

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dapat menumbuhkan potensi sumber daya manusia melalui proses pembelajaran dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar di sekolah. Di Indonesia sendiri, perubahan pendidikan terus dilakukan demi memantapkan potensi belajar anak bangsa sehingga menciptakan generasi muda Indonesia yang berwawasan luas. Oleh sebab itu perubahan pendidikan dilakukan secara terus menerus baik dari segi kurikulum, manajemen pendidikan sampai pada perubahan metode pengajar agar siswa tertarik dalam proses belajar mengajar.

Di sekolah, interaksi belajar mengajar akan tercipta dengan baik jika antara guru dan siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu guru perlu mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai dan menarik serta melakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa

Selama ini dalam pembelajaran penjas khususnya materi lompat jauh guru masih menggunakan system pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga tidak adanya *feedback* atau umpan balik terhadap siswa sehingga pembelajaran menjadi monoton yang dapat menimbulkan rasa jenuh disaat pembelajaran penjas tersebut, hal ini sangat mempengaruhi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa khususnya materi lompat jauh maka diperlukan suatu alternative dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan pememilihan suatu bentuk permainan.

Bentuk permainan yang akan dipilih dan diperkirakan oleh guru dapat di pergunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifitasan siswa. Ini merupakan tugas penting guru untuk memilih bentuk permainan dengan menyesuaikan kondisi siswa di lapangan. Sebelum menentukan bentuk permainan yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar nantinya, seorang guru haruslah terlebih dahulu mempertimbangkan baik buruknya suatu bentuk permainan tersebut.

Banyak bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya adalah bentuk permainan lompat tali yang dapat digunakan dalam lompat jauh, karena bentuk permainan tersebut gerakannya hampir sama dengan gerakan lompat jauh. Bentuk permainan lompat tali merupakan bentuk permainan yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan proses belajar dalam suatu kelompok yang dibentuk agar setiap anggotanya dapat memacu motivasi serta dorongan dalam merangsang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pada proses permainan ini, siswa dituntut untuk dapat menguasai materi pembelajarannya melalui kemampuan memecahkan masalah dengan baik dan benar serta menimbulkan rasa senang didalam diri masing-masing siswa. Dengan permainan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran pendidikan jasmani.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru pendidikan jasmani di SMP Swasta Yapendak Perkebunan Ajamu Kab. Labuhan Batu tahun 2014, diperoleh data ketuntasan hasil belajar lompat jauh dengan 10 siswa

(35,14%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 22 siswa (64,86%) tidak tuntas belajar dalam materi lompat jauh di kelas VIII/B yang berjumlah 32 siswa. Sebagian siswa merasa lompat jauh sulit dilakukan, dan siswa cenderung merasa bosan dan malas pada saat pembelajaran lompat jauh, Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan penyebab dari kesulitan siswa dalam melakukan teknik lompat jauh pada saat melakukan gerakan materi lompat jauh dikarenakan kesalahan sikap saat posisi badan pada saat melakukan gerakan lompat jauh dan juga pemahaman siswa bagaimana cara melakukan teknik lompat jauh yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan mencoba membuat pemecahan masalah yang paling dominan dalam proses pembelajaran yaitu tingkat kejenuhan siswa pada saat proses pembelajaran lompat jauh dengan menggunakan variasi permainan lompat tali dalam materi lompat jauh gaya jongkok. Dengan bentuk permainan tali siswa diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar lompat jauh. Karena dasar dari variasi permainan tali ini sama dengan lompat jauh, dengan melakukan permainan tali tersebut secara berulang-ulang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar lompat jauh pada siswa serta dapat menimbulkan rasa senang dengan bermain dan memperbaiki hasil belajar lompat jauh siswa kelas VIII B SMP SwastaYapendak Perkebunan Ajamu Kab. Labuhan batu Tahun Ajaran 2014/2015.

## **B. Identifikas Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran, kurangnya variasi dalam pembelajaran, pengelolaan prasarana yang kurang dalam pembelajaran, rendahnya pemahaman siswa tentang pelajaran lompat jauh, tingginya tingkat kesalahan siswa dalam melakukan gerakan lompat jauh.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, sebenarnya banyak masalah yang harus diatasi, namun mempertimbangkan kemampuan peneliti maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada Permainan Lompat Tali yang Divariasikan Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Dilingkungan Siswa Kelas VIII B SMP Swasta Yappendak Perkebunan Ajamu Kab. Labuhan Batu Tahun Ajaran 2014/2015”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah : “ Bagaimanakah perbaikan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui variasi permainan lompat tali pada siswa kelas VIII B SMP Swasta Yappendak Perkebunan Ajamu Kab. Labuhan Batu Tahun Ajaran 2014/2015”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Menetapkan tujuan penelitian merupakan hal yang sangat penting karena setiap penelitian yang dilakukan memiliki tujuan. Tujuan penelitian ini, adalah : “ Untuk mengetahui perbaikan hasil belajar lompat jauh melalui variasi permainan lompat tali siswa kelas VIII B SMP Swasta Yappendak Perkebunan Ajamu Kab.Labuhan Batu.

### **F. Manfaat Penelitian**

Apabila tujuan telah dicapai maka dipastikan hasil tersebut bermanfaat bagi penulis, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih model permainan yang sesuai untuk meningkat hasil belajar siswa.
2. Untuk menambah keingintahuan siswa mengenai teknik lompat jauh yang sebenarnya.
3. Sebagai bahan informasi dan pustaka intuk peneliti-peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.
4. Sebagai sumbangan pemikiran dan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti.
5. Bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR), menjadi bahan informasi dalam ilmu pengetahuan dan langkah-langkah dalam meningkatkan kualitas belajar anak didik melalui pembelajaran yang berkualitas.