

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai bagian yang tak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional, memiliki peranan penting dengan ciri khusus dalam upaya peningkatan kebugaran dan keterampilan fisik peserta didik. Pembelajaran pendidikan jasmani melalui aspek-aspek yang ada di dalamnya hanyalah merupakan upaya penyemaian untuk menjadikan aktifitas jasmani sebagai pola hidup sehat dimana di dalamnya terkandung unsur kebugaran jasmani.

Pemilihan aspek-aspek pendidikan jasmani dan materi pokok pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang diharapkan tentunya harus mempertimbangkan kondisi siswa, lingkungan sebagai daya dukung dan penghambat, serta prasyarat pembelajaran lain sehingga proses pembelajaran berlangsung aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Atletik sebagai materi pokok dengan berbagai nomornya dipandang memiliki keunggulan dan berpotensi mendukung keterampilan cabang olahraga lain, tentunya sangat sayang jika tidak dikembangkan. Atletik yang meliputi jalan, lari, lompat dan lempar adalah cabang olahraga yang paling tua, karena atletik sama tuanya dengan mulainya manusia-manusia pertama di dunia ini. Jalan, lari, lompat dan lempar adalah bentuk-bentuk gerak yang paling asli dan paling wajar dari manusia. Olahraga ini memiliki gerakan-gerakan yang amat penting dan tidak ternilai artinya bagi manusia. Atletik juga merupakan "*mother of sport*" atau ibu dari segala cabang olahraga, karena atletik mendasari segala kegiatan yang ada pada sebagian besar cabang olahraga apapun. Dengan demikian membiarkan siswa berada dalam keadaan "buta atletik" adalah kurang bijaksana. Artinya bahwa pembelajaran atletik tidak boleh diabaikan utamanya dalam pendidikan jasmani khususnya di sekolah dasar.

Dalam sebuah observasi kelas, diketahui bahwa siswa-siswi kelas V SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap materi pelajaran atletik khususnya lompat jauh. Maka tidak

*commit to user*

mengherankan apabila pada saat pembelajaran pendidikan jasmani materinya adalah atletik mereka terlihat kurang bersemangat, lain halnya jika materinya adalah permainan mereka sangat antusias dan senang mengikutinya. Situasi dan kondisi tersebut sudah berjalan sejak lama, dan hingga saat ini guru pendidikan jasmani di SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga masih kesulitan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa pada materi atletik.

Bermain adalah bagian dari kehidupan anak. Siswa usia sekolah dasar lebih menyukai aktivitas dalam bentuk permainan. Dimanapun dan kapanpun anak selalu bermain dan bermain ketika tidak sedang tidur. Oleh karena itu, tidak ada salahnya jika materi lompat jauh yang tidak ada unsur bermainnya, dalam pembelajaran dilakukan melalui pendekatan bermain. Gerak dasar lompat jauh yang meliputi awalan, tolakan, saat di udara, dan mendarat dirancang menjadi sebuah permainan yang menarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan data nilai hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pra penelitian, diketahui bahwa dari 28 siswa kelas V SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga, hanya 43% atau 12 siswa yang dapat mencapai batas ketuntasan belajar, selebihnya masih berada di bawah KKM yang ditetapkan pihak sekolah, yaitu pada angka 70. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Dari hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani diketahui bahwa mayoritas siswa kurang begitu suka dengan materi lompat jauh gaya jongkok. Di sisi lain, cara penyampaian materi lompat jauh oleh guru kurang bervariasi dan terjebak pada pola melatih serta menekankan pada pembelajaran teknik. Akibatnya suasana pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa.

Melihat permasalahan di atas, maka diperlukan suatu tindakan nyata untuk mengatasi proses pembelajaran lompat jauh yang kurang efektif. Dari beberapa persoalan dalam proses pembelajaran, nampaknya solusi yang paling mungkin adalah melalui pendekatan bermain, mengingat anak usia SD cenderung menyukai aktivitas yang menyenangkan. Permainan yang menyenangkan akan menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: ”Bagaimanakah pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013?”

Hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dalam penelitian ini adalah hasil penelitian ranah afektif yaitu dari pembelajaran itu akan tumbuh perilaku semangat, kerjasama, sportivitas, percaya diri dan kejujuran. Dari ranah kognitif berupa pengetahuan atau pemahaman bentuk latihan lompat jauh gaya jongkok. Sedangkan dari ranah psikomotor adalah unsur-unsur dari lompat jauh gaya jongkok antara lain, awalan, tolakan, melayang dan mendarat.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui pendekatan bermain siswa kelas V SD Negeri 2 Bojanegara Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2012/2013.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi guru:

Memiliki referensi beragam materi lompat jauh pada pembelajaran atletik.

2. Bagi siswa:

Hasil belajar lompat jauh siswa meningkat.

3. Bagi sekolah:

Sebagai masukan untuk program pengajaran di masa yang akan datang.

*commit to user*