

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan bermakna untuk memanusiakan manusia, proses pendidikan yang bermutu ialah mempunyai tujuan inti atau akhir yaitu untuk mendewasakan setiap individu berguna untuk mewujudkan individu yang seutuhnya (Walfiani & dkk, 2016, hal. 191), dalam artian ialah menambah kemampuan diri melalui kegiatan pendidikan, dengan demikian pendidikan sangat penting bagi pribadi manusia, karena pendidikan ialah proses pembentukan pribadi seutuhnya, dalam artian proses pendidikan ini untuk menggali potensi yang ada dalam diri dan mencerdaskan pemikiran. Pendidikan pula yang akan membawa bangsa kita maju, bukan hanya dalam hal sumber daya alam saja yang memiliki potensi untuk dikelola, sumber daya manusiapun perlu dikelola karena sama-sama aset bangsa. (Podungge, 2011)

Berbicara tentang pendidikan, bagian integral dari pendidikan salah satunya ialah Pendidikan Jasmani, menurut Simon & Yudha (2007, hal. 5) “Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan”. Menurut Paturusi (2012, hal. 4) “Pendidikan Jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Mulyanto (2016, hal. 29) “Tujuan umum Pendidikan Jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan”.

Jadi Pendidikan Jasmani ialah bagian integral dari pendidikan yang mengedepankan aktivitas jasmani, selain itu pula tujuan dari pendidikan jasmani ialah untuk melatih pengetahuan dan perilaku, karena pada dasarnya tujuan pendidikan jasmani ialah tujuan pendidikan secara keseluruhan. Maka dari itu Pendidikan Jasmani sangatlah penting keberadaannya didalam dunia pendidikan, apalagi bagi pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar (SD), dimana siswa atau peserta didik sekolah dasar masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan

yang perlu dibimbing dan dibina, dengan adanya pendidikan jasmani yang berorientasi kepada tiga ranah pendidikan ialah untuk meningkatkan mutu siswa atau peserta didik yakni kognitif, afektif dan psikomotor sehingga sangatlah vital perannya dalam dunia pendidikan baik pendidikan dasar maupun lainnya.

Pendidikan Jasmani dibagi kedalam 7 materi pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Permainan dan Olahraga
2. Aktivitas Ritmik
3. Uji diri / Senam
4. Aktivitas Akuatik
5. Pendidikan Luar Sekolah
6. Pendidikan Kesehatan
7. Aktivitas Pengembangan / Atletik.

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran atletik, berbicara tentang atletik menurut Muhtar (2013, hal. 1)“Atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan sedangkan yang orang yang melakukannya disebut *athleta*”. Dari pengertian bahasa itulah maka kita dapat mendefinisikan atletik sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan, yang meliputi atas nomor lari, lompat, dan lempar.

Setelah melihat paparan diatas dapat disimpulkan bahwa atletik ialah salah satu cabang olahraga dan bisa juga disebut sebagai induknya olahraga, karena gerak dasar yang ada dalam olahraga atletik ini hampir semua gerakannya dilakukan juga dicabang olahraga lainnya seperti gerak lari, lompat dan lempar.

Berbicara tentang penelitian ini yang berfokus pada cabang olahraga atletik dan mengambil nomor lompat, menurut Muhtar (2013, hal. 6)“Nomor lompat ini meliputi gerak lari awalan, diikuti gerak tolakan kaki gerak melayang dan gerak jatuh/mendarat”. Dan menurut Sidik (2014, hal. 56) “Tujuan dalam nomor lompat adalah untuk memaksimalkan ukuran jarak capai atau tinggi lompatan”.

Jadi nomor lompat ialah salah satu nomor yang ada dalam cabang olahraga atletik dimana terdapat lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, dan lompat

tinggi galah. Dan semuanya bertujuan untuk memaksimalkan ukuran jarak capai atau tinggi lompatan.

Pada penelitian ini yang berfokus pada nomor lompat tepatnya lompat jauh. Menurut Muhtar (2013, hal. 52-55)“Lompat jauh adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin diudara (melayang diudara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada suatu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya”.

Sedangkan menurut Suherman(Suardika, dkk, 2014, hal. 3)“Lompat jauh adalah keterampilan gerak berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya dengan satu kali tolakan ke depan sejauh mungkin”.

Jadi teknik dasar dalam lompat jauh ialah terdiri dari awalan, tolakan, melayang dan mendarat, dan dengan tujuan melakukan sebuah lompatan dengan sejauh mungkin.

Menurut Fajarinaldi (2012, hal. 1-2)mengemukakan bahwa :

Rendahnya pengembangan kreativitas disebabkan pembelajaran disekolah yang ditetapkan pada kompetensi ini masih konvensional yaitu metode ceramah yang terpusat pada guru dan disekolah pula yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan, kemampuan berfikir logis atau berfikir konvergen yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia.

Sedangkan menurut Faozi (2012, hal. 3)“Banyak faktor yng mempengaruhi rendahnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, salah satunya adalah kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan sarana dan prasarana yang ada disekolah, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani disekolah dilaksanakan dalam kondisi monoton dan tujuan pendidikan jasmani belum tercapai.

Seharusnya sebagai seorang guru yang menjadi praktisi utama dalam dunia pendidikan harus memiliki berbagai cara untuk menjalankan jabatannya sebagai seorang guru yang multifungsi, dalam artian dalam dunia pendidikan yang dilakukan oleh seorang guru ialah tidak hanya sekedar memberi materi pelajaran untuk dipahami oleh siswa, akan tetapi seorang gurupun harus mampu mendidik dan membimbing siswa agar menjadi seseorang yang sesungguhnya dan

seutuhnya. Kinerja guru dimaksimalkan kembali sesuai dengan apa yang seharusnya dilakukan oleh seorang guru, dan seiring berjalannya waktu dan zaman banyak tantangan yang dihadapi seorang guru, dengan demikian seorang guru harus lebih kreatif lagi dan memanfaatkan perkembangan teknologi agar tidak ketinggalan zaman dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan setidaknya akan berkembang mengikuti zaman dan tidak terjadinya penurunan mutu dalam pendidikan nasional.

Menurut Susilawati (2016, hal. 8) dalam bukunya yang berjudul *Pendekatan Pembelajaran Olahraga Permainan* mengemukakan bahwa :

“Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Sudah barang tentu perbedaan ini mengarah pada proses dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Proses yang selama ini dilaksanakan cenderung mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak. Pembelajaran yang semacam ini akan membuat anak kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta ketidakbermaknaan pengetahuan yang diperoleh oleh siswa. Disamping itu, pengetahuan yang dipelajari siswa seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh siswa”.

Maka dari itu, seorang guru harus lebih kreatif lagi demi menciptakan suasana belajar yang lebih fleksibel atau lebih inovatif. Dengan seperti itu akan menciptakan suasana aktif dalam proses pembelajaran dan menimbulkan rasa nyaman bagi semua siswa. Guru tidak hanya dituntut mengajar saja, karena harus multifungsi diantaranya mendidik dan membimbing juga. Jadi sangat diperlukan pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pendidikan sekolah dasar diantaranya penggunaan model, metode, pendekatan, dan strategi dalam pembelajaran. Kemudian juga menurut sumber jurnal yang peneliti dapatkan bahwa disana dikemukakan suatu pembelajaran harus situasional, dalam artian materi ajar yang disajikan harus sesuai dengan perkembangan siswa yang sedang belajar, dan juga memilih materi ajar yang mengakomodir sebagian besar siswa dan perbedaan karakteristik siswa. (Slamet, TT, hal. 40)

Dalam kenyataannya di lapangan pembelajaran lompat jauh yang disajikan guru penjasorkes SDN Cakrawati masih terkesan monoton dan membosankan karena memang menggunakan situasi pembelajaran yang sesungguhnya, bahkan

sangat jarang melakukan permainan dalam setiap pembelajaran, sehingga yang terjadi ada beberapa siswa yang merasa takut untuk melakukan bahkan enggan untuk melakukannya. Kondisi seperti inilah yang perlu dievaluasi agar pembelajaran lebih inovatif lagi dan menciptakan suasana siswa yang lebih aktif dan menyenangkan, akan tetapi esensi dari indikator yang diinginkan tetap terlaksana. Manajemen kelas kurang teratur masih ada sebagian siswa yang sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Belum menggunakan media dan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sebagian besar siswa kelas V di SDN Cakrawati belum menguasai gerak dasar dalam lompat jauh dan masih belum memahami pengaruh padang dari setiap gerak dasar terhadap hasil lompatan yang akan dicapai. Dalam melakukan gerak dasar awalan masih banyak yang salah dalam melakukannya, tidak memperhatikan kecepatan, percepatan dan irama. Dalam melakukan gerak dasar tolakan masih banyak yang merasa takut menginjak garis diskualifikasi. Dalam melakukan gerak dasar melayang siswa belum memperhatikan sudut tolakan untuk melayang sehingga hasilnya kurang maksimal. Dalam melakukan gerak dasar mendarat siswa sebagian masih kurang tepat, posisi tubuh duduk dan tangan bertumpuan dibelakang tubuh, sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal. Inilah diantara sebabnya salah satunya adalah kurang latihan dan juga kurangnya kreatifitas guru, sehingga siswa mengalami kebosanan dan kejenuhan ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

Sehubungan dengan hal diatas, untuk meningkatkan hasil gerak dasar pada lompat jauh, penelitian ini menggunakan penerapan model bermain dan model tersebut diharapkan agar siswa bisa lebih tertarik ketika melakukan gerak dasar lompat jauh. Selain itu, penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat merangsang kemampuan berfikir siswa, dan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam melakukan gerak dasar pada lompat jauh, sehingga pendekatan permainan tersebut akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil gerak dasar lompat jauh pada siswa. Penerapan permainan modifikasi adalah tinjauan dari permainan yang mudah dimengerti dan dilakukan.

Begitupun dalam penerapan pendekatan permainan dalam proses pembelajarannya bersifat progres atau sistematis, sehingga siswa dalam melakukan

permainan tidak merasa bosan dan jenuh. Dan usia anak sekolah dasar relatif lebih menyukai bermain, dengan demikian diterapkannya model pembelajaran bermain dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terbukti bahwa pada pembelajaran gerak dasar lompat jauh, ternyata siswa belum menguasai keterampilan ini. Hasil ini terinci dari data awal masalah-masalah di deskripsikan sebagai berikut :Halaman selanjutnya.



Tabel 1.2 Hasil belajar siswa yang dijadikan data awal

NO	NAMA	ASPEK PENILAIAN																SKOR	NILAI	KET			
		Awalan				Tolakan				Melayang				Mendarat						T	BT		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Afifah .D.K		√				√						√							11	68,75		√
2	Bunga .F.R.H		√				√					√								13	81,25	√	
3	Dahlan .Y.H		√			√						√								11	68,75		√
4	Dandi .S		√			√						√								9	56,25		√
5	Dwi .S.S		√			√						√								9	56,25		√
6	Eva .N	√				√						√								8	50		√
7	Fatimah .K		√					√				√								10	62,5		√
8	Feni .K	√				√						√								8	50		√
9	Ida Faida .Y		√			√						√								9	56,25		√
10	Juliana		√			√						√								9	56,25		√
11	Loubna .R.Z		√					√				√								10	62,5		√
12	Mila .F	√				√						√								8	50		√
13	M. Aji .Z				√					√										13	81,25	√	
14	M. Iqbal .Z				√							√								15	93,75	√	
15	M. Zacky .A.R		√			√						√								9	56,25		√
16	Oga .P				√					√										11	68,75		√
17	Putri .S.R	√				√				√										9	56,25		√
18	Raka .M				√							√								12	75	√	
19	Sri Andini .W		√			√				√										9	56,25		√
20	Winda .S		√			√				√										9	56,25		√
21	Yulia .A		√			√				√										11	68,75		√
22	Yuliyanti .S	√				√				√										8	50		√
		JUMLAH																		4	18		
		PRESENTASE (%)																		18	82		

Indikator :

1. Awalan

1 (Kaki)

Berlari dengan ujung kaki, masing-masing kaki diluruskan dan paha kaki yang memimpin diangkat horizontal.

2 (Tangan)

Lengan ditekuk 90° dan diayun ke arah lari, tangan dan otot muka dilemaskan.

3 (Badan)

Tubuh condong ke depan.

4 (Pandangan)

Pandangan lurus ke depan.

2. Tolakan

1 (kaki)

Kaki tumpu atau kaki yang akan digunakan untuk menolak lurus, sedangkan kaki ayun (kaki belakang) agak dibengkokkan.

2 (lengan)

Kedua tangan atau lengan ke belakang.

3 (badan)

Badan agak dikedangkan ke belakang, berat badan berada pada kaki belakang.

4 (kepala)

Kepala agak ditengadahkan (dagu agak diangkat), pandangan ke depan.

3. Melayang

1 (kaki)

Kedua lutut ditekuk, kedua kaki dijulurkan kedepan pada waktu akan mendarat.

2 (tangan)

Kedua tangan ke depan.

3 (badan)

Badan diudara jongkok dengan jalan membulatkan badan.

4 (pandangan)

Pandangan sedikit ditundukkan ke bawah.

4. Mendarat

1 (kaki)

Kedua kaki dibawah kedepan lurus dengan jalan mengangkat paha ke atas, kemudian mendarat pada kedua tumit terlebih dahulu dan mengeper, dengan kedua lutut dibengkokkan.

2 (lengan)

Kedua lengan ke depan.

3 (badan)

Badan dibungkukkan ke depan dan berat badan ke depan.

4 (kepala)

Kepala ditundukkan dan pandangan sedikit melihat ke bawah.

Deskriptor Penilaian :

Nilai 4 : Jika empat indikator tampak

Nilai 3 : Jika tiga indikator tampak

Nilai 2 : Jika dua indikator tampak

Nilai 1 : Jika satu indikator tampak

Keterangan :

Skor ideal = 16

Konversi skor kedalam nilai = $\frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor ideal}} \times 100$

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Rumus Presentase:

Jumlah siswa = 22

$\frac{\text{jumlah}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$

% = Presentase

X = Jumlah perolehan skor

N = Jumlah siswa keseluruhan

KKM = 70

Jika siswa mendapatkan nilai ≥ 70 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapatkan nilai < 70 dikatakan belum tuntas.

Dari data dari data awal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa ada 4 orang siswa (18%) dinyatakan tuntas (T), dan 18 orang siswa (82%) dinyatakan belum tuntas (BT). Dengan demikian, kemampuan siswa kelas V SDN Cakrawati dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh masih rendah dan perlu

diperbaiki. Permasalahan tersebut terjadi karena anak tidak terbiasa melakukan gerak dasar yang benar pada lompat jauh.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini mengambil judul “Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Pada Siswa Kelas V SDN Cakrawati Sumedang” (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cakrawati Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan menerapkan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain pada kelas V SDN Cakrawati Sumedang. Penelitian ini merumuskan masalah tersebut, sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermain pada siswa kelas V SDN Cakrawati Sumedang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermain pada siswa kelas V SDN Cakrawati Sumedang?
3. Bagaimana aktivitas belajar pembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermain pada siswa kelas V SDN Cakrawati Sumedang ?
4. Bagaimana hasil belajar pembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermain pada siswa kelas V SDN Cakrawati Sumedang ?

Upaya untuk memecahkan permasalahan yang dirumuskan di atas perlu dilaksanakan bentuk pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam penelitian ini masalah yang timbul berkaitan dengan hasil belajar siswa tentang pembelajaran gerak dasar lompat jauh. Mengacu dari permasalahan tersebut, maka peneliti menggunakan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan melalui penerapan model pembelajaran bermain pada siswa kelas V SDN Cakrawati Sumedang.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuandari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rencanapembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermainpada siswa kelas V SDN CakrawatiSumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaanpembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermainpada siswa kelas V SDN CakrawatiSumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswapembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermainpada siswa kelas V SDN CakrawatiSumedang.
4. Untuk mengetahui hasil belajarpembelajaran gerak dasar lompat jauh melalui penerapan model pembelajaran bermainpada siswa kelas V SDN CakrawatiSumedang.

D. Manfaat/ signifikansi Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
 - b. Membiasakan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, bertukar pendapat dan saling memberikan gagasan.
 - c. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam gerak dasar pada lompat jauh
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif.
 - b. Mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan.
 - c. Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam mampu diluar kelas.
 - d. Membantu guru untuk memodifikasi, permainan dikarenakan sarana dan prasarana kurang memadai.
3. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai bahan dasar tolak ukur pencapaian tujuan mengajar disekolah dasar.

- b. Meningkatkan mutu isi, masukan, proses, dan hasil pendidikan dan pembelajaran disekolah.
- c. Membantu tercapainya kompetensi dasar dan program yang sudah dibuat oleh sekolah.
- d. Menumbuhkan citra sekolah sehingga dapat mengangkat nama baik sekolah.
- e. Sebagai peran yang dapat membantu sekolah dalam menggunakan model pembelajaran terbaru dalam perkembangan pendidikan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Pendahuluan
 - A. Latar Belakang Penelitian
 - B. Rumusan Masalah Penelitian
 - C. Tujuan Penelitian
 - D. Manfaat/ Signifikansi Penelitian.
 - E. Struktur Organisasi Skripsi
- BAB II : Kajian Pustaka/ Landasan Teori
- BAB III : Metode Penelitian
 - A. Desain Penelitian
 - B. Partisipan dan Tempat Penelitian
 - C. Pengumpulan Data
 - D. Analisis Data
 - E. Isu Etik
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan
- BAB V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi