

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar dan berjangka waktu yang panjang karena masalahnya menyangkut pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah serta terprogram, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu pendukung utama tercapainya tujuan pendidikan adalah suasana kelas yang baik dalam arti seluas-luasnya. Di kelaslah segala aspek pengajaran bertemu dan berproses, sehingga diharapkan di kelas akan terwujud suasana belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik sesuai kemampuan. Berbagai cara digunakan untuk meningkatkan mutu lembaga pendidikannya dari Kurikulum sampai ke hal yang menyangkut tata tertib sekolahnya, dari kelas yang dilaksanakan di lingkup ruangan yang dibatasi tembok sampai kelas yang dilakukan di alam terbuka, semua demi meningkatkan mutu pendidikan maupun menarik perhatian calon peserta didik. Begitu juga dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, tidak hanya identik dengan mata pelajaran lari-lari atau mengeluarkan tenaga saja tetapi sudah saatnya Pendidikan jasmani harus sejajar dengan mata pelajaran yang lain.

Dalam hal ini seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk lebih kreatif dalam mengemas paket mata pelajaran pendidikan jasmani, termasuk berusaha untuk 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, diantaranya dengan pendekatan modifikasi.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Proses pendidikan dapat berjalan dan berhasil dengan baik seperti yang diharapkan juga ditentukan oleh banyak faktor baik internal maupun eksternal yang harus didukung oleh semua pihak baik sekolah, pemerintah, maupun masyarakat, terutama dalam penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik terhadap anak didiknya dengan baik. Sesuai dengan hal tersebut bahwa seorang pendidik (guru) setidaknya harus menggunakan suatu metode pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat agar peserta didik usia sekolah dasar yang masih rawan dan memerlukan pembinaan serta bimbingan dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat karakteristiknya.

Kenyataan di lapangan, saat pembelajaran pendidikan jasmani masih saja ditemui kegiatan belajar mengajar yang hasil pembelajarannya kurang maksimal. Paling tidak ada dua macam faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat minat dan kemampuan dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh siswa SDN 10 Tibawa Kec. Tibawa Kab. Gorontalo, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Yang termasuk faktor eksternal, di antaranya pengaruh lingkungan, yakni lingkungan pedesaan yang sebagian besar orangtuanya dari golongan menengah

kebawah dan berprofesi Nelayan yang dituntut untuk memenuhi kebutuhan primer sehingga kurang memperhatikan kemajuan belajar siswa. Akibatnya, siswa tidak terbiasa untuk melakukan aktifitas jasmani dan lebih tertarik untuk membantu orangtuanya.

Dari faktor internal, faktor-faktor yang berpengaruh di antaranya pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran. Jika kondisi pembelajaran semacam itu dibiarkan berlarut-larut, bukan tidak mungkin kemampuan aktifitas jasmani dikalangan siswa akan terus berada pada tataran yang rendah. Para siswa akan terus-menerus mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kemampuan dan minatnya. Begitu juga dengan KBM di SDN 10 Tibawa, siswa kurang aktif dalam bergerak khususnya saat mengikuti mata pelajaran olahraga pokok bahasan Atletik lompat jauh.

Dari hasil observasi awal, terlihat bahwa 50% atau 12 orang siswa memiliki hasil belajar dalam kategori baik, sedangkan 50% sisanya atau 12 orang siswa memiliki hasil belajar dalam kategori rendah. Dengan berbagai alasan kalau melompat kakinya sakit, takut terpeleset, sehingga dalam proses pembelajaran lompat jauh guru penjas mengalami kesulitan jika tidak mengemas materi lompat jauh dengan cara yang efektif dan menyenangkan. Dan untuk itu perlu solusi yang tepat, salah satunya dengan cara pendekatan bermain, sehingga upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pencapaian hasil belajar lompat jauh tersebut mudah-mudahan dapat teratasi. Maka perlu dikaji dan diteliti lebih mendalam baik secara teoritik maupun praktik melalui Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai subyek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 10 Tibawa Kecamatan Tibawa Kabupaten Gorontalo Tahun Pelajaran 2014/2015.

Dari uraian di atas terutama yang menyangkut pentingnya penyampaian materi serta dengan pertimbangan supaya pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, maka peneliti merasa perlu untuk mengkaji tentang pembelajaran lompat jauh dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain pada siswa kelas V SDN 10 Tibawa, Kabupaten Gorontalo Tahun Pelajaran 2014/2015”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah kurangnya minat siswa pada materi lompat jauh, kurangnya kemampuan siswa dalam teknik dasar lompat jauh, sedikitnya informasi tentang sumber pembelajaran yang dimiliki siswa dan strategi pembelajaran yang dilakukan belum tepat.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan alasan memilih judul tersebut, maka permasalahan yang dimunculkan adalah sebagai berikut: Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam teknik dasar lompat jauh di kelas V SDN 10 Tibawa, Kabupaten Gorontalo tahun pelajaran 2014/2015.

## **1.4 Pemecahan Masalah**

Dari analisa masalah di atas, peneliti bermaksud meningkatkan pembelajaran lompat jauh dengan menggunakan metode pendekatan bermain.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode pendekatan bermain menurut Ahmadi (2011:55) yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Merumuskan tujuan yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta menentukan macam kegiatan bermain, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain.

### 2. Tahap Pelaksanaan

#### a. Tahap Pembukaan

Pada tahap ini guru memberikan arahan kepada murid apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini para murid memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang ditentukan.

#### c. Tahap Penutupan

Pada tahap ini guru memberikan reward kepada murid yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain memberi reward, guru memberikan arahan kepada anak yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam teknik dasar lompat jauh di kelas V SDN 10 Tibawa.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran lompat jauh.

### 2. Secara praktis

#### a. Bagi sekolah :

Dapat meningkatkan pemberdayaan metode ini agar kemampuan siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.

#### b. Bagi guru :

- 1) Dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 2) Dapat menjadi bahan masukan dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran atau perbaikan pembelajaran.
- 3) Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru penjas dalam menyusun program pembelajaran penjas selanjutnya.

#### c. Bagi siswa :

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran lompat jauh
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta dalam penilaian atas diri sendiri



