

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan perwujudan manusia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara, dengan adanya pendidikan manusia bisa maju dan bisa meninggalkan keterpurukan. Pendidikan merupakan cara yang strategis untuk mencetak sumberdaya manusia yang berkualitas. Pendidikan Jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pengajar 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 urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya.

Pada hakekatnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Untuk itu para guru seharusnya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan ketrampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar anak. prestasi belajar peserta didik disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari

peserta didik tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan. Melalui gerakan pendidikan jasmani yang mengembangkan kemampuan ketrampilan anak secara menyeluruh baik fisik, mental maupun intelektual. Selain itu juga dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana olahraga, kurangnya variasi dalam memberikan materi pelajaran sehingga membuat siswa cepat bosan saat mengikuti pelajaran olahraga karena materi yang terlalu monoton dan tidak menjadikan pelajaran olahraga menjadi bagian pelajaran yang digemari dan dinanti-nantikan. Indikatornya antara lain adanya kecendrungan semakin menurunnya tingkat kesegaran jasmani siswa dan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan jasmani maupun ekstrakurikuler.

(Sudarno, 1992 :170).

Dengan media yang menghasilkan interaksi transformasi ilmu pengetahuan yang nyata, akan membantu guru dan siswa menjalin hubungan komunikasi dan interaksi. Dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat menggunakan media sebagai sarana yang baik untuk menyampaikan informasi atau bahan ajar sehingga materi dapat diterima atau diserap dengan baik oleh siswa.

Menurut (dalam Arsyad 2007: 15), "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran di samping menjadi perantara guru dan siswa dalam memahami materi ajar, juga merangsang pola pikir siswa".

Guru berperan sebagai orang yang selalu berupaya untuk memberi rangsangan (stimulus) agar siswanya mau mempelajari suatu materi pembelajaran tertentu. Pada saat siswa melakukan proses belajar, guru membimbing atau membantu kesulitan – kesulitan yang dihadapi sehingga yang bersangkutan mampu memecahkannya, sehingga dapat mencapai tujuan dan agar siswanya termotivasi untuk belajar. Dengan cara semacam ini, siswa lebih aktif dalam belajar, dan kegiatannya pun beraneka ragam. Hal ini dimungkinkan terjadi karena guru yang bersangkutan memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa untuk belajar.

Pada kelompok ketiga atau yang terakhir, guru berperan sebagai pembimbing belajar, namun proses pemberian bimbingan bersifat lebih bebas, tanpa mengarahkan. Siswa berupaya sendiri memenuhi kebutuhan tentang apa yang ingin dipelajari. Tujuan belajar tidak ditentukan terlebih dahulu oleh guru, melainkan disesuaikan dengan keinginan setiap siswa. Secara umum proses pembelajaran semacam ini dimaksudkan untuk

membina kematangan pribadi setiap siswa sesuai dengan kemampuan dasar dan minatnya masing – masing. Situasi seperti ini disebut pula pembelajaran, namun ada kemungkinan sangat sulit ditemui dalam proses pembelajaran di Indonesia, karena sangat langka. Jadi praktek pembelajaran semacam itu dalam arti yang luas, hanya memungkinkan untuk diterapkan di negara – negara yang menganut falsafah demokrasi liberal.

Dari hasil observasi dan pengamatan peneliti, dalam pembelajaran lompat jauh sebagian siswa terlihat kurang adanya motivasi dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh. Hal ini disebabkan karna kurangnya sarana dan prasarana olahraga serta pemanfaatan media pembelajaran oleh guru pengajar olahraga. Dengan latar belakang inilah peneliti ingin membuat suatu media untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Media yang digunakan peneliti adalah ban bekas dan kardus bekas sehingga media ini nantinya bisa diterapkan pada proses belajar mengajar disekolah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran itu beraneka ragam. Hal ini disebabkan karena pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses yang kompleks (rumit), namun dengan maksud yang sama yaitu member pengalaman belajar kepada siswa sesuai dengan tujuan. Tujuan yang hendak dicapai sebenarnya, merupakan acuan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran (Mardiana, 2009:52). Oleh karena itu tujuan yang hendak dicapai itu berbagai macam, maka cara mencapainya pun berbagai macam pula.

## **B. Identifikasi Dan Batasan Masalah**

### **a. Identifikasi Masalah**

1. Sarana prasarana olahraga SMAN 1 Gapura masih kurang
2. Pemanfaatan media pembelajaran SMAN 1 Gapura ,masih kurang.
3. Guru olahraga kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.

### **b. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah, bahwa pembahasan penelitian hanya dibatasi pada Perbedaan Hasil Belajar Lompat Jauh gaya jongkok dengan Menggunakan Media Kardus dan Ban Bekas Pada Siswa Kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura tahun pelajaran 2014/2015

## **C. Rumusan Masalah**

- a. Adakah pengaruh penggunaan media kardus terhadap hasil lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura?
- b. Adakah pengaruh pembelajaran lompat jauh menggunakan ban bekas terhadap kemampuan lompat jauh gaya jongkok kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura?
- c. Manakah yang lebih besar pengaruh penggunaan media kardus dan ban bekas terhadap kemampuan lompat jauh gaya jongkok kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura?

## **D. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kardus terhadap hasil lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura
- b. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran lompat jauh menggunakan ban bekas terhadap kemampuan lompat jauh gaya jongkok kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura?

- c. Untuk mengetahui manakah yang lebih besar pengaruh penggunaan media kardus dan ban bekas terhadap kemampuan lompat jauh gaya jongkok kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura?

## **E. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan bagi siswa berkaitan dengan Perbedaan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok dengan Menggunakan Media Kardus dan Ban Bekas Pada Siswa Kelas XI IPA<sup>2</sup> SMAN 1 Gapura

### **b. Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

#### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi yang positif bagi peneliti untuk perkembangan ilmu dalam bidang olahraga khususnya di nomor atletik lompat jauh

#### **2. Bagi Siswa**

Dengan penelitian ini sangat bermanfaat sekali bagi siswa yakni dapat mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Lompat Jauh gaya jongkok dengan Menggunakan Media Kardus dan Ban Bekas.

#### **3. Bagi Guru Olahraga**

Penelitian ini bermanfaat untuk melakukan alternatif bagi pengajar di sekolah. Instrumen pengukuran pada penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk mengevaluasi diri siswa.

#### **4. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan membantu dan dapat memberikan motivasi yang positif terhadap sekolah untuk perkembangan ilmu dalam bidang

kepada peserta didik untuk pembelajaran olahraga khususnya di nomor atletik lompat jauh

5. Bagi Lembaga

Membantu suatu lembaga dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam atau luar kelas.

