

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani (Penjas) pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga tapi dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pengajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani. Maka dari itu untuk lebih jelasnya Gafur,A. (1983:6) : <http://www.scribd.com/doc/99504545/PENDIDIKAN-JASMAN>. mengemukakan bahwa :

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Dilihat dari pernyataan di atas tentunya penjas memiliki peran penting dalam pendidikan. Sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) penjas memiliki ruang lingkup yang bersifat khusus. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani meliputi aspek-aspek diantaranya ialah Permainan dan olahraga meliputi: (olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, manipulatif, atletik, serta aktivitas lainnya), Aktivitas pengembangan meliputi: (mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya), Aktivitas senam meliputi: (ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya), Aktivitas ritmik meliputi: (gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya), Aktivitas air meliputi: (permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya), Pendidikan luar kelas, meliputi: (piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, dsb), Kesehatan, meliputi (penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, dsb).

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar penjas yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berkaitan dengan siswa yang sedang melakukan pembelajaran penjas dan sangat erat kaitannya dengan motivasi serta keinginan yang lebih dalam diri siswa pada saat melakukan pembelajaran penjas. Sedangkan faktor eksternalnya yaitu berkaitan dengan SDM

pengajar, lingkungan belajar, sarana dan prasarana serta pihak-pihak yang berkaitan dengan proses terlaksananya penjas dengan baik. Setelah kita melihat paparan diatas bahwa dalam suatu proses diperlukan adanya sarana serta prasarana demi tercapainya suatu tujuan paling tidak dapat menunjang peningkatan kualitas individu dalam beraktifitas. Untuk itu beberapa hal yang diperhatikan ialah melengkapi sarana dan prasarana dan infrastruktur yang ada. Sarana dan prasarana tersebut sangat erat kaitannya dengan media pembelajaran penjas, khususnya dalam pembelajaran atletik. Atletik adalah induk dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi lari, lempar, dan lompat. Lompat dalam atletik dibagi ke dalam beberapa nomor lompat, diantaranya ialah lompat jauh, lompat tinggi, lompat tinggi galah, lompat jangkit. Dari ketiga nomor lompat tersebut memerlukan sarana dan prasarana untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat. Dalam lompat jauh masih banyak siswa yang tidak memahami dan melakukan lompat jauh dengan benar. Lompat jauh ialah rangkaian gerak dari mulai awalan, tolakan, melayang sampai mendarat dengan tujuan melakukan lompatan sejauh-jauhnya.

Dalam memberikan materi lompat jauh di Sekolah Dasar diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa sehingga keterampilan gerak dasar siswa dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. menurut Latuheru (2005: 8): dalam Hamdani, <http://yudagojali.blogspot.com/2011/03/1.html>, menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara

guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna, media pembelajaran mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya. Heinich, Malenda, Russel (1982) dalam Prayitno (1989) dalam Hamdani (2005:9): <http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15694.0;wap2>, mengemukakan bahwa:

Keuntungan penggunaan media dalam pembelajaran diantaranya ialah membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya, meningkatkan minat siswa untuk materi pelajaran, memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar, dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan, menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Sehingga pembuatan media pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir siswa.

Dalam kenyataan dilapangan diperlukan adanya modifikasi media pembelajaran karena pada hakekatnya pembelajaran penjas di sekolah dasar tidak sebagaimana mestinya pembelajaran olahraga yang lebih menekankan pada kesempurnaan gerak dengan ditunjang media yang sebenarnya. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*“Developmentally Appropriate Practice”*), artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang

terampil menjadi lebih terampil. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani salah satunya dengan melakukan modifikasi. Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pelajaran pendidikan jasmani. Bahkan sebaliknya, karena siswa bisa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira. Jangan lupa bahwa kata kunci pendidikan jasmani adalah “Bermain – bergerak – ceria”.

Lutan,(1988): <http://www.scribd.com/doc/60242897/12/B-Modifikasi-Fasilitas>
menyatakan :

Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, siswa dapat melakukan pola gerak dengan benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Menurut Aussie (1996):

<http://pojokpenjas.blogspot.com/2008/12/modifikasi-pembelajaran-pendidikan.html>, menyatakan bahwa

Pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan: Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa, berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak, olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa, dan olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. Dilihat dari latar belakang diatas maka penulis mengambil judul **“Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Penjas Terhadap Penguasaan Gerak Dasar Lompat Jauh SDN Sukapura 1 Bandung.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka permasalahan dapat diidentifikasi yakni: Bagaimana pengaruh modifikasi media pembelajaran penjas terhadap penguasaan gerak dasar lompat jauh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi media pembelajaran penjas terhadap penguasaan gerak dasar lompat jauh.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan adanya manfaat yang baik, khususnya bagi penulis sendiri maupun pembaca.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk memperkaya wawasan mengenai modifikasi media pembelajaran penjas khususnya pada saat proses pembelajaran lompat jauh di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani terhadap penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan gerak dasar lompat jauh.

E. Batasan Istilah

Untuk membatasi makna dan istilah yang penulis gunakan dalam judul penelitian ini, berikut penjelasannya.

1. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*“Developmentally Appropriate Practice”*) artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.
2. Media adalah kata jamak dari medium, berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar.
3. Latuheru(1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan

maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

4. Lompat ialah bergerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah, ke atas) dan dng cepat menurunkannya lagi (kamus besar bahasa Indonesia).
5. Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat dalam atletik selain lompat jangkit, lompat tinggi, dan lompat tinggi galah.

