

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam interaksi belajar mengajar, banyak terdapat komponen yang saling mempengaruhi antara lain materi, sarana dan prasarana. Pembelajaran menentukan keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran, Sehingga perlu di evaluasi, apakah dalam pembelajaran metode yang sesuai serta memiliki variasi yang dapat mendorong kegairahan, kegembiraan, serta keterlibatan mental siwa secara aktif. Penggunaan metode yang kurang tepat dapat menjadi salah satu penyebab dari proses pembelajaran.

Salah satu kendala yang sering ditemui di lapangan antara lain adalah kurang tersedianya fasilitas dan perlengkapan untuk kegiatan atletik yang memadai. Masalah lainnya adalah kemampuan guru pendidikan jasmani dalam menyajikan Proses Belajar Mengajar (PBM) atletik yang kurang inovasi baik metodenya maupun sarana dan prasarananya. Dengan demikian unsur bermain dan kesenangan siswa menjadi kurang diperhatikan. Untuk itu kreatifitas guru penjas perlu terus dikembangkan dan ditingkatkan dengan mencoba memodifikasi peralatan atletik. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa yang cenderung pasif, tidak punya inisiatif untuk mencoba gerakan-gerakan yang diajarkan oleh gurunya karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang kreatif.

Saat pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik nomor lompat jauh, siswa dibariskan kemudian diberi penjelasan tentang materi pembelajaran berupa atletik nomor lompat jauh, semua siswa terlihat kecewa dan bahkan beberapa siswa berani mengusulkan untuk mengganti materi pembelajaran hari itu dengan permainan bola volli atau sepak bola. Mereka beranggapan bahwa lompat jauh sangat melelahkan. Siswa lebih menginginkan pembelajaran yang penuh dengan tantangan, kreativitas dan permainan yang lebih memacu semangat, contohnya volly, sepakbola, bola basket yang lebih sering diminati oleh siswa. Berbeda ketika siswa dihadapkan pada bak lompat jauh dan disuruh melompat,

mereka hanya melakukan 2-3 kali saja, itupun mereka lakukan karena terpaksa, takut dengan guru tanpa didasari motivasi dalam diri mereka sendiri.

Ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran lompat jauh yaitu : 1) rasa kecewa dalam diri siswa, 2) kurangnya motivasi siswa, 3) pembelajaran yang monoton dan kurang variasi, Dengan keadaan seperti itu jelas akan sangat merugikan siswa itu sendiri. Peranan pendidikan jasmani sangat penting yakni memberikan menguasai teknik tersebut dengan baik. Pendidikan jasmani juga dipandang sebagai suatu proses pembinaan manusia yang memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) dan pembiasaan serta hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang.

Di dalam perencanaan, guru memiliki keleluasaan untuk mengembangkan materi, alat bantu dan strategi pembelajaran apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru tidak seharusnya terikat secara kaku dengan materi dan strategi pembelajaran seperti yang tercantum dalam kurikulum. Guru pendidikan jasmani harus berdiri dan bersikap profesional. Pada satu sisi ia harus menjadi seorang manajer yang profesional, yang dapat merencanakan langkah dan tindakan strategis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disisi lain ia harus dapat menjadi seorang fasilitator profesional yang bisa merencanakan dengan baik alat-alat bantu pembelajaran apa yang paling tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil-hasil observasi yang pernah dilakukan di SMP Negeri 2 Batudaa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Perbandingan Metode Bermain Loncat Katak Dengan Lompat Kijang Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batudaa.**

1.2 Identifikasi Masalah

Uraian sebelumnya menunjukkan adanya permasalahan dalam hasil belajar lompat jauh. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran lompat jauh yaitu : 1) rasa kecewa dalam diri siswa, 2) kurangnya motivasi siswa, 3) pembelajaran yang monoton dan kurang variasi.

Untuk mencegah timbulnya penafsiran yang berbeda-beda, maka perlu diberikan batasan-batasan sehingga ruang lingkup menjadi jelas dan dapat dikontrol.

1.3 Pembatasan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa untuk memenuhi ketentuan dalam suatu penelitian perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dilakukan agar permasalahan jelas sehingga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang termasuk dalam ruang lingkup permasalahan dan faktor mana yang tidak berpengaruh.

Dari sekian banyak masalah yang telah diidentifikasi, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah yang berhubungan dengan penelitian yaitu metode bermain loncat katak dan lompat kijang sebagai variable bebas dan hasil belajar lompat jauh sebagai variable terikat.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode bermain loncat katak dan lompat kijang. Metode bermain merupakan kegiatan yang diperlukan oleh setiap manusia tanpa memandang usia. Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang bersifat sangat penting, sebab melalui potensi yang dimiliki manusia dapat tergali secara optimal. Kegiatan bermain dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan, bermain untuk dapat menemukan bagaimana cara memasuki dunia mereka, mengatasi tugas-tugas hidup, menguasai permainan baru, dan memperoleh kepercayaan diri untuk tumbuh menjadi orang yang berguna.

Apabila dianalisa gerak lompat jauh adalah awalan dengan lari secepat-cepatnya, menumpu dan menolak menggunakan kaki yang terkuat dan Ini memerlukan otot tungkai yang kuat. Lebih kuat dalam melakukan tolakan, maka akan lebih lama membawa titik berat badan melayang di udara. Dengan demikian, akan dapat melompat lebih tinggi atau lebih jauh serta mendarat dengan memanfaatkan panjang tungkai yang dijulurkan ke depan sejauh-jauhnya. Oleh karena itu perlu ada penerapan Perbandingan Metode Bermain Loncat Katak Dengan Lompat Kijang Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batudaa.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: **apakah ada Perbandingan Metode Bermain Loncat Katak Dengan Lompat Kijang Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Batudaa?**

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan merupakan sumbangan bagi guru, pelatih olahraga dalam memilih metode atau model yang akan diterapkan.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk usaha perbaikan pelaksanaan latihan pada sekolah, klub dan atau perkumpulan dalam cabang olahraga atletik (lompat jauh).

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran tentang efektifitas di dalam pembelajaran atletik meteri lompat jauh, khususnya guru olahraga dan untuk memberikan data yang empiris dengan dukungan teori.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermamfaat bagi siswa dalam pembelajaran atletik materi lompat jauh, khususnya pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Batudaa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dan informasi bagi guru di dalam pembelajaran atletik materi lompat jauh.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi tentang peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan khususnya di dalam pembelajaran atletik materi lompat jauh. Selain itu juga sebagai bahan masukan bagi SMP Negeri 2 Batudaa.

d. Bagi peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga bagi peneliti khususnya tentang lompat jauh agar nantinya peneliti bisa mengimple mentasikan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.