

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di seluruh jenjang pendidikan, salah satunya adalah jenjang Sekolah Dasar. Dalam proses pembelajarannya, Pendidikan Jasmani meliputi teori dan praktek yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa 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. 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. Melihat hal tersebut, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan memiliki manfaat yang besar untuk siswa. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1.) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya

pengembangan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, (2.) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, (3.) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (4.) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, (5.) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, (6.) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, (7.) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Guru PJOK sebaiknya mampu melaksanakan tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Agar mampu melaksanakan tujuan yang telah ditetapkan, guru harus membangkitkan minat siswa-siswanya dalam kegiatan pembelajaran. Ahmad Susanto berpendapat bahwa "minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam diri". Minat siswa dapat dibangkitkan dengan metode pembelajaran dan penggunaan media yang sesuai. Metode merupakan cara yang digunakan dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana

yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Metode dan media pembelajaran saling berkaitan serta memberikan manfaat yang besar bagi siswa dan guru. Namun, pada kenyataannya saat ini masih banyak guru yang belum mampu membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan tidak menggunakan metode dan media yang tepat. Akibatnya, siswa menjadi kurang bersemangat dan materi pembelajaran pun tidak terserap dengan baik.

Banyak yang terjadi di lapangan, guru pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan hanya menggunakan metode Demonstrasi dan ceramah tanpa menggunakan unsur bermain dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang antusias dan kurang mampu merespon serta merasa jenuh dengan situasi pembelajaran yang monoton. Padahal, untuk siswa-siswa usia sekolah dasar sangat menyukai kegiatan bermain karena mereka dapat menikmati pembelajaran tanpa ada perasaan terpaksa, jenuh dan tegang. Menurut Dwijawiyata fungsi bermain salah satunya berfungsi dalam dunia pendidikan, karena kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif anak menjadi lebih berkembang. Bermain juga memiliki fungsi rekreasi yang menyenangkan siswa. Anak dapat menyalurkan ketegangannya dengan cara lebih positif dan menggembirakan. Penggunaan pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran olahraga mampu mengefisienkan waktu karena ketika sebagian anak melakukan aktifitas pembelajaran atletik sesuai instruksi guru maka sebagian lain menunggu giliran melakukan aktivitas dalam waktu yang relatif lama. Hal seperti ini menyebabkan kurang meratanya tingkat keberhasilan

yang dimiliki tiap individu. Untuk itu guru olahraga sebaiknya menggunakan pendekatan bermain dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk materi-materi yang dianggap sulit oleh siswa, misalnya seperti materi lompat jauh. Menurut Yudha (2004:47) lompat jauh merupakan keterampilan gerak pindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan satu kali tolakan ke depan sejauh mungkin.

Lompat jauh adalah nomor olahraga atletik lompat yang menuntut keterampilan lompatan sejauh-jauhnya dengan memindahkan seluruh tubuh dari titik tertentu ke titik lainnya dengan satu kali tolakan dan memerlukan keterampilan dasar yang terdiri atas awalan, tumpuan, lompatan, melayang, dan mendarat. Ada tiga gaya dalam lompat jauh yakni gaya jongkok (*tuck*), gaya berjalan di udara (*walking in the air*), dan gaya menggantung (*hang*). Gaya lompat jauh yang cocok untuk usia tingkat sekolah dasar adalah gaya jongkok. Gaya ini merupakan gaya yang diajarkan dalam pembelajaran materi Lompat Jauh di Sekolah Dasar karena paling mudah dipelajari. Namun tetap saja sebagian besar siswa beranggapan materi Lompat Jauh sangat sulit. Anggapan tersebut muncul karena banyak siswa sering gagal dalam mempraktekkannya. Pada akhirnya hal tersebut menimbulkan lunturnya rasa percaya diri dan minat belajar siswa.

Banyaknya siswa yang gagal dalam melakukan lompat jauh dikarenakan siswa kurang memahami dan menguasai tekniknya. Hal tersebut terjadi akibat guru tidak menggunakan metode dan media pembelajaran yang

tepat. Dapat dilihat dari permasalahan yang terjadi di SD Negeri Karanganyar 01 menunjukkan bahwa siswa-siswa SD tersebut secara umum memiliki kemampuan menengah ke bawah dalam melakukan lompat jauh. Siswa-siswi di kelas V memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya materi Lompat Jauh. Terlihat dari beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk, bahkan malas-malasan dalam melakukan instruksi yang diberikan oleh guru. Sebagian besar siswa mengeluh dan merasa tidak mampu melakukannya, karena guru dalam menyampaikan materi kurang bervariasi yang membuat anak merasa bosan dan jenuh. Selain itu, kemampuan siswa yang tidak sama dalam melakukan gerak dalam olahraga khususnya cabang atletik lompat jauh, seperti peneliti mengamati saat pembelajaran lompat jauh di Kelas V SD Negeri Karanganyar 01 dalam presentase hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 54,05% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Terlihat dari 37 siswa hanya 15 siswa yang mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran lompat jauh mengalami masalah dan harus dicari jalan pemecahan masalahnya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti berinisiatif menggunakan permainan lompat kanguru sebagai alternatif pemecahan masalah yang diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Semarang dalam materi Lompat Jauh.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian dari Widodo tahun 2016 dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Kanguru pada Siswa Kelas V Semester II SD Negeri 1 Grabagan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2015/2016 ”. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata keaktifan siswa adalah 2,00 dan pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 2,78. Untuk siklus II pertemuan pertama nilai rata-rata keaktifan siswa adalah 3,42 dan pada pertemuan kedua juga mengalami peningkatan menjadi 3,63. Hasil tes pembelajaran pada siklus I dari 19 siswa, 5 siswa belum mencapai nilai KKM dan 14 siswa telah mencapai nilai KKM. Sedangkan pada siklus II 18 siswa telah mencapai nilai KKM dan hanya 1 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian penelitian dari Widodo menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dari ulasan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Lompat Kanguru pada Siswa Kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Tahun 2017”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran materi Lompat Jauh diantaranya ialah:

1. Sebagian besar siswa kelas V SDNegeri Karanganyar 01 memiliki pengetahuan menengah ke bawah pada mata pelajaran olahraga cabang lompat jauh.
2. Masih banyak siswa belum memiliki keberanian dalam melakukan lompat jauh karena memiliki anggapan bahwamateri lompat jauh susah.
3. 54,05 % nilai siswa kelas V SDNegeri Karanganyar 01materi lompat jauhbelum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).
4. Kurangnya variasi metode dan mediapembelajaran sehingga siswa kelas V SDNegeri Karanganyar 01 menjadi kurang minat sertakurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran materi lompat jauh.
5. Masih tampak beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya, mengantuk, malas-malasan dalam mengikutipembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda dalam penulisan ini, perlu diberi batasan masalah, sehingga ruang lingkup penelitian ini menjadi cukup jelas dan terkontrol. Dalam pembatasan masalah, peneliti memfokuskan pada permasalahan peningkatan hasil belajar materi Lompat Jauh menggunakan

metode bermain Lompat Kanguru pada siswa kelas V SDNegeri Karanganyar 01 Semarang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

”Apakah melalui pendekatan bermain lompat kanguru dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SDNegeri Karanganyar 01 Semarang?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Untuk mengetahui apakah melalui pendekatan bermain Lompat Kanguru dapat meningkatkan hasil belajar Lompat Jauh pada siswa kelas V SD Negeri Karanganyar 01 Semarang .

1.6 Manfaat Penelitian

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Guru Penjasorkes

- 1) Untuk menambah pengalaman profesional dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran dan upaya meningkatkan perubahan-perubahan dalam pembelajaran.
- 2) Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam memvariasikan mengembangkan metode bermain dalam bentuk pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan dalam memiliki alternatif pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes, serta meningkatkan hasil belajar gerak lompat jauh.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan lompat jauh, serta mendukung pencapaian hasil lompatan yang lebih jauh.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran cabang atletik lompat jauh gaya jongkok atau berbagai cabang olahraga yang lainnya.

d. Bagi Sekolah

Memperbaiki sistem pendidikan yang ada di sekolah dan membantu sekolah untuk mengembangkan kreativitas dalam menghadapi inovasi pendidikan.