

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib yang dilaksanakan sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Ini terbukti bahwa pendidikan jasmani diberikan pada tiap-tiap tingkatan sekolah mulai dari tingkat Taman Kanak-kanak, Madrasah Ibtida'iyah, Madrasah Tsanawiyah, Madrasah Aliyah sampai Perguruan Tinggi.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan standar kompetensi yang ada, yaitu mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, guru diharapkan dapat mengajarkan berbagai variasi lompat jauh serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri, dan kejujuran. Dalam

pelaksanaannya bukan melalui pengajaran secara konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi, dan sosial.

Terdapat berbagai macam cabang olahraga yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yang meliputi permainan bola besar dan kecil, atletik, senam, dan lain-lain.

Dari semua cabang olahraga yang diajarkan tersebut, atletik merupakan cabang dari olahraga yang paling tua. Atletik merupakan dasar bagi pembinaan olahraga, dimana atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang tertua, yang telah dilakukan oleh manusia sejak zaman purba sampai dewasa ini. Bahkan boleh dikatakan sejak adanya manusia di muka bumi ini atletik sudah ada, karena gerakan-gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga atletik, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia didalam kehidupannya sehari-hari. Pada masa modern ini cabang olahraga atletik terbagi menjadi tiga macam, yaitu nomor lari (lari jarak pendek, menengah, dan panjang, lari estafet, serta lari rintangan atau gawang), nomor lempar (lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru, dan lontar martil), dan nomor lompat (lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat galah).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan bapak Afif Rohman, S.Pd.I guru penjas kelas III MI Ma'hadul Ulum Demak, beliau mengatakan pada saat

pembelajaran penjasorkes materi lompat jauh, anak cenderung malas mengikuti pelajaran, berbeda halnya pada saat materi pelajaran olahraga permainan bola besar sepak bola maupun bola voly anak cenderung bersemangat. Pada saat pembelajaran jauh masih banyak siswa yang asyik bermain sendiri saat pembelajaran, hal ini disebabkan pembelajarannya bersifat monoton kurang menarik, sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran berkurang. Beliau juga menjelaskan bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran penjas kelas III semester I MI Ma'hadul Ulum Demak adalah 65, sehingga semua materi pelajaran penjas harus mencapai nilai minimal 65. Namun pada kenyataannya beliau menyebutkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM khususnya dalam pembelajaran lompat jauh. Rata-rata nilai kelas menunjukkan angka lebih dari 50% dari jumlah siswa, terutama kebanyakan siswa putri, mendapat nilai dibawah 65 menjadi bukti hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM. Kenapa hal itu bisa terjadi? Hal itu disebabkan siswa pada saat pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, pembelajaran kurang menarik, terlalu banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN ENKLEK PADA SISWA KELAS III MI MA’HADUL ULUM DEMAK TAHUN 2017/2018”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar lompat jauh siswa kelas III MI Ma'hadul Ulum masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
2. Masih lemahnya pembelajaran pendidikan jasmani saat ini terutama dalam pembelajaran lompat jauh karena masih bersifat konvensional, teoritis dan kurang kreatif.
3. Kurangnya efektifitas penerapan permainan lompat jauh terhadap hasil belajar lompat jauh.
4. Permainan engklek belum dijelaskan dalam pembelajaran khususnya siswa kelas III MI Ma'hadul Ulum.

1.3 Batasan Masalah

1. Pembelajaran hanya pada siswa kelas III MI Ma'hadul Ulum.
2. Pembelajaran lompat jauh menggunakan modifikasi permainan engklek.
3. Tercapainya nilai KKM siswa kelas III MI Ma'hadul Ulum

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah permainan engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran lompat jauh melalui permainan engklek.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat Bagi Guru Penjas MI Ma’hadul Ulum, kabupaten Demak, Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan model atau pendekatan pembelajaran yang modifikasi, dalam rangka perancangan pembelajaran PAIKEM (Praktis, aktif, inovatif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan). Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilakukan. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan model pembelajaran.

Terciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas, serta meningkatkan hasil belajar lompat jauh, Bagi siswa kelas III MI Ma’hadul Ulum, Kabupaten Demak.