

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang Masalah**

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani dan olahraga memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan mengajarkan berbagai keterampilan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain)

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan keterampilan motorik siswa. Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat mendukung kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik diharapkan akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap

mata pelajaran. Proses pembelajaran disekolah akan berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang disenangi oleh anak. Karena rasa senang inilah akan terbentuk suatu situasi yang dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan bermain akan timbul situasi yang memungkinkan terlaksananya proses pendidikan. Dengan adanya rasa senang menyebabkan anak secara spontan sehingga keadaan asli anak akan mudah dilihat.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tujuan dan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Dari sinilah muncul pertanyaan bagaimana peranan bermain atau permainan dalam pendidikan jasmani.

Bila anak bermain dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Dengan rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan dirinya dan potensinya dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran latihan atau dorongan yang tepat agar anak

didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Dalam pembelajaran jasmani semakin kreatif gurunya untuk memadukan materi pelajaran dengan menggunakan metode pendekatan bermain maka akan semakin mudah untuk diterapkan pada peserta didik. Hal ini disebabkan oleh adanya ketertarikan melakukan olahraga karena didalamnya ada permainan yang diberikan. Sehingga peserta didik akan semakin tertantang untuk melakukannya. Misalnya dalam olahraga sepak bola, senam, atletik dan lain sebagainya. Bila kita ambil contoh misalnya atletik. Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Dalam hal ini kita khususnya lompat, secara garis besar lompat dikelompokkan menjadi lompat tinggi, lompat galah, lompat jauh, lompat ganda. Lompat jauh adalah satu cabang olahraga atletik unggulan yang dipertandingkan pada olimpiade. Yang dimaksud dengan lompat jauh adalah upaya mencapai jarak paling jauh dengan satu kali tolakan. Tujuan dalam lompat jauh adalah memindahkan tubuh dari satu titik ke titik lainnya dengan sekali lompatan yang dimulai dengan awalan berlari kemudian menolak, selanjutnya melayang dan terakhir mendarat pada titik paling jauh. Untuk menunjang hal ini, kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga pembelajarannya dapat memberi pengalaman belajar yang baik dan maksimal kepada anak didik. Karena guru merupakan pelaksana pembelajaran dan sumber utama bagi siswa dalam pembelajaran jasmani.

Agar guru pendidikan jasmani dapat bekerja dengan baik, maka guru pendidikan jasmani itu harus mengetahui dan dapat memilih kegiatan bermain itu bermakna persiapan (pemanasan), pembentukan tubuh (penguatan otot, atau latihan kelentukan), belajar atau berlatih suatu teknik olahraga, mengembangkan rasa sosial anak, atau merupakan modifikasi dari cabang olahraga prestasi. Selain itu perlu diketahui juga, bahwa bentuk penyajian yang lain (seperti penyajian dengan bentuk ceritera, bentuk gerak dan lagu, dan bentuk modifikasi), dapat disajikan juga dengan bentuk bermain. Bentuk bermain dapat disajikan pada semua tahap perkembangan anak, hanya satu bentuk bermain itu mempunyai makna yang berbeda-beda terhadap sesuatu tahap perkembangan. Misalnya, suatu permainan itu dapat bermakna pembentukan otot tungkai bagi anak kelompok umur enam sampai delapan tahun, tetapi bagi anak berumur 17 tahun mungkin permainan tersebut akan bermakna sebagai permainan rekreasi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengenai proses hasil belajar siswa dalam pelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V SD Negeri 114354 Bandar Sentosa Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Ajaran 2013/2014 ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Nilai KKM mata pelajaran pendidikan jasmani sekolah adalah 70. Siswa masih kurang menguasai teknik-teknik dasar sehingga mereka cepat bosan. Agar siswa lebih mengerti dengan baik di dalam pembelajaran di SD, penerapan pembelajaran khususnya Penjaskes harus dibarengi dengan metode pendekatan bermain. Hal itu disebabkan oleh para peserta didik akan lebih cepat tanggap dan memahami bila langsung dipraktikkan di lapangan daripada teori di dalam kelas. Dengan

pendekatan bermain maka peserta didik dapat bebas mengekspresikan kemampuannya, sebab sambil bermain peserta didik juga belajar materi dengan cepat dan perasaan senang. Dengan demikian guru dan peserta didik juga terasa dekat secara emosionalnya. Dalam hal ini peneliti melihat observasi di lapangan untuk materi lompat jauh prakteknya terlihat monoton, tidak ada variasi dalam pembelajarannya, padahal bila dilakukan dengan pendekatan bermain akan banyak yang bisa dilakukan dengan materi lompat jauh tersebut. Misalnya dengan menggunakan kardus bekas, ban bekas dan juga dengan lompat tali.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD N 114354 Bandar Sentosa Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Ajaran 2013/2014.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain :

Faktor-faktor apa sajakah yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam lompat jauh gaya jongkok? Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam lompat jauh gaya jongkok? Bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa?

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD N 114354 Bandar Sentosa Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Ajaran 2013/2014**” .

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu “ Apakah dengan menggunakan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V SD N 114354 Bandar Sentosa Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Ajaran 2013/2014.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan penjelasan dalam permasalahan diatas yakni untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V SD N 114354 Bandar Sentosa Kecamatan Marbau Kabupaten Labuhan Batu Utara Tahun Ajaran 2013/2014.”

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar dan meningkatkan efektifitas pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan bermain dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran lompat jauh.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan olahraga atletik khususnya lompat jauh gaya jongkok.
4. Bagi pihak sekolah, hendaknya dapat menjadi informasi atau masukan tentang pentingnya lompat jauh dan proses belajar yang baik dan menyenangkan..