

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan, muncul banyak metode pembelajaran yang dapat menjadi salah satu alternatif dari permasalahan pembelajaran yang ada saat ini, sekaligus dapat digunakan untuk menciptakan suksesnya tujuan pembelajaran. Meskipun begitu, metode pembelajaran belum banyak diterapkan di sekolah karena guru belum banyak yang mempelajari metode-metode pembelajaran. Memberikan pembelajaran atletik yang menarik, praktis dan diminati siswa adalah tugas seorang guru, khususnya guru penjaskes.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah salah satu bagian dari komponen pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran nasional yang di ajarkan di semua tingkatan sekolah, dan menjadi bagian penting bagi perkembangan siswa selaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh. Agar pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan di sekolah efektif tugas ajar hendaknya harus diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan individu siswa yang sedang belajar.

Menurut Abdul Gafur dalam bukunya Arma Abdullah (1985:05) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif guna memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Untuk mencapai tujuan aktivitas gerak yang seluas luasnya maka, perlu adanya metode-metode baru guna menunjang pencapaian aktivitas

tersebut. Pada saat ini dalam pembelajaran lompat jauh, para guru pendidikan jasmani masih menggunakan metode pembelajaran yang standar umum, jadi pada proses belajar mengajar masih kurang lancar dan tidak ada modifikasi pembelajaran dalam permainan tersebut, serta kurangnya pengayaan gerak sehingga anak didik kurang timbul rasa senang dan gembira. Untuk itu agar proses pendidikan jasmani di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan diminati oleh siswa maka, para guru pendidikan jasmani diharapkan pandai menciptakan variasi-variasi atau modifikasi pembelajaran terutama dalam lompat jauh gaya jongkok.

Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu merubah dan memberikan pengalaman kepada setiap individu serta mendorongnya kearah perkembangan yang lebih baik. namun pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan di sekolah belum berjalan seperti yang di harapkan. Hal ini dikarenakan Pendidikan Jasmani Kesehatan merupakan kegiatan aktifitas fisik yang sangat kompleks sehingga sering kali siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktekkan materi mata pelajaran tersebut.

Selain itu dapat juga di sebabkan kerena perbedaan karakteristik, kemampuan, dan fostur fisik yang di miliki siswa sehingga kurang bisa menerima materi pembelajaran dengan baik. Juga materi ajar yang kompleksitasnya cukup tinggi atau rumit untuk dapat di pelajari oleh siswa khususnya teknik dasar lompat jauh gaya jongkok pada pembelajaran pendidikan jasmani. Sehubungan dengan berbagai sebab tersebut, guru penjaskes harus bisa mengembangkan sekaligus motivasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mengikuti dan mempelajari kegiatan pembelajaran tersebut dengan baik.

Oleh karena itu guru harus mampu memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan siswa dalam situasi kompetisi. Hal itu dapat diartikan bahwa titik berat dalam modifikasi yang dilakukan dalam pembelajaran

agar anak menyenangkan dan gembira terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian anak akan semakin termotivasi dan mau memperkaya gerakan-gerakan yang dikuasai sehingga tercapainya tujuan belajar yang maksimal.

Modifikasi dianggap sebagai salah satu hal yang dapat membantu guru selama proses kegiatan belajar mengajar dengan keterbatasan yang dimiliki oleh sekolah. Kenyataannya dilapangan siswa umumnya dalam menerima materi pembelajaran kurang berminat dan bosan dengan pembelajaran ini sendiri. Hal ini disebabkan berbagai kendala yang sering dihadapi, antara lain guru kurang mampu memodifikasi materi, modifikasi merupakan pengembangan materi pembelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak biasa menjadi biasa, modifikasi pembelajaran juga lebih menekankan pada kegembiraan dan kesenangan untuk siswa dalam situasi pembelajaran.

Dengan guru mampu memberikan materi pembelajaran melalui modifikasi pembelajaran diharapkan motivasi siswa meningkat. Meningkatnya motivasi siswa selanjutnya akan mempengaruhi minat siswa untuk turut serta dalam pembelajaran. Salah satu modifikasi pembelajaran untuk pembelajaran atletik nomor lompat jauh adalah modifikasi menggunakan permainan halang rintang. Sebagai contohnya materi lompat jauh yang dimaksud adalah lompat jauh gaya jongkok. Untuk mencapai lompatan yang maksimal guru harus membelajarkan materi kepada siswa mulai tahapan gerak yang benar mulai dari awalan, tolakan, gaya di udara, dan mendarat.

Hal tersebut dapat disiasati guru dengan memodifikasi pembelajaran tersebut dengan modifikasi permainan halang rintang sebagai rintangan untuk lompat awalan maupun tanpa awalan. Permainan halang rintang merupakan salah satu permainan yang mudah didapat alat-alatnya dan juga bisa

menggunakan barang bekas yang mudah diperoleh dimana-mana. modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif karena mudah dipindah-pindah atau pun secara acak dan banyak juga variasi permainan yang dapat disusun menggunakan kardus. Kardus juga mudah didapatkan diantaranya kardus dari mie instant, air mineral dan lain-lain. Jadi pembelajaran menggunakan modifikasi halang rintang sangatlah efisien dan menyenangkan bagi siswa.

Dengan demikian unsur bermain dan kesenangan siswa yang merupakan karakteristik anak-anak sekolah dasar menjadi kurang diperhatikan. Akibatnya siswa menjadi tertekan dan pada akhirnya minat siswa terhadap mata pelajaran atletik menjadi berkurang, bahkan siswa bisa tidak meminati sama sekali mata pelajaran atletik dan mungkin siswa akan menjadi malas dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.

Guru perlu memahami karakteristik anak sekolah dasar yang memiliki kekhasan dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain. Karakteristik inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan anak. Agar pesan tersampaikan, maka guru dapat menggunakan pendekatan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan anak sekolah dasar. Dalam hal ini guru dapat menggunakan model pembelajaran dengan pendekatan bermain dalam mengajarkan mata pelajaran atletik agar siswa tidak merasa tertekan dan tidak merasa bosan dalam mengikuti mata pelajaran atletik. Lompat jauh merupakan salah satu nomor lompat dalam cabang olahraga atletik. Lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat, melayang, dan mendarat sejauh-jauhnya.

Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas V sebagai populasi penelitian karena pada peserta didik kelas V masih belum bisa melakukan lompat jauh secara maksimal. Peneliti akan memberikan perlakuan berupa permainan agar siswa merasa senang saat pelajaran berlangsung. Menurut Muhajir (2013:121),

“suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas-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 sejauh-jauhnya”. Belum maksimalnya cara atau model pembelajaran atletik di sekolah akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi atletik khususnya nomor lompat jauh gaya jongkok. Sebab mengajarkan lompat jauh pada siswa sekolah dasar dengan menekankan pada penguasaan teknik akan berakibat kurang efektifnya pembelajaran. Bukannya siswa dapat menguasai teknik lompat jauh tetapi siswa akan menjadi bosan pada materi pelajaran lompat jauh. Disini guru penjas harus bisa kreatif dalam memberikan materi pelajaran lompat jauh yang menyenangkan bagi siswanya yaitu dengan model pendekatan bermain agar siswa lebih mengerti dan memahami tentang lompat jauh dan dapat menguasai gerakan-gerakan teknik dasar lompat jauh tanpa menghilangkan gerakan asli dalam lompat jauh tetapi mencampurnya atau memodifikasinya dengan unsur bermain yang merupakan karakteristik anak.

Berkaitan dengan lompat jauh gaya jongkok, penelitian ini akan mengkaji dan meneliti tentang upaya meningkatkan hasil lompatan dalam lompat jauh. Dalam lompat jauh ada beberapa tahapan yang perlu dikuasai oleh siswa untuk meningkatkan hasil lompatan yaitu: awalan, tumpuan, melayang, dan pendaratan. Untuk meningkatkan hasil lompatan pada lompat jauh, guru penjas harus bisa kreatif dalam mengajarkan beberapa tahapan lompat jauh diatas dengan memodifikasinya ke dalam bentuk permainan agar siswa mampu memahami, mengerti, dan menguasai teknik dasar tersebut dan mengaplikasikannya pada gerakan lompat jauh yang sesungguhnya. Ada berbagai macam bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran lompat jauh. Bentuk permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

Pemmainan Halang-rintang. Dengan bentuk-bentuk permainan tersebut diharapkan siswa dapat menguasai aspek-aspek dari manfaat bermain yaitu: perkembangan fisik, sosial, intelektual, emosi, dan perkembangan keterampilan. Selain menguasai aspek dari manfaat bermain siswa juga diharapkan dapat menguasai dan memahami gerak lompat jauh yang sebenarnya dan mengaplikasikannya.

Yang teramat penting dari semuanya itu adalah faktor kegembiraan pada anak yang ditimbulkan dari kegiatan atletik, sehingga anak akan tetap tertarik dan mulai menyukai atletik. Dengan demikian guru penjaskes dapat mencoba mengubah atau mengembangkan pola pikir dalam proses belajar mengajar atletik, dari berorientasi prestasi berubah kepada orientasi atletik bernuansa bermain, dari penggunaan alat-alat standar menjadi pemanfaatan alat-alat sederhana yang dimodifikasi.

Maka dari kondisi rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa di kelas V pada materi lompat jauh gaya jongkok, beberapa upaya telah penulis lakukan baik selaku peneliti maupun selaku guru penjaskes di kelas V SDN Batuputih Kenek. Dengan pembelajaran penggunaan modifikasi permainan halang rintang siswa di harapkan dapat melaksanakan pembelajaran lompat jauh dengan suasana berbeda, lebih nyaman, santai, namun lebih memungkinkan untuk meningkatkan hasil hasil belajarnya.

B. IDENTIFIKASI MASALAH DAN BATASAN MASALAH

1. Identifikasi Masalah

Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, memotivasi dan meningkatkan motorik peserta didik merupakan permasalahan klasik bagi guru Penjaskes selama ini. Sangat sulit bagi guru untuk menciptakan permainan yang dapat mengajak siswa untuk senang melakukan kegiatan

belajar materi Atletik khususnya lompat jauh gaya jongkok. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membantu peningkatan pembelajaran atletik materi lompat jauh.

2. Batasan masalah

Dalam penelitian ini untuk menghindari meluasnya sebuah permasalahan maka peneliti memberikan batasan permasalahan yaitu:

- a. Hasil peningkatan lompat jauh gaya jongkok pada pembelajaran atletik materi lompat jauh menggunakan pendekatan bermain.
- b. Pendekatan bermain dalam pembelajaran atletik materi lompat jauh gaya jongkok menggunakan Modifikasi Permainan Halang rintang.

C. RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah:

Seberapa besar pengaruh penggunaan modifikasi permainan halang rintang untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas V di SDN Batuputih Kerek Tahun Pelajaran 2014 / 2015 ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh atau mengetahui pengaruh penggunaan modifikasi permainan halang rintang untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas v di SDN Batuputih Kerek Tahun Pelajaran 2014/2015.

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang,rumusan masalah, dan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

a. Bagi penulis

- 1) Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana setara1 pendidikan.

b. Bagi STKIP PGRI SUMENEP

- 1) Untuk menambah khasanah keilmuan dan bahan kepustakaan bagi kampus STKIP PGRI Sumenep

c. Bagi SDN Batuputih kenek

- 1) Sebagai referensi karya ilmiah
- 2) Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan modifikasi pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternative pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Untuk meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional.

d. Bagi siswa kelas V SDN Batuputih kenek

- 1) Diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dalam melakukan lompat jauh.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas, serta meningkatkan belajar gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh gaya jongkok, serta mendukung pencapaian gerak dasar lompat jauh gaya jongkok.

e. Bagi penulis selanjutnya

- 1) Sebagai referensi karya ilmiah
- 2) Dapat digunakan contoh acuan untuk mengembangkan pembelajaran lompat jauh khususnya untuk media alat yang digunakan dalam lompat jauh.

F. BATASAN ISTILAH

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang timbul dari pembelajaran atletik dengan Penggunaan Modifikasi Permainan halang rintang untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.

1. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dalam aktivitas yang direncanakan antara peserta didik dan pendidik dalam waktu dan tempat yang telah direncanakan.
2. Atletik adalah olahraga tertua yang telah dikenal oleh manusia dan dilakukan manusia sejak jaman purba sampai sekarang, dikatakan demikian karena gerakan-gerakan yang ada dalam atletik seperti berlari, melempar, melompat dan berjalan adalah gerakan yang biasa dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bermain adalah aktivitas yang dilakukan dalam bentuk gerak yang teratur dan direncanakan dengan tujuan dan sistem yang telah ditetapkan.
4. Permainan halang rintang adalah melompat melewati rintangan yang telah diatur sesuai kepengtingan pembelajaran.
5. Lompat jauh merupakan salah satu bagian cabang dari atletik yang mengutamakan kemampuan otot tungkai untuk melakukan lompatan sejauh mungkin.
6. Pendekatan adalah proses, perbuatan, atau cara mendekati. dikatakan pula bahwa pendekatan merupakan sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang paling berkaitan.