

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi. Perlu diketahui bahwa kualitas seseorang akan terlihat jelas dalam bentuk kemampuan dan kepribadian sewaktu orang tersebut harus berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat terpecahkan dengan baik. Agar Indonesia memiliki cukup warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan pikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemajuan bekerja sama yang efektif.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah, menurut guru dan siswa untuk bersikap 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 aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memosisikan 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 hampir pada semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani sekolah. Sebenarnya banyak cara yang dilakukan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan metode. Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan sumber daya manusia. Karena itu upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga perlu terus dilakukan. Untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Tinggi rendahnya hasil pendidikan jasmani bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembelajaran penjas guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikannya. Cara penyampaian pembelajaran sering disebut metode pembelajaran merupakan faktor yang perlu diperhatikan oleh seorang guru, cara penyampaian pelajaran dengan cara satu arah

akan membingungkan siswa, karena siswa akan menjadi pasif (bersifat menerima saja) tentang apa yang dipelajarinya, sehingga proses belajar penjas menjadi membosankan.

Gaya mengajar merupakan cara guru berinteraksi dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pengajaran memberikan andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai tentu akan menghasilkan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, dan diharapkan mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan. Penggunaan metode yang tepat sesuai dengan kondisi dan suasana kelas serta dengan melakukan variasi metode pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar mengajar.

Tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru penjas masih kurang memiliki variasi metode pembelajaran, masih banyak guru penjas yang memberikan materi pelajaran dengan cara-cara atau metode konvensional yang lebih monoton dan membosankan bagi siswa. Situasi seperti ini kurang mendukung atas kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran. Melalui pembelajaran konvensional, siswa tidak dapat mengembangkan imajinasi dan daya pikirnya.

Pada materi lompat jauh teknik dasar yang paling sulit dipahami oleh siswa untuk mempraktekkannya dengan tepat adalah teknik bertumpu. Dimana siswa kadang terlihat kesulitan untuk meletakkan kakinya dengan tepat pada balok tumpuan pada saat melakukan tolakan. Karena masih banyak siswa yang kadang ragu-ragu pada saat akan bertumpu dan bahkan kadang kakinya melewati balok

tumpuan. Serta siswa juga kadang tidak melakukan teknik bertumpu sesuai dengan proses yang sebenarnya misalnya posisi kaki ayun sesuai dengan teknik yang benar yang harus dilakukan. Kadang siswa kurang paham tentang masalah itu.

Dari pengamatan dan hasil wawancara kepada guru pendidikan jasmani SMA Negeri 1 Batang Angkola Kab. Tapsel diketahui bahwa kemampuan siswa dalam melakukan praktek Lompat jauh masih sangat rendah, contohnya pada saat melakukan gerakan lompat jauh banyak ditemukan siswa yang belum memahami cara melakukan awalan yang benar, cara bertumpu yang benar, sikap badan di udara yang benar, dan sikap mendarat yang benar. Terbukti pada saat guru melakukan hasil belajar hanya 9 siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  dan 26 orang siswa mendapat nilai  $< 75$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikal yang dicapai hanya 26,48% dari 85%. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya model pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa merasa bosan dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru hanya menjelaskan teori saja dan tidak mendemonstrasikan gerakan, sehingga siswa sulit untuk memahaminya.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan lain-lain. Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya materi lompat jauh menjadi lebih mudah dan lebih efektif.

Dalam kaitannya dengan penguasaan teknik lompat jauh dalam pembelajaran di sekolah, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan di antaranya : 1) Awalan yang baik dan tepat, 2) Gaya atau sikap tubuh pada saat melayang di udara yang telah umum digunakan oleh atlet profesional dalam lompat jauh untuk dapat mencapai jarak pendaratan yang optimal, 3) Sikap pendaratan yang baik.

Beranjak dari hal tersebut penulis ingin meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan gaya mengajar komando , siswa harus mampu membina keseragaman dan keserentakan gerakan yang diinginkan oleh guru, sehingga dengan peenerapan gaya mengajar komando ini diharapkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran lompat jauh dapat meningkat. Oleh karena itu penulis tertarik ingin melakukan penelitian tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Gaya Mengajar Komando Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Batang Angkola Tahun Ajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :1) Kurangnya minat siswa untuk belajar penjas. 2) Model pembelajaran yang diterapkan guru masih monoton. 3) Guru mengajar terlalu kaku. 4) Proses pembelajaran penjas cenderung membosankan.

### **C. Pembatasan masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas X SMA N 1 Batang angkola Tahun Ajaran 2012/2013.

### **D. Rumusan masalah**

Rumusan masalah dapat diambil berdasarkan dari uraian di atas adalah :  
“Bagaimanakah hasil belajar lompat jauh siswa melalui penerapan gaya mengajar komando pada siswa kelas X SMA N 1 Batang angkola Tahun Ajaran 2012/2013”?

### **E. Tujuan Penelitian**

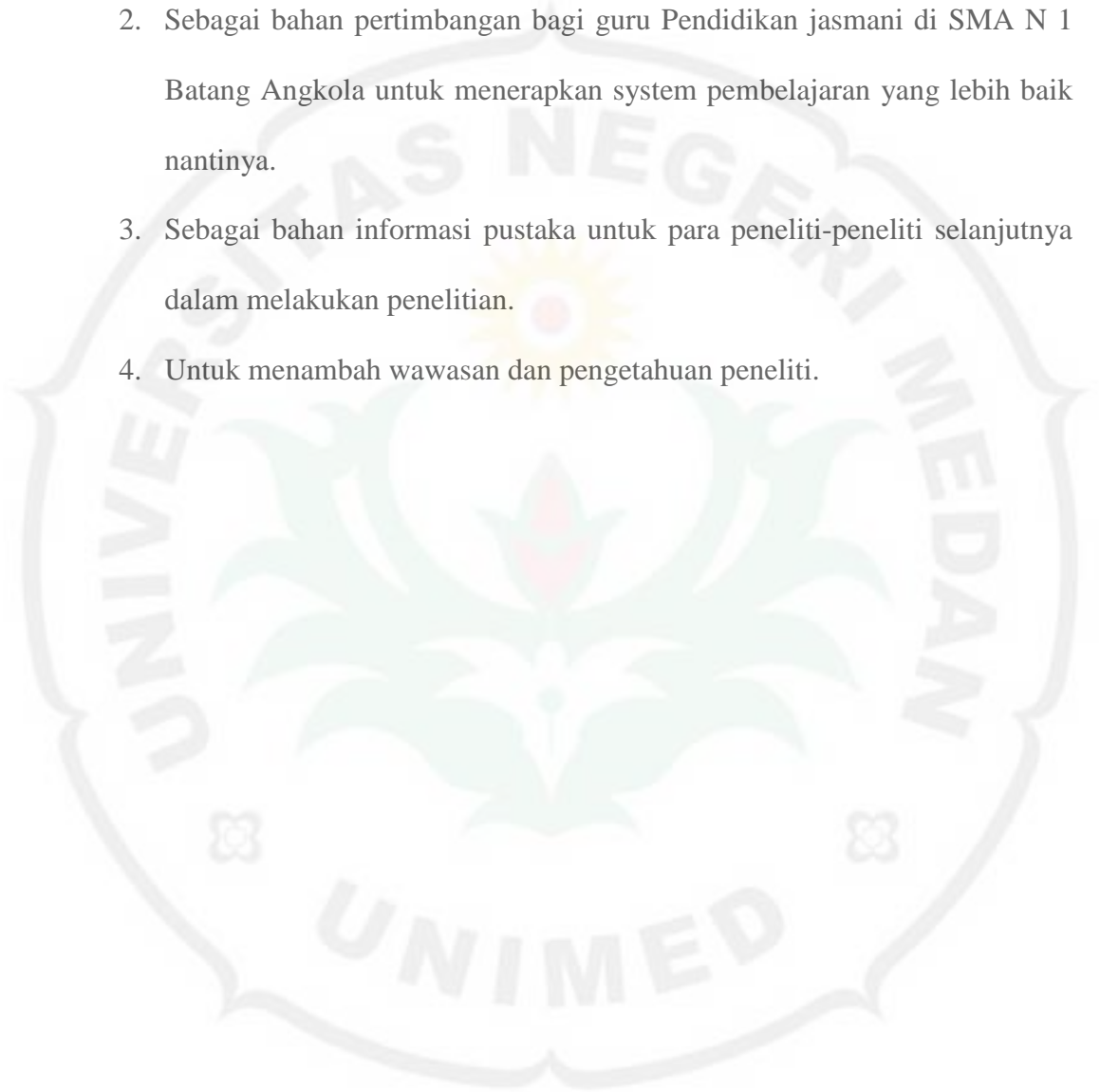
Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui gaya mengajar komando pada siswa kelas X SMA N 1 Batang angkola Tahun Ajaran 2012/2013.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah SMA N 1 Batang Angkola Kab. Tapanuli Selatan TA 2012/2013 dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan gaya mengajar komando.

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru Pendidikan jasmani di SMA N 1 Batang Angkola untuk menerapkan system pembelajaran yang lebih baik nantinya.
3. Sebagai bahan informasi pustaka untuk para peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.
4. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY