

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pengetahuan yang semakin pesat, memacu setiap individu agar dapat mengimbangi isu-isu global yang akan mempengaruhi pola sikap dan pola pikirnya baik secara positif maupun secara negatif.

Perubahan yang sangat cepat dalam ilmu pengetahuan merupakan fakta dalam kehidupan. Pengembangan kemampuan siswa di berbagai bidang ilmu menjadi salah satu kunci keberhasilan peningkatan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam memasuki dunia teknologi. Untuk kepentingan pribadi, sosial, ekonomi dan lingkungan, siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan berupa kompetensi yang memadai agar dapat berperan aktif dalam masyarakat.

Demikian pula perkembangan di bidang pendidikan yang terus mengalami perubahan-perubahan ke arah perbaikan mulai dari kurikulum sampai pada pola ajar yang selanjutnya diikuti oleh seluruh lapisan masyarakat terutama tenaga pendidikan. Dalam hal ini, pemerintah menetapkan tujuan pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang harus bisa dicapai.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan nasional. PLPG UPI (2012:3) mengemukakan bahwa: Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik (psikomotor, kognitif dan afektif) dalam kualitas individu baik dalam hal fisik , mental, serta emosional.”

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup tidak akan bisa dipisahkan dari kehidupannya, manusia bisa belajar dari lingkungannya setiap saat sehingga dengan sendirinya akan terus terbentuk karakter yang menjadi ciri khas pribadi . Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan penting, yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan wawasan dan pengetahuan yang cukup luas untuk meningkatkan pembelajaran jasmani khususnya cabang atletik. Menurut Muhtar dan Irawati(2009:2) mengungkapkan bahwa:”Atletik adalah salahsatu cabang olahraga yang di pertandingkan atau di perlombakan, yang meliputi atas nomor jalan, nomor lari, nomor lompat, dan nomor lempar”.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar masih belum mencapai kesempurnaan karena masih menjadi kendala. Hal ini disebabkan karena sebagian guru beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan hanya bersifat sebagai pelengkap saja sehingga mata pelajaran tersebut dilaksanakan tanpa memperhatikan kaidah-kaidah yang melekat pada pendidikan jasmani. Dengan demikian mata pelajaran Pendidikan Jasmani tidak diberikan sebagaimana mestinya. Permasalahan tersebut terlihat dari manajemen, pengorganisasian, tenaga pendidik, sarana prasarana, dan media pembelajaran yang masih belum memadai.

Aktivitas jasmanidi sekolah dasar lebih dominan pada materi permainan, namun untuk materi atletik sebagai induk dari semua cabang olahraga cenderung dikesampingkan dan kurang diminati oleh siswa sekolah dasar. Misalnya olahraga lompat jauh gaya jongkok, siswa sekolah dasar kurang berminat bila diberi pelajaran lompat jauh.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada tanggal 21 November 2012 tentang materi lompat jauh gaya jongkok di SD Negeri Baginda II Kecamatan

Sumedang Selatan, didapatkan data bahwa sebagian besar siswa belum menguasai teknik dasar lompat jauh gaya jongkok, seperti awalan, tolakan, sikap di udara dan sikap mendarat. Hal tersebut di atas menjadi salah satu faktor penentu kurang berhasilnya pencapaian pembelajaran lompat jauh gaya jongkok di SD Negeri Baginda II Kecamatan Sumedang Selatan.

Dari hasil observasi awal didapatkan data, bahwa ternyata masih terdapat beberapa masalah berkaitan dengan kinerja guru dan aktivitas siswa, di antaranya sebagai berikut:

Aspek yg di amati :

1. Menyiapkan lingkungan kelas media belajar dan sumber belajar
2. Memberikan petunjuk dan penjelasan tehnik dasar
3. Mendemonstrasikan pembelajaran
4. Pengelolaan kels.
5. Pemberian motivasi

Prilaku yang di munculkan oleh guru

1. Guru tidak mempersiapkan siswa untuk siap belajar dan tidak ada permainan yang di kemas dalam pembelaaajaran.
2. Tidak ada penjelasan tentang teknik dasar materi pembelajaran.
3. Guru mendemo
4. terfokus pada siswa yang melakukan gerakan.
5. Guru tidak memberikan motivasi atau dorongan kepada siswa yang tidak mau melakukan gerakan.

Sejalan dengan kinerja guru yang belum menunjukkan kinerja ke arah pembelajaran yang baik, aktivitas yang ditunjukkan siswa menjadi tidak sesuai dengan yang diharapkan, beberapa hal yang belum bisa diharapkan diantaranya dapat dilihat pada aktivitas siswa

Aspek yang diamati :

Motivasi

Prilaku yang di munculkan siswa:

1. Kurang kerja keras
2. Kurang keberanian
3. Siswa mudah menyerah

Aspek yang diamati:

Sportivitas

Prilaku yang di munculkan oleh siswa :

1. Siswa tidak menerima kelemahan / kesalahan
2. Siswa melakukan gerakan tanpa memperhatikan keselamatan teman / tergesa-gesa
3. Siswa kurang menghargai teman

Aspek yang di amati:

Disiplin

Prilaku yang di munculkan siswa :

1. Sikap tidak taat terhadap tatacara gerakan yang benar
2. Sikap kurang tanggung jawab
3. Siswa melakukan gerakan kurang tertib

Akibat dari kinerja guru dan aktivitas siswa yang demikian, maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik, siswa kurang termotivasi untuk melakukan gerakan secara aktif padahal dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, siswa diharapkan lebih dominan untuk bergerak.

Banyak sekali keuntungan apabila pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dilakukan dengan menggunakan permainan engklek, maka persentase siswa yang dapat melakukan gerakan lompat jauh dengan teknik dasar yang baik akan lebih banyak dan akhirnya unsur-unsur pembelajaran pada materi ini akan tercapai. Untuk itu, perlu kiranya diadakan penelitian untuk memecahkan masalah tersebut.

Teknik dasar dalam lompat jauh gaya jongkok terdiri dari awalan, tolakan, sikap di udara dan mendarat. Teknik-teknik tersebut dipelajari agar siswa dapat melakukan gerakan dengan benar sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku dalam materi pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Untuk melengkapi informasi yang

diperlukan pada penelitian yang berkaitan dengan materi tersebut, maka perlu kiranya peneliti mengadakan tes awal agar didapatkan data yang akurat dan bisa dijadikan sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah berikutnya yang seharusnya dilakukan oleh guru untuk dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang didapatkan dari hasil observasi. Data awal yang diperoleh setelah mengadakan tes awal pada pembelajaran lompat jauh gaya gantung dapat dilihat pada tabel 1.1, berikut:

Tabel 1.1
Hasil Test Awal pada Lompat Jauh Gaya jongkok

No	Nama Siswa	L / P	Aspek yang Dinilai												Skor	Nilai	KRITERIA	
			Awalan			Tolakan			Sikap di Udara			Mendarat					Tuntas	B. Tuntas
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Majid jaarullah	P		√		√				√			√		7	58		√
2	Agus priatna	P			√		√		√					√	9	75	√	
3	Abdul rahman	L			√			√		√				√	10	83	√	
4	Alfyyah	L		√		√			√					√	6	50		√
5	Aini S	P	√				√		√					√	6	50		√
6	Bayu Lesmana	L	√			√			√					√	4	33		√
7	Cinde larang	P		√			√		√					√	7	58		√
8	Dede cindr	L			√		√		√					√	6	50		√
9	Dani nur A	L			√			√		√				√	10	83	√	
10	Dede wahyu S	P		√		√			√					√	4	33		√
11	Deni Septian	P			√		√		√					√	8	67	√	
12	Firman Bagus	L	√				√			√				√	6	50		√
13	Fahmi H	P		√		√			√					√	5	42		√
14	Insan Ismail	L		√		√			√					√	6	50		√
15	Ikhsan F.A	P			√		√			√				√	8	67	√	
16	Kinanti G.T	P			√		√			√				√	8	67	√	
17	Muhamad sidik	L		√		√			√					√	6	50		√
18	Muh andrian	L		√		√			√					√	7	58		√
19	Miera safira	L		√			√			√				√	9	75	√	
20	M. Refi R	L		√			√				√			√	9	75	√	
21	Nenden Juleha	P	√			√			√					√	6	50		√
22	Rizal Saefudin	P		√				√		√				√	9	75	√	
23	Rian nuralif	L	√			√			√					√	4	33		√
24	Siti saa'dah	L		√		√			√					√	6	50		√
25	Siti nurlaila	L			√		√			√				√	10	83	√	
Jumlah																	10	15
Persentase																	40%	60%
KKM = 65%																	T	BT
Target = 85%																		

Keterangan perolehan nilai siswa
maksimal skor ideal = 12
Nilai = skor x 100

jika siswa mendapat ≥ 65 dikatakan tuntas
Jika siswa dapat nilai ≤ 65 dikatakan belum tuntas

12

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, persentase kemampuan siswa masih kurang dari ideal, hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran masih belum

tercapai. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya agar persentase kemampuan tersebut dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Hasil tes ini sebagai data awal untuk

Untuk mengatasi masalah-masalah di atas, maka peneliti akan mencoba menerapkan permainan engklek saat siswa melakukan gerakan lompat jauh gaya jongkok. Hal ini akan membantu siswa dalam meningkatkan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, karena permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat menguasai gerak dasar sikap di udara lompat jauh gaya jongkok. Memperhatikan permasalahan-permasalahan tersebut maka judul skripsi yang penulis angkat adalah “Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya jongkok di Kelas IV (empat) SDN Baginda II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, Dengan permainan engklek di SDN Baginda II.
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, di SDN Baginda II.
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, dengan permainan engklek di SDN Baginda II.
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan engklek, pada gerak dasar sikap di udara lompat jauh gaya jongkok di SD Baginda II.

2. Pemecahan Masalah

Di karenakan pada pembelajaran gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, ditemukan banyak siswa yang masih kurang, terutama sikap di udara maka, untuk memperbaiki keadaan tersebut peneliti mencoba menerapkan permainan engklek dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok di SD Baginda II. Berdasarkan pada rumusan masalah penulis merencanakan pemecahan masalahnya seperti berikut:

a. Tahap perencanaan

- 1) Membuat scenario pembelajaran.
- 2) Menyediakan alat dan media pembelajaran permainan engklek.
- 3) Membuat alat evaluasi belajar, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.
- 4) Membuat lembar observasi maupun catatan lapangan untuk melihat kinerja guru aktivitas siswa selama proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok di kelas IV SDN Baginda II.
- 5) Siklus I
Siswa melakukan engklek tanpa rintangan.
Siklus II
Siswa melakukan permainan engklek dengan rintangan ban bekas, satu persatu siswa engklek memasuki lingkaran yang telah di sediakan guru.
Siklus III
Siswa melakukan engklek dengan awalan 5 meter engklek 5 meter dan lompat melalui rintangan.

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal pembelajaran
 - a) Siswa di bariskan .
 - b) Mengecek kehadiran siswa dan berdoa.

- c) Guru menjelaskan materi, tujuan dan langkah pembelajaran.
- d) Mendemonstrasikan materi yang akan di sampaikan.
- e) Melakukan gerakan pemanasan.
- f) Guru memimpin pemanasan setatis dan di namis dengan orientasi kepada materi pembelajaran yang akan di ajarkan.
 - (1) Menundukan kepala ke bawah 2 x 8 hitungan.
 - (2) Menengadahkan kepala ke atas 2 x 8 hitungan.
 - (3) Menengokan kepala samping kiri 2 x 8 hitungan.
 - (4) Menengokan kepala ke samping kanan 2 x 8 hitungan.
 - (5) Mengangkat tangan ke atas dan ke bawah 2 x 8 hitungan.
 - (6) Menyilangkan tangan ke samping kiri dan kanan 2 x 8 hitungan.
 - (7) Gerakan kaki di angkat satu kedepan dada terus di lipat ke samping dan belakang masing-masing 2 x 8 hitungan.
- g) Pemanasan dinamis
 - 1) Memutar kepala searah jarum jam, selanjutnya gerakannya dibalik melawan arah jarum jam.
 - 2) Memutar bahu kearah depan dan belakang secara bergantian.
 - 3) Memutar lengan kearah depan dan belakang secara bergantian.
 - 4) Memutar lutut searah jarum jam, selanjutnya dibalik menjadi berlawanan dengan arah jarum jam.
 - 5) Melakukan gerak kombinasi.
 - 6) Lari di tempat.

2) Kegiatan inti

- a) Siswa di kumpulkan dan di bagi menjadi dua kelompok .
- b) Guru memberikan penjelasan tentang gerak dasar lompat jauh gaya jongkok yang akan di modifikasi ke dalam bentuk permainan.
- c) Guru menjelaskan cara bermain permainan engklek yang akan jadi pembelajaran

Adapun cara permainan engklek yang akan menjadi pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Siswa melakukan engklek tanpa rintangan.
 - (2) Siswa melakukan permainan engklek dengan rintangan ban bekas, satu persatu siswa engklek memasuki lingkaran yang telah di sediakan guru.
 - (3) Siswa melakukan engklek dengan awalan 5 meter engklek 5 meter dan lompat melalui rintangan.
- 3) Kegiatan akhir
- a) Siswa melakukan pendinginan.
 - b) Merefleksikan kegiatan pembelajaran.
 - c) Siswa di kumpulkan, mendengarkan kesimpulan materi yang telah di lakukan
 - d) Guru menutup pembelajaran dengan do'a.
 - e) Siswa di bubarkan untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

c. Tahapan Evaluasi

Untuk proses evaluasi yaitu mengenai kinerja guru dan aktivitas siswa dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi maupun catatan lapangan kinerja guru dan aktivitas siswa.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Ingin mengetahui bagaimana Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek pada pembelajaran gerak dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Di SDN Baginda II Kecamatan Sumedang Selatan.
2. Ingin mengetahui bagaimana Kinerja Guru Dalam Pembelajaran dengan menggunakan permainan pada pembelajarn Gerak Dasar Gaya Jongkok Di SDN Baginda II Kecamatan sumedang Selatan.
3. Ingin mengetahui bagaimana Aktivitas siswa dalam pembelajaran Gerak Dasar Lompat Jaug gaya jongkok dengan permainan engklek di SDN Baginda II Kecamatan Sumedang Selatan.
4. Ingin mengetahui bagaimana hasil belajar siswa, dalam pembelajaran Grak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Di SDN Baginda II Kecamatan Sumedang Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk siswa: yaitu dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok serta menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam belajar pendidikan jasmani.
2. Untuk guru: yaitu dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran gerakdasar sikap di udara pada lompat jauh gaya gantung, serta memberikan motivasi pada guru–guru lain bahwa media pembelajaran itu sangat penting.
3. Untuk sekolah Dasar yaitu: akan memberikan dampak positif dari pandangan orang tua, siswa masyarakat bahwa pembelajaran di SD negri tersebut berjalan dengan baik dan berhasil karena adanya media.

4. Untuk lembaga UPI Kampus Sumedang : yaitu sebagai bahan pertimbangan bagi para mahasiswa lain yang melakukan penelitian dengan media yang sama, juga materi yang sama apabila peneliti ini sudah berhasil disusun menjadi sebuah skripsi.
5. Untuk prodi yaitu untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi sesuai dengan tugas dan kompetensinya.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari multi penafsiran terhadap pokok permasalahan yang di teliti ini, berikut ini akan di jelaskan secara operasional beberapa istilah yang perlu di ketahui kejelasannya.

- a. Atletik adalah “Atletik adalah salahsatu cabang olahraga yang di pertandingan atau di perlombakan, yang meliputi atas nomor jalan, nomor lari, nomor lompat, dan nomor lempar.”(Menurut Muhtar dan Irawati 2009:2)
- b. Gerak dasar adalah “ kemampuan awal yang di miliki seseorang” (kamus besar bahasa Indonesia : 359)
- c. Lompat jauh adalah “ suatu bentuk gerak melompat mengangkat kaki ke atas de depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada suatu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya (Muhtar dan Irawati 2009 : 66)
- d. Lompat jauh gaya jongkok adalah”gerak melompat mengangkat kaki ke atas di depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara, dengan sikap di udara jongkok (melayang di udara) yang di lakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada suatu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya (Muhtar dan Irawati 2009 : 73)

- e. Permainan engklek adalah suatu permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan.



