

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guna tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus terus menerus dilakukan. Salah satunya dengan melakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Perubahan paradigma pendidikan yang sedang berlangsung saat ini, berlangsung secara sinergi yang dimulai dari pihak pemerintah sebagai pemegang otoritas kebijakan yang diteruskan pada sekolah sebagai ujung tombak operasional pendidikan. Selanjutnya perlu didukung oleh kepedulian dari setiap unsur yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan.

Pelaksana utama yang berkaitan dengan kegiatan dalam hal ini adalah guru. Guru perlu merubah sikap dan pola pembelajaran yang dilakukan karena terbukti bahwa kegiatan belajar yang berlangsung selama ini belum mampu menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas dan menghasilkan siswa yang berprestasi maksimal.

Guru selama ini lebih mengutamakan kegiatan pembelajaran penjas yang berorientasi kognitif, dan sering meninggalkan peran lain seperti efektif maupun perkembangan psikomotor siswa sehingga perubahan kedewasaan siswa telah mengikuti rangkaian pembelajaran mengakibatkan perkembangan siswa menjadi kurang maksimal.

Menurut Husdarta (2003:3) “Mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks, Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar”.

Proses Pembelajaran adalah usaha pendewasaan siswa yang dilakukan untuk membekali siswa dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, diharapkan siswa tersebut dapat sukses menjalani kehidupannya baik di masa yang akan datang. Kegiatan belajar yang sesuai dengan perkembangan perubahan paradigma pendidikan adalah kegiatan yang mampu menyinergikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Selanjutnya kegiatan belajar tidak hanya menempatkan siswa sebagai objek yang harus mengikuti seluruh keinginan guru, tetapi kegiatan belajar yang mampu mendukung perubahan adalah kegiatan belajar yang membuka dialog dan komunikasi aktif antara siswa dan guru.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani mengakibatkan aktivitas fisik. Demikian pula dalam pembelajaran lompat jauh. Perlunya satu cara yang tepat dalam upaya meningkatkan hasil lompat jauh siswa karena pelaksanaannya bukan melalui pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, dan intelektual. Aktivitas yang diberikan harus mampu melibatkan siswa secara tepat dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia sehingga mencapai tujuan atau perubahan yang semakin baik. Jika ditelusuri lebih dalam ternyata guru-guru olahraga masih menemui persoalan tentang kurangnya minat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar lompat jauh. Guru olahraga masih

terpaku dengan cara mengajar siswa secara monoton yaitu siswa hanya disuruh melakukan lompat di bak pasir saja tanpa menggunakan media rintangan, sehingga lama kelamaan siswa menjadi bosan. Guru olahraga belum melakukan pembelajaran yang bervariasi misalnya dengan pembelajaran media rintangan yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran atau metode khusus yang mampu melibatkan siswa belajar secara progresif, sehingga peningkatan hasil belajar lompat jauh dapat lebih baik.

Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan materi dengan pemanfaatan media dalam mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Negeri 2 Kisaran Kab. Asahan dengan pokok bahasan lompat jauh, penulis menemukan bahwa siswa kurang memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurang dapat memahami teknik dasar lompat jauh dengan baik. Apabila siswa kurang berminat dalam mempelajari sesuatu maka dapat dipastikan hasil belajar yang diperoleh tidak akan memuaskan. Hal ini terjadi karena guru belum pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran dan guru. Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani

khususnya materi lompat jauh menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan.

Akibat kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, siswa kurang memiliki daya tarik dan semangat untuk belajar lompat jauh karena pembelajaran yang mereka lakukan tidak bervariasi. Ada banyak benda sederhana disekitar kita yang bisa dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa. Benda-benda sederhana yang ada disekitar kita, apabila dikelola dengan baik dapat menjadi sebuah inovasi dalam menarik minat belajar siswa. Karena pada masa sekarang ini, umumnya siswa lebih tertarik mempelajari sesuatu apabila guru memiliki alat peraga atau media pembelajaran yang membuat para siswa merasa ingin tau dan ingin mencoba.

Atas dasar masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini, dan membuat media rintangan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh karena penulis merasa dengan menggunakan media rintangan membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran cabang olahraga atletik lompat jauh. Media rintangan tersebut berperan besar memancing rasa ingin tahu siswa untuk menggunakannya, terlebih lagi apa bila guru penjasnya mampu menjelaskan tentang media rintangan tersebut dengan baik.

Dengan menggunakan media rintangan sebagai sarana pembelajaran lompat jauh maka penulis tertarik membuat sebuah judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Menggunakan Media Rintangan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dirumuskan dalam empat bagian sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran.
3. Kurangnya variasi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran.
4. Kurangnya pemanfaatan media rintangan pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi masalah penelitian pada “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dengan Menggunakan Media Rintangan, Kardus, Ban dan Tali Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan yang hendak diteliti sebagai berikut: Apakah pemanfaatan media rintangan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan yang berguna bagi guru penjas dan siswa SMA Negeri 2 Kisaran khususnya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok melalui pembelajaran dengan media rintangan
2. Untuk memberikan penjelasan tentang pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media rintangan sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Bagi calon peneliti, bermanfaat sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa mendatang serta meningkatkan pemahaman tentang media rintangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.