

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Tujuan dari setiap proses pembelajaran adalah memperoleh prestasi yang optimal. Hasil dari proses pembelajaran merupakan hal penting yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan seorang siswa dalam belajar dan sejauh mana sistem pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru. Salah satu hal yang menentukan tingkat keberhasilan siswa adalah peran dari guru, karena fungsi seorang guru adalah merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisir sehingga pengetahuan itu bagian dari sikap siswa.

Masalah yang sering kali dihadapi setiap guru adalah masih sering merasa kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sering kali guru mengalami kesulitan mengenai masalah yang berhubungan dengan cara bagaimana menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai dan cara membantu siswa mengingat kembali akan pengetahuan dan ketrampilan yang telah dipelajari. Faktor-faktor seperti minat, motivasi, kemampuan siswa, dan sarana prasarana menjadi sesuatu yang sangat mempengaruhi pemilihan model pembelajaran.

Masalah seperti diatas kerap menjadi masalah bagi guru penjas dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes di sekolah. Berbagai masalah mengenai minat, motivasi, kemampuan siswa, dan sarana prasarana sekolah kerap menjadi hambatan guru penjas dalam proses pembelajaran penjasorkes. Pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Sumbangan yang diberikan dari Pendidikan jasmani adalah memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang

dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani (ranah jasmani dan psikomotorik), tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui Pendidikan jasmani. Tidak ada mata pelajaran lain yang tujuannya sedemikian majemuk dan selengkap Penjasorkes. Sayangnya tujuan yang serba lengkap tidak sepenuhnya dapat tercapai karena pelaksanaan pembelajaran penjasorkes belum sesuai dengan harapan karena guru penjas kerap terbentur dengan permasalahan yang telah disebutkan diatas .Atletik merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada para siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah lanjutan tingkat atas, sesuai dengan surat keputusan (SK) Mendikbud No. 0143/U/87. Bahkan di beberapa perguruan tinggi, atletik ditawarkan sebagai salah satu Mata Kuliah Dasar Umum. Sedangkan bagi mahasiswa Pogram studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil. Tak terkecuali, di sekolah luar biasapun mata pelajaran atletik merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada para siswanya.

Atletik merupakan suatu mata pelajaran wajib yang diberikan di sekolah-sekolah karena atletik merupakan ibu dari sebagian besar cabang olahraga, dimana gerakan-gerakan yang ada dalam atletik seperti : jalan, lari, lompat, dan lempar dimiliki oleh sebagian besar cabang olahraga. Dengan diwajibkannya cabang olahraga atletik diberikan di sekolah-sekolah dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, sudah selayaknya membawa angin segar untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikutinya.

Namun kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang belum meminati mata pelajaran atletik bahkan cenderung kurang menyukainya. Kebanyakan siswa lebih meminati atau menyukai cabang-cabang olahraga yang berbentuk permainan seperti sepakbola, bola basket atau cabang permainan lainnya. Di kalangan para siswa, ada kesan bahwa olahraga atletik hanya merupakan seperangkat gerak monoton dan tak bervariasi. Isinya meliputi gerak lari, lempar dan lompat yang dianggap kurang menuntut keterampilan yang tinggi namun melelahkan.

Unsur kerian dan kegembiraan tidak terungkap dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Oleh karena itu tidak heran apabila pelajaran atletik dalam pendidikan jasmani kurang mendapat perhatian dibanding dengan cabang olahraga permainan seperti sepakbola, bola basket atau bola voli. Ini merupakan suatu tantangan bagi para guru penjas agar mata pelajaran atletik menjadi suatu mata pelajaran yang menyenangkan bagi siswanya. Karena disamping keterampilan yang ingin dicapai, justru tujuan utama dari pembelajaran pendidikan jasmani seperti, meningkatkan kesegaran jasmani, meningkatkan pengalaman dan pengayaan gerak-gerak dasar umum maupun kemampuan motorik siswa sebagai dasar-dasar gerak cabang olahraga lainnya.

Banyak kendala dan hambatan agar mata pelajaran atletik dapat diminatikan disukai oleh siswa atau bahkan bisa berprestasi pada salah satu nomor lomba cabang olahraga atletik di tingkat pelajar. Salah satu kendala adalah kemampuan guru penjas dalam menyajikan Proses Belajar Mengajar (PBM) atletik yang lebih banyak menekankan pada penguasaan teknik dan berorientasi kepada hasil atau prestasi siswa pada setiap nomor atletik. 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

olahragaatletik. Lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat, melayang, dan mendarat sejauh-jauhnya.

Dalam penelitian ini peneliti memilih kelas VII sebagai populasi penelitian karena pada siswa kelas VII masih belum bisa melakukan lompat jauh secara maksimal. Peneliti akan memeberikan 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. 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, 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 melompati kardus, dan lompat tali karet. 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 penjas 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.

## **B. 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 Atletik khususnya lompat jauh. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membantu peningkatan pembelajaran atletik materi lompat jauh.

## **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Hasil peningkatan lompat jauh pada pembelajaran atletik materi lompat jauh menggunakan pendekatan bermain.

2. Pendekatan bermain dalam pembelajaran atletik materi lompat jauh menggunakan lompat kardus dan lompat tali karet.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh hasil pembelajaran atletik dengan pendekatan bermain lompat kardus pada hasil lompat jauh dalam pembelajaran atletik pada peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015 ?.
2. Adakah pengaruh hasil pembelajaran atletik dengan pendekatan bermain lompat tali karet pada hasil lompat jauh dalam pembelajaran atletik pada peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015 ?.
3. Manakah yang mempunyai pengaruh lebih baik antara pembelajaran atletik dengan pendekatan bermain lompat kardus, dan lompat tali karet pada hasil lompat jauh peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015 ?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh hasil pembelajaran dengan pendekatan bermain lompat kardus terhadap hasil lompat jauh pada peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015.
2. Pengaruh hasil pembelajaran dengan pendekatan bermain lompat tali karet terhadap hasil lompat jauh pada peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015.

3. Antara pembelajaran dengan pendekatan bermain lompat kardus, dan lompat tali karet yang mempunyai pengaruh lebih baik terhadap hasil lompat jauh pada peserta didik kelas VII A MTsN Terate Pandian Sumenep tahun pelajaran 2014/2015.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat Guru
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pedoman bagi guru olahraga maupun pelatih agar dapat meningkatkan prestasi olahraga yang dalam hal ini khususnya pada cabang olahraga atletik lompat jauh.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi guru maupun pelatih dalam menentukan metode pembelajaran pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi lompat jauh
2. Siswa
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan prestasi cabang olahraga atletik yaitu khususnya untuk nomor lompat jauh.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi siswa di dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan mengembangkan konsep olahraga, khususnya pada cabang atletik lompat jauh.
3. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merangsang bagi peneliti untuk terangsang mengadakan penelitian yang lebih luas dan mendalam tentang masalah yang berpengaruh dengan olahraga terutama pada cabang atletik lompat jauh.

## G. Batasan Istilah

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang timbul dari pembelajaran atletik dengan pendekatan bermain lompat kardus, dan lompat tali karet terhadap hasil lompat jauh.

- 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) Bermain kardus adalah melompat melewati kardus bekas yang telah diatur sesuai kepentingan pembelajaran.
- 5) Bermain tali karet adalah melompat melewati tali karet yang dipegang oleh kedua orang disetiap ujungnya.
- 6) Lompat jauh merupakan salah satu bagian cabang dari atletik yang mengutamakan kemampuan otot tungkai untuk melakukan lompatan sejauh mungkin.
- 7) 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.