

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani dan kesehatan dewasa ini adalah kurangnya kemampuan guru dalam melakukan motivasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Kondisi ini dapat terjadi disekolah manapun diwilayah Indonesia tidak terkecuali di SDNNo 17Kota Barat, yang mana kemampuan peserta didik dalam melakukan keterampilan dasar lompat,sangat kurang. Menurut hasil pengamatan peneliti rendahnya ketrampilan dasar lompat jauh di SDNNo. 17Kota Barat tersebut disebabkan oleh beberapa faktor: (1) Kurangnya perhatian siswasaat pembelajaran penjas (2) terbatasnya sarana dan Prasarana disekolah(3) Siswa kurang kreatif dalam mengikuti model pembelajanyang menarik, (4) Guru kesulitan dalam menemukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan ketrampilan dasar siswa. Hal-hal inilah yang harus diwaspadai oleh Guru, agar Prosespembelajaranberhasil dengan baik maka diupayakanproses pembelajarannya dapat menarik dan tidak membosankan bagi anak, ter utama anak-anak yang usia 6 – 12 tahun.

Pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan khususnya materi pembelajaran lompat jauh dapat berhasil maka harus diciptakan lingkungan yang kondusif diantaranya dengan cara memodifikasi model pembelajaran dan menciptakan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan. Dilihat dari karakteristik anak, dunia anak adalah dunia bermain. Siswa SD yang masih tergolong anak-anak bentuk aktivitasnya cenderung berupa permainan. Seperti ada

saat jam istirahat mereka sangat antusias untuk melakukan bermacam-macam bentuk permainan. Tanpa disadari mereka sering bermain dengan melakukan gerakan-gerakan dasar dalam cabang olahraga.

Sesuai dengan penjelasan diatas, peneliti mengharapkan agar para hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai yang diharapkan. Namun pada kenyataannya saat melakukan observasi awal, hasil yang didapatkan di Kelas V SDN No. 17 Kota Barat, ternyata dari 27 siswa yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan diperoleh data bahwa siswa yang masuk pada kategori cukup sekitar 8 orang siswa sedangkan yang masuk pada kategori kurang ada 19 orang siswa. Dari hasil capaian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SDN No. 17 Kota Barat belum menguasai gerak dasar lompat jauh, sehingga penulis ingin meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui metode pendekatan bermain pada siswa kelas V SDN No 17 Kota Barat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: kemampuan lompat jauh dalam pembelajaran penjasorkes masih kurang, serta belum diterapkan metode pendekatan bermain pada pembelajaran lompat jauh.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penulisan karya ilmiah ini yakni sebagai berikut: apakah metode pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas V SDN No 17 Kota Barat?

#### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan yang dihadapi siswa kelas V SDN No.17 Kota Barat dapat dipecahkan melalui pembelajaran yang berkesinambungan dengan menggunakan metode pendekatan bermain sangat tepat untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh.

Langkah-langkah dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran lompat jauh sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan atau memberikan contoh bagaimana gerakan lompat jauh yang benar.
- b. Guru memberikan contoh dalam pembelajaran lompat jauh yang meliputi: awalan, tumpuan, melayang, dan mendarat.
- c. Memberikan kesempatan pada siswa melakukan gerakan lompat jauh.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian perlu adanya penerapan yang baik mengenai tujuan penelitian ini agar bisa dicapai dengan baik dan terlaksana.

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui metode pendekatan bermain pada siswa kelas V SDN No 17 Kota Barat”.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas kali ini, adalah :

##### **1.6.1 Manfaat Teroritis**

Dengan diterapkannya metode pendekatan bermain dalam pembelajaran lompat jauh, siswa bisa menjadi terampil dalam menguasai gerakan dari gerak

yang sifatnya sederhana ke gerak yang sifatnya kompleks dan sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga sehingga dapat disajikan lebih menarik.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa : dapat memotivasi dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar yang baik dapat dicapai.
- b. Bagi guru : Memberikan tambahan pengetahuan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dalam kegiatan pembelajaran serta memotivasi lebih jeli dan kreatif melaksanakan tugas pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah : memberi sumbangan yang berarti pengajaran tempat meneliti dalam upaya pengembangan minat dan bakat serta penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya : sebagai bahan pedoman dalam penerapan metode pembelajaran selanjutnya, dan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan kesimpulan dari penelitian tersebut.