

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya yang direncanakan dengan sadar dalam menghadirkan bimbingan maupun bantuan guna meningkatkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan pendidik kepada peserta didik saat mereka tumbuh dewasa sekaligus mewujudkan tujuannya sehingga peserta didik dapat secara mandiri menjalankan tugas hidupnya.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan komponen penting dari kurikulum pendidikan, dimana kegiatan jasmani dan gerak insani yang alami ini dapat mempengaruhi perkembangan dari seseorang. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan tahapan pengalaman belajar yang dikonsepsikan secara seksama, dirancang guna memenuhi pertumbuhan, perkembangan, sekaligus kebutuhan perilaku masing-masing siswa. Guna mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah, dibutuhkan beberapa faktor pendukung yang saling berkaitan seperti faktor siswa, guru, kurikulum, sarana prasarana yang memadai, lingkungan, serta keadaan sosial. Ketika melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar (SD) materi yang diberikan perlu dilakukan penyesuaian sebagaimana kurikulum yang dirujuk. Karena ketidaksesuaian materi pada kurikulum akan turut berdampak pada kurang optimalnya sebuah capaian tujuan pembelajaran. Dalam kurikulum di SD, ada beberapa materi pokok yang peserta didik pelajari, salah satunya adalah olahraga atletik pada materi lompat tinggi.

Lompat tinggi merupakan salah satu jenis cabang olahraga atletik. Jenis olahraga ini merupakan keterampilan melampaui mistar yang dipasang di kedua tiang. Lompat tinggi bertujuan untuk melompat setinggi-tingginya sebagaimana batas kemampuan seorang pelompat, hal itu dipengaruhi dari kemampuan dan persiapan setiap individu. Gaya yang terdapat pada lompat tinggi ada lima diantaranya yaitu gaya gantung, gaya guling, gaya guling sisi, guling perut, dan gaya flop. Dari gaya-gaya lompat tinggi tersebut, peneliti

menggunakan salah satu gaya yaitu gaya gunting pada saat proses pembelajaran lompat tinggi di SDN 3 Curugbadak. Karena, gaya gunting dirasa mudah untuk diajarkan dan dilakukan oleh siswa SD dibandingkan dengan gaya lompat tinggi yang lainnya.

Sebelumnya itu peneliti melakukan observasi di SDN 3 Curugbadak, dimana pada saat peneliti mengamati setiap siswa terdapat beberapa masalah terutama di kelas 5. Ketika pembelajaran PJOK berlangsung, terlihat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan teknik gerak dasar terutama pada materi lompat tinggi, karena guru PJOK tidak menggunakan media ajar untuk memudahkan pembelajaran, sehingga membuat pemahaman siswa rendah termasuk pada aspek pengetahuan dan keterampilan lompat tinggi. Selain itu, media pembelajaran yang sangat minim membuat guru PJOK tidak merencanakan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang cocok atau sesuai dengan materi pembelajaran. Rendahnya kemampuan lompat tinggi siswa di sekolah juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu: 1) siswa tidak berani dan takut ketika akan melompati mistar khususnya siswa perempuan, 2) merasa sulit untuk mempelajari materi lompat tinggi, 3) kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, dan 4) guru kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran atau pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi siswa.

Faktor-faktor itulah yang membuat hasil kemampuan lompat tinggi siswa kelas 5 SDN 3 Curugbadak pada pembelajaran PJOK belum tercapai sesuai yang diharapkan. Terlihat melalui siswa yang kesulitan memahami teknik lompat tinggi sebab minimnya pengetahuan dalam aktivitas belajar siswa, karena itu berdampak pada rendahnya antusiasme dan rendahnya kemampuan siswa pada lompat tinggi.

Guru PJOK di sekolah tempat penelitian kurang menguasai media atau model pembelajaran di dalam praktek pembelajaran lompat tinggi membuat perhatian siswa kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran, sebab penyampaian materi yang kurang menarik serta tidak dibuat secara optimal khususnya pada cabang olahraga atletik materi lompat tinggi. Selain itu, guru

PJOK di dalam memberikan penilaian masih fokus pada hasilnya saja bukan proses belajarnya, hal itu menyebabkan siswa tidak memiliki kesempatan guna berlatih dan berkegiatan secara aktif sesuai karakteristik siswa SD.

Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berhubungan erat dengan aktivitas bermain. Karena hal itu, dalam pembelajaran lompat tinggi gaya gunting di SD peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* atau dikenal sebagai model pembelajaran berbasis permainan dengan membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan menggunakan alat atau media ramah anak yang mudah ditemui di lingkungan sekitar termasuk sekolah. Model *Games Based Learning* melibatkan siswa secara langsung yang dirancang guna membantu proses pembelajaran serta meningkatkan keefektifan dalam belajar. Model tersebut menciptakan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan serta menjadikan siswa merasa nyaman dalam belajar. Melalui model pembelajaran ini diharapkan guru PJOK di SDN 3 Curugbadak dapat menerapkannya sebagai media pembelajaran guna mampu meningkatkan kemampuan dan prestasi siswa selama proses pembelajaran lompat tinggi gaya gunting.

Pada penelitian terdahulu yang relevan Siti Hijir (2019), berdasarkan hasil penelitian yang didapat bahwasannya terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa melalui pendekatan bermain, yaitu pada sikap dan kemampuan gerak dasar lompat tinggi siswa. Mengacu pada hasil observasi kemampuan gerak dasar pada pertemuan pertama dengan rata-rata 68,75, dan terjadi peningkatan lagi pada pertemuan ketiga menjadi 78,13 dengan meraih KKM sebanyak 85%.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dihadapi oleh siswa di sekolah, terdapat masalah yaitu kurangnya kemampuan lompat tinggi salah satunya pada proses pembelajaran lompat tinggi. Dalam menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* ini diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk mendapatkan hasil terbaik dalam meningkatkan kemampuan lompat tingginya. Atas dasar itu, maka penelitian ini peneliti fokuskan kepada “*Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan*

*Kemampuan Lompat Tinggi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 3 Curugbadak”.*

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya gunting siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak?
2. Bagaimana hasil peningkatan kemampuan lompat tinggi gaya gunting siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak setelah penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya gunting pada siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak.
2. Untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan lompat tinggi siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak setelah penerapan model pembelajaran *Games Based Learning*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat keilmuan dalam meningkatkan kemampuan lompat tinggi gaya gunting melalui penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran dan menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti pembahasan yang sama serta dapat dipergunakan sebagai bahan kajian dan peninjauan terdahulu.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan kepada siswa agar lebih bisa meningkatkan lompat tinggi gaya gunting dengan baik dan berani. Dengan model pembelajaran *Games Based Learning* ini siswa diharapkan dapat memahami pelajaran dengan mudah dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran *Games Based Learning* untuk meningkatkan lompat tinggi gaya gunting yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

### c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tumpuan bagi pihak sekolah dalam memberikan masukan dan perbaikan pada suatu proses pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan kualitas dalam proses pembelajaran di sekolah.

## E. Definisi Istilah

Definisi operasional ini dimaksudkan guna menghadirkan batasan istilah-istilah mengenai judul guna mencegah adanya kesalahpahaman. Adapun batasan istilah-istilah pada judul penelitian antara lain.

1. Model Pembelajaran pada penelitian ini adalah suatu rangkaian penyajian materi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas ataupun di luar kelas.
2. *Games Based Learning* pada penelitian ini adalah pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan pada materi lompat tinggi mata pelajaran

PJOK di SD yang menggunakan media ramah anak yaitu kardus dan tali karet.

3. Kemampuan Lompat Tinggi pada penelitian ini adalah kemampuan siswa pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan, lompat tinggi adalah sebuah gerakan yang bertujuan untuk memperoleh lompatan yang setinggi-tingginya melewati tiang mistar dengan ketinggian tertentu.