Pengetahuan dasar siswa rendah dalam pembelajaran lompat jauh khususnya gaya jongkok.
- c. Siswa kurang mengerti pada saat melakukan lompat jauh gaya jongkok.
- d. Keinginan siswa untuk belajar lompat jauh khususnya lompat jauh rendah dibandingkan dengan olahraga yang lain.
- e. Rendahnya hasil belajar siswa, terutama materi lompat jauh, khususnya gaya jongkok.
- f. Tidak adanya variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keinginan siswa untuk belajar lompat jauh gaya jongkok.
- g. Kurangnya atau minimnya sarana dan prasarana terutama lapangan lompat jauh yang belum sesuai dengan lapangan lompat jauh yang standart, dimana papan tolakannya menggunakan tanah yang disemen sehingga tolakan untuk mendarat tidak maksimal.
- h. Namun dari kelemahan ataupun masalah dari sekolah tersebut terdapat juga beberapa hal baik atau yang mendukung hal pembelajaran lainnya yaitu : jumlah guru yang sudah memadai, jumlah siswa yang sudah banyak dan juga ada siswa yang berprestasi dibidang lain seperti olahraga karate .



### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat masalah yang akan diteliti cukup luas, maka ditentukan pembatasan masalah, yaitu: upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP Swasta Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah : “Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas VIII SMP Swasta Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP Swasta Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru Pendidikan Jasmani SMP Swasta Parulian 2 Medan Tahun Ajaran 2017/2018 untuk menarapkan sitem pembelajaran yang lebih baik nantinya.

2. Sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti kembali dan melengkapinya demi mengurangi kelemahan dalam penelitian ini.
3. Sebagai bahan untuk menambah wawasan peneliti sebagai calon guru dalam memperoleh pengetahuan yang lebih spesifik dari cabang olahraga khususnya lompat jauh gaya jongkok.
4. Sebagai sumbangan dalam dunia pendidikan guna kemajuan pembelajaran pada umumnya dan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya.

