

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan istilah yang tidak asing lagi pada hampir setiap orang. Namun istilah ini mengandung arti yang berbeda pada individu yang berbeda. Seseorang mungkin menterjemahkan pendidikan secara sederhana sebagai pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang melibatkan semua aspek gerak dalam melakukan proses pendidikan jasmani yang mampu menjadikan manusia untuk berkembang dalam hal gerak.

Pendidikan jasmani sangat penting untuk dipelajari, karena pendidikan jasmani merupakan kebutuhan untuk pertumbuhan dan perkembangan setiap individu. Melakukan aktivitas jasmani secara teratur dan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, maka dapat meningkatkan kebugaran jasmani serta mampu mengembangkan keterampilan gerak.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Seperti yang dijelaskan dalam buku panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI (BNSP, 2006: 208), menjelaskan 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-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Untuk memenuhi harapan seperti yang tercantum dalam keketetapan MPR NO. II/MPR/1988, maka Proyek Pembinaan Kependidikan Derjendikti Depdikbud merupakan konsep pendidikan jasmani sebagai berikut :

Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya (Dirjendikti, 1991 : 10)

Menurut Rijsdop dalam (Sukintaka : 10) mengatakan bahwa :

Pendidikan jasmani itu pendidikan. Dan pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menuju kedewasaannya. Selanjutnya dikatakan juga bahwa pendidikan jasmani itu merupakan pergaulan pendidikan dalam bidang gerak dan pengetahuan tubuh.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui pendidikan jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Bucher dalam (Sukintaka : 10), berpendapat bahwa pendidikan jasmani adalah :

merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

Secara singkat dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani itu merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani para peserta didik.

Menurut Gabbard dkk dalam (Sukintaka : 10), mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

1. Ranah kognitif
Kemampuan berpikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami ("*perceptual ability*"), menyadari gerak, dan penguatan gerak.
2. Ranah psikomotor
Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.
3. Ranah afektif
Rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri.

Dalam pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerak untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga, bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya. Gabbard dkk (1987 : 5) menyebutkan penyiapan gerak dan efisiensi gerak. Sedangkan Anarino dkk 1980 : 9) menyebutkan gerak fundamental, keterampilan olahraga dan tari.

Dalam menetapkan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Permainan jadi aktivitas bermain, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non-kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik meskipun bermain tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

Olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang dilakukan secara intensif dengan mengarahkan segala daya dan upaya guna meningkatkan prestasi seoptimal mungkin dalam usaha untuk memenangkan suatu pertandingan atau perebutan kejuaraan suatu cabang olahraga. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya.

Menurut J. Hizinga dalam (Poncopoetro 2000:3) mengatakan bahwa Bermain adalah :

perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah ke luar dari hidup biasa masuk ke dalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya.

Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani semuanya mengandung bentuk gerak fisik, dan ketiganya dapat cocok dalam konteks pendidikan jika dipakai untuk tujuan pendidikan tertentu. Bermain dapat dipakai sebagai relaksasi dan kegembiraan, tanpa tujuan pendidikan, sama seperti olahraga yang dapat hidup demi olahraga itu sendiri tanpa nilai pendidikan.

Istilah atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata *athlon* atau *athlum*, yang artinya perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan Orang yang melakukan kegiatan atletik dinamakan *athlete*, atau dalam bahasa Indonesia disebut atlet. Jadi, atletik merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat diperlombakan atau dipertandingkan dalam bentuk kegiatan jalan, lari, lompat dan lempar.

Syarifuddin (1992:2) menyatakan bahwa; “atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi atas nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar”.

Salah satu nomor atletik yang akan menjadi fokus masalah ini adalah nomor lompat jauh.

Menurut Muhtar (2009:16) menyatakan bahwa Lompat jauh adalah:

suatu gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya.

Lompat jauh adalah hasil dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu dari awalan dengan daya vertikal yang dihasilkan dari kekuatan kaki tolak. *Resultante* dari dua gaya menemukan gerak parabola dari titik pusat gravitasi. Dalam lompat jauh, kecepatan lari awalan dan besarnya sudut tolakan merupakan komponen unsur-unsur yang menentukan pencapaian jarak lompatan.

Menurut Muhtar (2009:57) menyatakan bahwa:

Untuk memperoleh suatu hasil yang optimal dalam lompat jauh, selain atlet itu harus memiliki kekuatan, daya ledak, kecepatan, ketepatan, kelentukan dan koordinasi gerakan, juga harus memahami dan menguasai teknik untuk melakukan gerakan lompat jauh serta dapat melakukannya dengan cepat, tepat, luwes dan lancar.

Nomor lompat terdiri dari 4 event:

1. Lompat tinggi
2. Lompat jauh
3. Lompat jangkit
4. Lompat galah

Tujuan dari lompat jauh adalah memperkuat otot-otot daerah perut, yang sangat berguna dalam tolakan kaki.

Adapun macam-macam lompat jauh menurut Muhtar (2009), antara lain sebagai berikut :

1. Lompat jauh gaya jongkok (Tuck)
2. Lompat jauh gaya menggantung (Hang style)
3. Lompat jauh gaya berjalan di udara (walking in the air)

Menurut Muhtar (2009), peraturan-peraturan yang harus dipahami oleh siswa dalam melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok antara lain, sebagai berikut :

1. Hal-hal yang harus diperhatikan/dilakukan:
 - a. Pelihara kecepatan sampai saat menolak
 - b. Capailah dorongan yang cepat dan dinamis dan balok tumpuan.
 - c. Rubahlah sedikit posisi lari, baertujuan mencapai posisi lebih tegak.
 - d. Gunakan gerakan kompensasi lengan yang baik
 - e. Capailah jangkuan gerak yang baik.
 - f. Gerak akhir agar dibuat lebih kuat dengan menggunakan lebih besar daya kepadanya.
 - g. Latihan gerakan pendaratan.
 - h. Kuasai gerak yang betul dari lengan dan kaki dalam meluruakan dan membengkokkan.
2. Diskualifikasi
 - a. Dipanggil 3 menit belum melompat.
 - b. Menumpu dengan 2 kaki.
 - c. Setelah melompat, kembali ke arah awalan.
 - d. Mendarat luar bak lompat.

Berdasarkan pengertian di atas, lompat dalam atletik adalah melakukan tolakan dengan satu kaki, baik untuk nomer lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit.

Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dalam pembelajaran pendidikan jasmani, penulis mencoba menerapkan modifikasi

permainan lompat angka sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Weru Kidul 1 Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon, pada saat pembelajaran lompat jauh gaya jongkok siswa tidak begitu menguasai teknik lompat jauh. Ada beberapa faktor yang menjadi siswa SD Negeri Weru Kidul 1 Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon tidak begitu menguasai teknik lompat jauh gaya jongkok :

1. Guru dalam penyampaian mengajar
 - a). Penyampaian guru dalam menjelaskan materi kurang efektif, monoton, tidak ada variasi dan modifikasi permainan dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
 - b). Hanya menggunakan konsep komando sehingga siswa menjadi jenuh.
 - c). Kurang mengkondisikan siswa ketika memulai pembelajaran dan saat pembelajaran berlangsung.
 - d). Tidak ada penjelasan materi lompat jauh gaya jongkok diakhir pembelajaran.
 - f). Tidak adanya percobaan yang dilakukan dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
2. Tampilan siswa
 - a). Kualitas siswa dalam melakukan gerak dasar lompat jauh masih kurang maksimal.
 - b). Siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
 - c). Siswa masih sulit untuk melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.
 - d). Siswa merasa jenuh dalam melakukan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
 - e). Siswa kurang termotivasi.
 - f). Kenakalan siswa

3. Fasilitas olahraga di sekolah

- a). Fasilitas olahraga yang tersedia masih terbatas.
- b). Alat dan media pembelajaran yang tersedia kurang dikembangkan.

Untuk mengetahui kemampuan awal pada gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, maka peneliti melakukan tes lompat jauh gaya jongkok.

Tabel 1.1
Hasil Tes Awal Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok

NO	Nama	Aspek yang dinilai																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	Agil Siswato			√				√				√				√			12	75	√	
2	Ade Sofi Lutfiyah		√					√				√				√			8	50		√
3	A Fadid F		√					√				√				√			10	62		√
4	A Zidny Mubarak				√			√				√				√			12	75	√	
5	Aisy Aulia	√				√				√						√			6	37		√
6	Aldi Alamsyah		√				√					√				√			9	56		√
7	Bayu Laxmana			√			√					√				√			10	62		√
8	Calista Tri R			√			√					√				√			9	56		√
9	Faradiba Ropana		√				√					√				√			6	37		√
10	Fardan Tri Muliawan			√			√					√				√			12	75	√	
11	Fatimah Mernisi			√			√					√				√			11	68		√
12	Ihda Azhari		√				√					√				√			6	37		√
13	Joko Triono				√			√				√				√			15	93	√	
14	Kafidzatul L	√				√						√				√			4	25		√
15	Khoqi Abdillah			√			√					√				√			10	62		√
16	Liza Tazkiyatin		√				√					√				√			7	43		√
17	Maharani Salsabila		√				√					√				√			8	50		√
18	Maulana Rizki A			√			√					√				√			12	75	√	
19	Moh abdiyanto P		√				√					√				√			10	62		√
20	Muh Akbarul A		√				√					√				√			9	56		√
21	Muh Aris N		√				√					√				√			10	62		√
22	Muh Aryo A		√				√					√				√			9	56		√
23	Muh Hary Setio		√				√					√				√			11	68		√
24	Muh Imamul K		√				√					√				√			7	43		√
25	Muh Farhan		√				√					√				√			8	50		√
26	Munji Iyabi		√				√					√				√			8	50		√
27	Nasywa Arru H		√			√						√				√			7	43		√
28	Najwa Azzakiyah		√				√					√				√			5	31		√
29	Rahmat Taufiqur			√			√					√				√			12	75	√	
30	Rayhan Bayhaqi			√			√					√				√			13	81	√	
31	Saskia S Nurfaziah		√				√					√				√			7	43		√
32	Shafira Dewita A		√				√					√				√			8	50		√
33	Tasyha Aqillahaya	√					√					√				√			6	37		√
34	Vara Nurfawindillah		√			√						√				√			7	43		√
35	Winda Pratiwi		√				√					√				√			8	50		√
36	Wulan Atikah			√			√					√				√			10	62		√
37	Tiara Putri		√			√						√				√			7	43		√
Jumlah																				7	30	
Presentase %																				19%	81%	

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 16

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$

Nilai KKM = 70 %

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 70 dikatakan tidak tuntas.

Penjelasan :

1. Awalan

- a). Kaki = Berlari dengan ujung kaki, masing-masing kaki diluruskan dan paha kaki yang memimpin diangkat horizontal.
- b). Tangan = Lengan ditekuk 90° dan diayun ke arah lari, tangan dan otot muka dilemaskan.
- c). Badan = Tubuh condong ke depan.
- d). Pandangan = Pandangan lurus ke depan.

2. Tolakan

- a). Kaki = Kaki tumpu atau kaki yang akan digunakan untuk menolak lurus, sedangkan kaki ayun (kaki belakang) agak dibengkokkan.
- b). Tangan = Kedua tangan atau lengan ke belakang.
- c). Badan = Badan agak dikedangkan ke belakang, berat badan berada pada kaki belakang.
- d). Pandangan = Kepala agak ditengadahkan (dagu agak diangkat), pandangan kedepan.

3. Sikap badan di udara

- a). Kaki = Kedua lutut di tekuk, kedua kaki dijulurkan kedepan pada waktu akan mendarat.
- b). Tangan = Kedua tangan kedepan.
- c). Badan = Badan diudara jongkok dengan jalan membulatkan badan.
- d). Pandangan = Pandangan sedikit ditundukkan kebawah.

4. Sikap mendarat

- a). 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 (ditekuk).
- b). Tangan = Kedua tangan ke depan.
- c). Badan = Badan dibungkukan ke depan dan berat badan ke depan.
- d). Pandangan = Kepala ditundukkan dan pandangan sedikit melihat kebawah.

Berdasarkan hasil tes lompat jauh gaya jongkok bisa dilihat hanya 7 orang yang lulus dari 37 siswa. Hal ini terlihat dari sikap tubuh saat siswa melakukan tes, posisi badan yang salah, pada saat berlari kecepatan lari yang tidak stabil sehingga tolakannya tidak sempurna, sikap pada saat melayang atau sikap badan di udara tidak sesuai, dan pada saat mendarat siswa melakukan kesalahan. Ini menjadi salah satu bukti kalau bahwa siswa/anak sangat kurang memahami gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis mengambil judul untuk penelitian ini adalah: **“Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Lompat Angka Pada Siswa Kelas IV SDN Weru Kidul 1 Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”**.

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gambaran umum dari lompat jauh gaya jongkok di kelas IV SDN Weru Kidul 1 kecamatan Weru Kabupaten Cirebon, maka ditemukan masalah yang sangat mendasar yang berkaitan dengan teknik dan metode meteri pembelajaran. Adapun permasalahannya adalah kurangnya siswa dalam latihan otot kaki, khususnya otot tungkai dan metode latihan yang kurang bervariasi.

Dengan mengacu pada permasalahan diatas, maka perlu pengembangan metode pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, yaitu dengan melakukan latihan dengan menggunakan rintangan.

Dari masalah diatas munculah rumusan permasalahan, yaitu :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok melalui latihan dengan menggunakan permainan lompat angka di kelas IV ?
 - b. Bagaimana kinerja guru dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok terhadap permainan lompat angka di kelas IV ?
 - c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan lompat angka di kelas IV ?
 - d. Bagaimana hasil belajar pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan lompat angka di kelas IV ?
2. Pemecahan Masalah
- a. Siklus I
 - 1). Tahap Perencanaan
 - a). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
 - b). Menyiapkan media pembelajaran yang terdiri dari kapur/spidol dan satu karet.
 - c). Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes.
 - 2). Tahap Pelaksanaan
 - a). Menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
 - b). Mendemonstrasikan aturan pembelajaran dengan menggunakan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi permainan lompat angkat dengan menggunakan rintangan satu karet secara bergantian.
 - c). Siswa melakukan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan modifikasi permainan lompat angka secara bergantian (siswa melompati pola angka yang telah disediakan dengan menggunakan rintangan satu karet secara bergantian)
 - 3). Observasi

- a). Melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar pada siklus I dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan lompat angka.
- 4). Refleksi
- a). Setelah mengamati proses pembelajaran dan menjelaskan materi ajar permainan lompat angka pada siklus I, guru dan siswa melakukan tanya jawab meluruskan kesalahan-kesalahan pada saat proses pembelajaran kemudian memberikan penguatan dan penyimpulan tentang permainan lompat angka yang telah diajarkan.
- b. Sirklus II
- 1). Tahap Perencanaan
 - a). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
 - b). Menyiapkan media pembelajaran yang terdiri dari kapur/spidol dan dua karet.
 - c). Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes.
 - 2). Tahap Pelaksanaan
 - a). Menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
 - b). Mendemonstrasikan aturan pembelajaran dengan menggunakan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi permainan lompat angkat dengan menggunakan rintangan dua karet secara bergantian.
 - c). Siswa melakukan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan modifikasi permainan lompat angka dengan menggunakan rintangan dua karet secara bergantian (siswa melompati angka dengan menggunakan rintangan dua karet yang telah disediakan).
 - 3). Observasi
 - a). Melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar pada siklus II dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan lompat angka.

4). Refleksi

- a). Setelah mengamati proses pembelajaran dan menjelaskan materi ajar permainan lompat angka pada siklus II, guru dan siswa melakukan tanya jawab meluruskan kesalahan-kesalahan pada saat proses pembelajaran kemudian memberikan penguatan dan kesimpulan tentang permainan lompat angka yang telah diajarkan.

c. Siklus III :

1). Tahap Perencanaan

- a). Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b). Menyiapkan media pembelajaran yang terdiri dari tiga karet.
- c). Menyiapkan lembar observasi dan lembar penelitian.

2). Tahap Pelaksanaan

- a). Menjelaskan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- b). Mendemonstrasikan aturan pembelajaran dengan menggunakan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi permainan lompat angkat dengan menggunakan rintangan tiga karet secara bergantian.
- c). Siswa melakukan gerakan dasar lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan modifikasi permainan lompat angka dengan menggunakan rintangan tiga karet secara bergantian (siswa melompati angka dengan menggunakan rintangan tiga karet yang telah disediakan).

3). Observasi

- a). Melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar pada siklus III dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan lompat angka.

4). Refleksi

- a). Setelah mengamati proses pembelajaran dan menjelaskan materi ajar permainan lompat angka pada siklus III, guru dan siswa melakukan tanya jawab meluruskan kesalahan-kesalahan pada

saat proses pembelajaran kemudian memberikan penguatan dan penyimpulan tentang permainan lompat angka yang telah diajarkan.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran penjas di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok di kelas IV?
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi permainan lompat angka bisa meningkatkan gerak dasar lompat angka di kelas IV ?
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi permainan lompat angka di kelas IV ?
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok setelah menggunakan modifikasi permainan lompat angka di kelas IV ?

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru penjas, penulis dan pembaca.

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok dalam pelajaran penjas, sebagai pengaruh melakukan permainan lompat angka.
 - b. Dapat melakukan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok sebagai pengaruh melakukan permainan lompat angka.
2. Manfaat Bagi Guru

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru pendidikan jasmani dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien, serta inovatif diantaranya dengan cara menerapkan model pembelajaran modifikasi permainan lompat angka pada pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan penilaian tentang materi pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Manfaat Bagi Sekolah
- a. Dapat meningkatkan mutu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar.
4. Manfaat Bagi Lembaga
- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dan diterapkan permainan lompat angka dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
5. Manfaat Bagi Penulis
- a. Dapat memperoleh data dan informasi yang jelas tentang masalah didalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV didalam mengikuti pelajaran penjas.
 - b. Dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman dan pemahaman tentang pembelajaran penjas serta dapat mengetahui cara menyusun karya ilmiah.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam pokok permasalahan yang telah diteliti, berikut ini akan dijelaskan istilah-istilah yang perlu diketahui kejelasannya, sebagai berikut :

Pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya (Dirjendikti, 1991:10) dalam Teori Bermain. Sukintaka (1992:10)

Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi atas nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar”. (Syarifuddin, 1992:2)

Bermain adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat dan waktu yang telah ditentukan, diikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah ke luar dari hidup biasa masuk ke dalam dunia angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya. (J. Hizinga dalam Poncopetro, 2000:3)

Lompat jauh adalah suatu gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya. (Muhtar, 2009:16)

