

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan sebuah wadah untuk meningkatkan kebugaran siswa dan pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, Pendidikan jasmani juga merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara alamiah, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Dalam pendidikan jasmani, pendidik harus dapat mengajarkan pada peserta didik berbagai keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, teknik, dan aktivitas luar kelas, nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, sportifitas, jujur, saling bekerja sama, disiplin, dan pembiasaan hidup sehat. (Suroto, 2017, hlm.3)

Menurut wiliams (freeman, 2001, hlm.3) pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Dari penjelasan tersebut, sudah jelas bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) begitu penting. Peran Guru yang dituntut untuk memberikan suatu intelegensi, inovasi, kreativitas, pengalaman, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, kesegaran jasmani melalui gerak, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang terkandung di dalam materi yang disajikan oleh Guru.

Atletik merupakan olahraga populer yang banyak digemari masyarakat. Atletik dilakukan semua negara, karena nilai-nilai edukatif yang terdapat didalamnya juga memegang peran penting dalam pengembangan atau peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga ini yang diperhitungkan yang sebagai kemajuan suatu negara khususnya Dalam prestasi olahraga.

Cici Paramida, 2020

STUDY DESKRIPTIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM PROSES PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 KOTA BANDUNG.

Universitas pendidikan indonesia | [repostory. Upi.edu](https://repostory.upi.edu). | [perpustakaan. Upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Menurut Hendrayana (2007, hlm.3) menjelaskan bahwa istilah atletik digunakan di Indonesia mempunyai makna sebagai cabang olahraga yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar. Atletik juga merupakan unsur olahraga yang amat penting bagi cabang olahraga lainnya karena menurut Wiarto (2013, hlm.2) menjelaskan bahwa gerakan itu semua ada dalam olahraga atletik bahkan gerakan-gerakan tersebut menjadi dasar dan intisari dari semua cabang olahraga, maka itulah atletik disebut sebagai "*mother of sport*".

Meskipun atletik merupakan olahraga yang mudah, murah, dan meriah untuk segala kalangan namun sayangnya akhir-akhir ini atletik telah kehilangan banyak daya tarik karena dinilai menjenuhkan. Di sekolah siswa lebih tertarik pada materi pembelajaran yang menjurus ke arah rekreasi karena kurangnya daya tarik oleh kegiatan atletik sendiri yang melulu soal lintasan dan lapangan yang kurang memotivasi anak. Dalam pembelajaran atletik di sekolah terdiri dari beberapa materi salah satunya adalah materi pembelajaran lompat jauh.

Lompat jauh adalah salah satu nomor dari cabang olahraga atletik yang sudah dikenal oleh masyarakat kuno sejak mereka lahir, dimana dalam kesehariannya mereka dipaksa oleh alam untuk lompat atau berlari guna mempertahankan kehidupannya. Menurut Jumidar (2004:64) mengemukakan dalam lompat jauh adalah gerakan mengikat tubuh dari titik ketitik yang lain dengan ancang-ancang lari dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan dua kaki atau anggota badan lainnya dengan keseimbangan yang baik. Gerakan lompat jauh dapat dilihat dari empat fase utama yaitu, (a) fase awalan atau ancang-ancang (*approach-Run*), (b) fase tolakan (*take off*), (c) fase melayang di udara atau sikap badan di udara (*Action In The Air*) dan (d) fase mendarat (*Landing*). Karena pembelajaran lompat jauh merupakan pembelajaran yang membosankan untuk siswa maka dari itu setiap pembelajaran lompat jauh memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya.

faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh yaitu sumber daya manusia (SDM), sarana & prasarana dan metode pembelajaran dari tiga faktor sumber daya manusia (SDM) dibagi menjadi 2 yaitu terdiri dari guru dan peserta Cici Paramida, 2020

STUDY DESKRIPTIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM PROSES PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 KOTA BANDUNG.

Universitas pendidikan Indonesia | repository. Upi.edu. | perpustakaan. Upi.edu

didik. Guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh karena jika seorang guru yang berkompoten akan lebih mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelas dengan baik sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa akan berada pada titik yang optimal. Apabila seorang guru tidak berkompoten dalam mengajar maka pembelajarannya pun akan mengakibatkan tidak kondusif karena seorang guru tidak mampu menguasai kelas dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa sangat perlu dikembangkan pembelajaran lompat jauh dan peneliti menyimpulkan bahwa kebosanan siswa disebabkan oleh karakteristik olahraga atletik yang bersifat individual dan bertentangan dengan jiwa anak-anak yang mempunyai keinginan kuat untuk bermain maka dari itu peneliti ingin mengembangkan pembelajaran lompat jauh yang nantinya dapat dijadikan solusi untuk memudahkan siswa dalam belajar gerak lompat jauh secara efektif dan efisien. Oleh karenanya, tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan pembelajaran lompat jauh dengan permainan yang sesuai bagi siswa kelas VII sekolah menengah pertama.

Sampai saat ini permasalahan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani dilapangan adalah banyaknya jumlah siswa dalam setiap kelas, minmnya fasilitas, sarana alat perlengkapan dalam fasilitas belajar mengajar dalam pendidikan jasmani. Perkembangan olahraga semakin pesat bahkan mudah memasyarakat, sehingga sebagian masyarakat memandang olahraga sudah menjadi bagian dari hidupnya. bahkan melakukan olahraga sama pentingnya melakukan kebutuhan lainnya. Perlu disadari bahwa sarana dan prasarana sangat dibutuhkan, penting melakukan aktivitas olahraga karena tanpa adanya sarana dan prasarana tidak akan berkembang sesuai dengan perkembangan olahraga di negara lain. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak peserta didik yang belum meminati pelajaran atletik bahkan cenderung kurang menyukainya. Ini merupakan suatu tantangan bagi guru penjasorkes agar pelajaran atletik merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Salah satu kendala yang ditemui di Cici Paramida, 2020

STUDY DESKRIPTIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM PROSES PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 KOTA BANDUNG.

Universitas pendidikan indonesia | [repostory. Upi.edu](https://repostory.upi.edu). | [perpustakaan. Upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

lapangan antara lain adalah kurang tersedianya fasilitas dan perlengkapan atletik yang memadai, kurangnya inovasi dan modifikasi sarana pembelajaran.

Kenyataannya, para siswa kebanyakan merasa malas untuk mengikuti pembelajaran atletik, alasannya karena pembelajaran atletik membuat siswa kecapean. Menurut Soepartono (2004, hlm.2) menjelaskan bahwa: “Ketika siswa tidak senang pelajaran atletik mungkin karena yang diajarkan sama dengan atletik yang dilakukan oleh orang dewasa. Mereka akan bosan dan menghindari dari kegiatan atletik. Sedangkan menurut (Bahagia, 2009, hlm.24) memaparkan bahwa: Pembelajaran atletik di setiap jenjang pendidikan merupakan salah satu pelajaran yang membosankan dan kurang menarik, perlu pembenahan dalam penyajian maupun dalam pendekatan agar menjadi lebih menarik dan siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran atletik itu sendiri.

Dari permasalahan umum yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi khususnya lompat jauh, maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Study Deskriptif Pengembangan Pembelajaran Lompat Jauh dalam proses pendidikan jasmani Pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandung .”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka, penulis merumuskan permasalahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media apa yang efektif untuk pengembangan pembelajaran lompat jauh?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui media apa yang efektif untuk pengembangan pembelajaran lompat jauh.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- 1) Memberikan informasi kepada pembaca mengenai pengembangan pembelajaran lompat jauh Pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandung.

2. Secara Praktis

Cici Paramida, 2020

STUDY DESKRIPTIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH DALAM PROSES PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS 7 SMPN 1 KOTA BANDUNG.

Universitas pendidikan indonesia | [repostory. Upi.edu](https://repostory.upi.edu). | [perpustakaan. Upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- 1) Memberikan masukan kepada guru pendidikan jasmani untuk menerapkan pengembangan pembelajaran lompat jauh Pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bandung.
- 2) Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadikan semangat dalam pembelajaran, baik disekolah ataupun diluar sekolah untuk meningkatkan minatnya dalam upaya menunjang prestasi belajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Stuktur organisasi merupakan suatu gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan dalam bentuk stuktur organisasi, stuktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan : (latar belakang dari penelitian,rumusan masalah,tujuan dari penelitian,manfaat penelitian,dan struktur organisasi)
2. BAB II Kajian Pustaka (kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian)
3. BAB III Metode Penelitian (Penjelasan yang terperinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian,yang termasuk kedalam bagian bagian berikut:
 - a. Desain penelitian
 - b. Lokasi,Populasi dan sampel
 - c. Instrumen penelitian
 - d. Prosedur Penelitian
 - e. Analisis Data
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan,yang terdiri sebagai berikut:
 - a. Pengolahan data
 - b. Pembahasan hasil temuan
5. BAB V kesimpulan dan Saran (makna dari penelitian terhadap hasil temuan)