

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial. Sehubungan dengan hal itu pendidikan jasmani harus mempunyai tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan memberikan kontribusi yang sangat berharga bagi kelangsungan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat aktivitas saja, tetapi ada kaitan dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh. Sejalan dengan pendapat Mahendra (2003, hlm. 21) tentang Pendidikan Jasmani yaitu sebagai berikut: "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan".

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, hal yang diutamakan adalah siswa dituntut harus banyak bergerak aktif. Pada dasarnya Pendidikan Jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental. Tujuan utama Pendidikan Jasmani menghasilkan manusia yang sehat, aktif, cerdas, disiplin, serta menjunjung nilai sportivitas dan kemandirian yang tinggi.

McLuhan (Sudin: 2009, hlm. 156) menyatakan bahwa: Media adalah chanel (saluran) karena pada hakikatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu.

Briggs (Sadiman, hlm. 200) berpendapat bahwa: media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Sedangkan menurut Blake dkk. (Sudin: 2009). "media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan pesan, di mana medium ini

merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau makna dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru Pendidikan Jasmani mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu tercapainya kebugaran jasmani siswa. Guru Pendidikan Jasmani harus mampu membawa siswa kearah situasi yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam suatu pembelajaran. Maka dari itu, Pendidikan Jasmani sangat berperan penting bagi siswa untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Maka bermain adalah cara yang efektif agar siswa bisa melakukan aktivitas fisik walaupun bermain tidak selalu fisik. Poin yang terpenting adalah bentuk-bentuk pembelajaran itu sendiri, apakah menarik atau tidak. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal tersebut tentunya didukung oleh kecakapan guru dalam memberikan materi pembelajaran serta fasilitas yang kurang untuk mencapai tujuan pendidikan.

Setelah melakukan observasi hasil belajar gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, hasil belajar dinilai kurang maksimal karena materi yang diajarkan kurang menarik, membosankan, dan menyulitkan bagi siswa. Hal ini disebabkan cara mengajarkan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok berdasarkan teknik yang sebenarnya, tanpa menggunakan modifikasi permainan maupun alat bantu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dimana modifikasi permainan tersebut dikemas dalam sebuah permainan menyusun kata yang menggunakan media kardus sebagai rintangan yang harus dilewati siswa kemudian mengambil kertas yang berisi kata-kata yang telah disediakan dalam sebuah kardus khusus, supaya menarik perhatian siswa dalam melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok. Teknik yang sebenarnya ini meliputi awalan, tolakan, melayang di udara, dan mendarat. Hal tersebut membuat siswa tidak bersemangat dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dan banyak siswa yang malas

mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dikarenakan bosan.

Berdasarkan data hasil tes awal dapat diperoleh data, yaitu dari 21 siswa yang ada di kelas, hanya 5 orang siswa atau 23,8% yang telah memenuhi KKM dan 16 siswa atau 76,2% yang belum memenuhi KKM dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

Selain observasi, saya melakukan wawancara dengan siswa dan dapat disimpulkan bahwa permasalahan tersebut muncul dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok adalah sebagai berikut.

1. Guru kurang mengembangkan keterampilan gerak dasar lompat jauh ataupun media dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan kesehatan dalam upaya meningkatkan keterampilan gerak dasar dalam lompat jauh gaya jongkok.
2. Guru kurang mengadakan upaya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran.
3. Dalam pembelajaran Penjas Orkes dengan materi gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajarannya dikarenakan siswa kurang percaya diri melakukan lompat jauh gaya jongkok.
4. Siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.
5. Kualitas siswa dalam melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok kurang maksimal dikarenakan saat guru menjelaskan materi pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok siswa tidak memerhatikannya.

Akibat dari kinerja guru dan aktifitas siswa yang demikian, maka proses pembelajaran pun kurang berjalan dengan baik. Dalam sebuah proses pembelajaran Pendidikan Jasmani aktifitas siswa sangatlah dominan atau diutamakan.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, maka peneliti akan mencoba menerapkan permainan menyusun kata dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada olahraga atletik. Cara permainannya menggunakan permainan menyusun kata. "Penyusunan alat-alat sederhana itu dapat membangkitkan gairah untuk melakukan dasar atletik, seperti melompat dapat diubah menjadi taman

lompat” Saputra (2001, hlm. 65). Dengan melalui permainan menyusun kata ini diharapkan akan membantu siswa mampu dalam gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.

Terkait dengan hal di atas, maka dalam skripsi ini peneliti akan mengangkat judul sebagai berikut.

“MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK DASAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK MELALUI PERMAINAN MENYUSUN KATA DI KELAS V SDN CIBOBOKO KECAMATAN JATIGEDE KABUPATEN SUMEDANG”.

B . Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti perlu mengidentifikasi masalah yang akan diteliti. Hal tersebut sangat penting karena dalam hal ini masalah tersebut muncul dikarenakan banyak faktor, baik yang berasal dari guru ataupun siswa.

Faktor yang berasal dari guru yaitu, yaitu sebagai berikut.

1. Pada saat memberikan contoh guru kurang menekankan gerakan pada aspek pada lompat jauh gaya jongkok.
2. Pada saat menjelaskan materi guru kurang memperhatikan aktivitas siswa sehingga banyak siswa yang kurang memahami materi tersebut.
3. Setelah menjelaskan materi guru langsung memberikan tugas praktik kepada siswa dan pada pelaksanaannya guru kurang dapat membimbing siswa.

Sementara itu faktor yang berasal dari siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran lompat jauh gaya jongkok berlangsung, yakni sebagai berikut.

1. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru.
2. Banyak siswa yang tidak berani melakukan lompat jauh ketika disuruh guru.
3. Banyak siswa yang mengabaikan teknik melompat yang telah dijelaskan guru.
4. Banyak siswa yang melompat-lompat di tempat yang tidak diperkenankan.

Dalam upaya untuk mengatasi masalah tersebut, maka hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan gerak dasar pada lompat jauh gaya jongkok adalah dengan menggunakan permainan menyusun kata untuk membantu memberikan pemahaman dan kemudahan dalam melakukan tolakan pada lompat

jauh gaya jongkok tersebut. Selain itu, dengan menerapkan permainan menyusun kata maka diharapkan akan meningkatkan partisipasi dan motivasi anak. Sehingga anak akan senang dan antusias mengikuti pembelajaran jika pembelajaran dilakukan dengan permainan. Dari kondisi di atas, peneliti berkeinginan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, yaitu dengan menerapkan permainan menyusun kata.

C . RumusanMasalah

Dari penjelasan latar belakang penelitian di atas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko?
- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata yang dilakukan oleh guru di kelas V SDN Ciboboko?
- c. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko?
- d. Bagaimana hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko?

D. TujuanPenelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko.

4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan menyusun kata di kelas V SDN Ciboboko.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

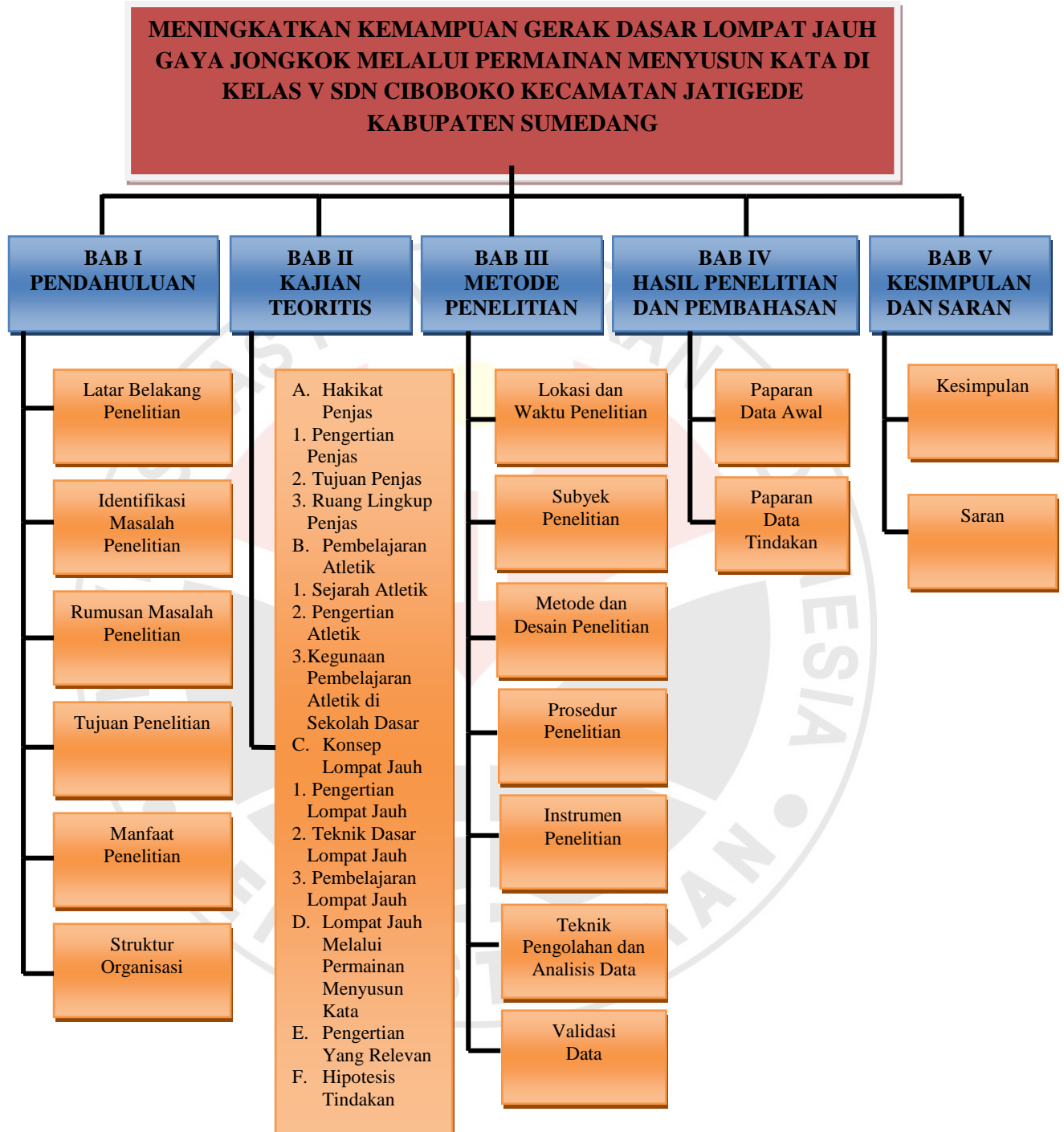
1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat media pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk peningkatan kemampuan lompat jauh.
- c. Memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah dalam jangka pendek.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh.
- b. Memberikan sumbangan bagi guru Pendidikan Jasmani, khususnya dan berlatih umumnya tentang pembelajaran lompat jauh.
- c. Untuk membentuk landasan yang kuat bagi anak usia dini dalam rangka mencapai prestasi atletik yang optimal.
- d. Sebagai sumbangan penelitian bagi peningkatan kualitas yang pada gilirannya meningkatkan prestasi belajar dan lulusan itu sendiri.
- e. Meningkatkan profesionalitas, rasa percaya diri sehingga memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan inovasi kurikulum.

F. Struktur Organisasi



Gambar 1.1

Struktur Organisasi Skripsi