

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum yang mengutamakan aktivitas jasmani sebagai media dalam pembelajaran yang disusun secara sistematis dan membentuk manusia seutuhnya. Hal ini sesuai pendapat Toho Cholik Mutohir & Rusli Lutan (2001: 2) bahwa, “Pendidikan jasmani merupakan serangkaian materi pelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari – hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani peserta didik”. Menurut Abdul Gafur (1983; 6) bahwa, “pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorang maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara dasar dan sistematis melalui kegiatan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak”. Jadi, hakikat pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar melalui kegiatan jasmani yang intensif. Sedangkan Bucher (1960; 40) mengatakan bahwa, “pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pengambilan pendidikan secara total, tujuan dari pendidikan jasmani ialah mengembangkan mental, emosional, dan sosial peserta didik melalui media pembelajaran yang telah dipilih dengan tujuan yang telah ditentukan”.

Tujuan yang dapat dicapai melalui pendidikan jasmani ialah pada pengembangan individu secara keseluruhan. Artinya, pendidikan jasmani tidak hanya bermanfaat pada aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sesuai dengan pendapat Gabbard, LeBlanc, dan Lowy (1975; 5) mengatakan bahwa “pertumbuhan, perkembangan dan belajar lewat aktivitas jasmani akan dipengaruhi oleh: (1) Ranah Kognitif (2) Ranah Psikomotor (3) Ranah Afektif. Maka dari itu pendidikan jasmani harus diutamakan karena memiliki tujuan yang penting dalam proses pengembangan kualitas pembelajaran. Tetapi masih banyak yang beranggapan, bahwa mata pelajaran pendidikan

commit to user

jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) kurang bermanfaat bagi kesehatan siswa.

Salah satu masalah utama yang terjadi dalam pendidikan jasmani di Indonesia sampai saat ini adalah kurangnya tingkat efektifnya sistem pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah – sekolah, kondisi rendahnya kualitas pendidikan jasmani di tingkat sekolah lanjutan telah dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Hal ini disebabkan berbagai macam faktor diantaranya ialah keterbatasan sarana dan prasarana olahraga yang dapat digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sehingga akan berpengaruh pada motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes di sekolahnya. Berdasarkan fakta yang ada siswa tidak fokus terhadap materi yang di sampaikan dan banyak siswa yang izin dengan alasan sakit perut, pusing dan sebagainya. Dari sini pun dapat di ketahui dan di lihat bahwa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjasorkes di SMK Kristen 1 Surakarta masih rendah dan perlu adanya suatu tindakan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi. Sebab dalam pendidikan jasmani siswa didik secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental, maupun intelektual. Hal ini akan berdampak buruk bagi siswa karena kurangnya pengetahuan penjasorkes khususnya tentang lompat jauh gaya jongkok dan secara tidak langsung akan berpengaruh pada keterampilan siswa tersebut, sehingga tujuan pendidikan jasmani tidak tercapai secara maksimal, hal ini akan berpengaruh pada kualitas pendidikan jasmani di Negara Indonesia.

Untuk itu kebutuhan melakukan pendekatan permainan atletik dalam olahraga sebagai suatu pendekatan alternatif dalam pengajaran pendidikan jasmani dan sangat mutlak perlu dilakukan. Guru harus mempunyai kemampuan untuk membuat suatu pola permainan yang mengarah pada keterampilan yang hendak diajarkan yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Seorang guru dituntut harus lebih kreatif, inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa, atau menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran penjasorkes melalui pendekatan permainan atletik merupakan salah satu karakteristik model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes. Adanya model pembelajaran dengan pendekatan permainan atletik menuntut seorang guru penjasorkes harus menguasai dan memahaminya serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes, seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran dengan sebaik mungkin agar motivasi hasil belajar siswa dapat meningkat. Peserta didik sebaiknya diberikan penghargaan berupa pujian, nilai yang baik. Rasa keberhasilan, dan sebagainya akan mendorong peserta didik untuk lebih tertarik dalam mata pelajaran penjasorkes. Keberhasilan yang diperoleh dalam berinteraksi dengan lingkungan belajar yang dapat menimbulkan rasa puas terhadap prestasi yang telah diperolehnya. Kondisi ini merupakan sumber motivasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Apabila secara terus – menerus diterapkan maka motivasi itu akan muncul pada diri peserta didik, sehingga ia akan sanggup untuk belajar sepanjang hidupnya.

Berdasarkan observasi pra – penelitian di SMK Kristen 1 Surakarta kelas XI AK 1, siswa – siswi di kelas tersebut masih mengalami kesulitan dalam melakukan teknik lompat jauh gaya jongkok. Sebagian besar siswa baru menguasai pada teknik dasarnya, cara melakukan awalan yang belum maksimal dan mereka belum menguasai teknik cara melakukan lompatan secara keseluruhan. Sedangkan teknik dasar yang harus dikuasai dalam lompat jauh ialah: (1) awalan (*approach – run*), (2) tolakan atau tumpuan (*take – off*) (3), sikap tubuh di udara (*action in the air*), (4) sikap pendaratan (*landing*). Berdasarkan data yang diperoleh dari nilai *checklist* dapat diketahui bahwa nilai rata – rata yang diperoleh siswa kelas XI AK 1 SMK Kristen 1 Surakarta yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan PPL tahun 2009 menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, sebagian besar belum mencapai batas standar KKM (kriteria ketuntasan minimal) belajar siswa yang ditetapkan dengan nilai 70. Hasil pengamatan diketahui bahwa dari jumlah total 20 siswa, siswa yang tuntas berjumlah 6 siswa (30%) yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM dan yang belum tuntas berjumlah 14 siswa (70%) yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hal ini jelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif, guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran penjasorkes dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan ini semakin diperjelas dengan hasil wawancara dari salah satu guru penjasorkes di SMK Kristen 1 Surakarta menunjukkan bahwa keadaan siswa – siswi di SMK tersebut secara umum masih memiliki kemampuan menengah ke bawah, disamping itu juga beberapa siswa memiliki inteligensi di atas rata – rata. Dalam sebuah observasi kelas, dapat diketahui bahwa siswa – siswa kelas XI AK 1 yaitu kurangnya minat dan motivasi terhadap mata pelajaran penjasorkes khusus tentang lompat jauh gaya jongkok. Berdasarkan beberapa fakta yang ada, dengan adanya siswa yang berbicara terhadap temannya, mengantuk, bermalas – malasan pada saat pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa mengeluh dan merasa tidak mampu untuk melakukan tugas yang diberikan oleh guru.

Media yang digunakan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK Kristen 1 Surakarta masih sangat terbatas dan belum mampu untuk membangkitkan kesenangan siswa terhadap materi yang di berikan. Keterbatasan media dan tingginya tingkat kesulitan siswa dalam memahami materi yang ada, guru ditekankan untuk lebih banyak menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, untuk membantu para siswa dalam memahami materi meskipun dengan dukungan media pembelajaran yang terbatas.

Berdasarkan pertimbangan dari tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya, seorang peneliti perlu mengembangkan metode dan media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah siswa untuk menerima materi pelajaran secara baik. Sebuah media yang tidak hanya dapat diterima oleh siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi, tetapi juga mempertimbangkan tingkat efektifitas media bagi mereka yang memiliki tingkat pemahaman yang masih kurang atau rendah.

Dalam memilih sebuah media yang akan digunakan, disamping itu peneliti juga mempertimbangkan tingkat ekonomis media yang akan digunakan. Biaya yang akan digunakan harus seimbang dengan apa yang akan diperoleh. Diutamakan penggunaan media dengan biaya pengeluaran seminimal mungkin tetapi memiliki banyak manfaat dan keunggulan dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, berisi hal – hal yang dekat dengan siswa dan sebaiknya menarik perhatian siswa.

Pemanfaatan media pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan penekanan pada aspek seperti materi, alat, ukuran lapangan, bentuk, jumlah siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, minat atau partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa yang berlandaskan pada sistem PAIKEM.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan adalah pendekatan permainan atletik dengan menggunakan media; simpai, kardus, gawang, alas karet puzzle, bilah bambu, cone dan rintangan segitiga) yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang membantu siswa dalam mempelajari keterampilan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok. Model pembelajaran dengan pendekatan permainan atletik ini di desain secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan secara sistematis yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari secara bertahap dari yang mudah menuju yang kompleks atau sulit.

Media bantu berupa gawang, simpai, kardus dan alas karet puzzle dalam sebuah pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh peneliti. Dengan media bantu tersebut dapat merubah suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan, bahkan siswa bisa menjadi lebih tertarik untuk saling berkompetisi melalui media alat bantu tersebut. kondisi ini akan membantu menumbuhkan motivasi atau antusiasisme siswa terhadap materi ajar lompat jauh gaya jongkok, karena para siswa cenderung lebih menyenangi suasana pembelajaran yang santai dari pada yang serius.

Penelitian tindakan kelas ini, akan mencoba pemanfaatan media alat bantu pembelajaran dalam pendidikan jasmani pada siswa XI AK 1 SMK Kristen 1

Surakarta tahun ajaran 2013/2014 dengan materi teknik dasar lompat jauh gaya jongkok. Pembelajaran dengan pendekatan permainan atletik berupa gawang, simpai, alas karet puzzle serta kardus untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok yang lebih baik bagi siswa. Selain itu media pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan peran aktif siswa dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memecahkan atau dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

Dari permasalahan umum yang dihadapi guru penjasorkes dalam menyampaikan materi khususnya materi teknik dasar lompat jauh gaya jongkok, maka peneliti mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) pada siswa kelas XI AK 1 SMK Kristen 1 Surakarta dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Teknik Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Permainan Atletik Pada Siswa Kelas XI AK 1 SMK Kristen 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014”. Permasalahan ini muncul pada saat peneliti melakukan observasi di SMK Kristen 1 Surakarta, yaitu pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka diperoleh perumusan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah hasil belajar penguasaan Teknik Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pembelajaran dengan Pendekatan Permainan Atletik Pada Siswa Kelas XI AK 1 SMK Kristen 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui hasil belajar penguasaan Teknik Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pembelajaran dengan Pendekatan Permainan Atletik Pada Siswa Kelas XI AK 1 SMK Kristen 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014”.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa kelas XI AK

- 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes, serta meningkatkan hasil belajar penguasaan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok.
- 2) Dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok.

b. Bagi Guru penjasorkes SMK Kristen 1 Surakarta

- 1) Untuk meningkatkan kreatifitas guru disekolah dalam membuat dan mengembangkan metode pembelajaran yang variatif, untuk pengembangan pembelajaran yang berlandaskan pada PAIKEM.
- 2) Sebagai bahan referensi dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilakukan.
- 3) Untuk meningkatkan kualitas kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan model pembelajaran.

- c. Bagi Kepala Sekolah
Mampu menyediakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran khususnya pada pengembangan media pembelajaran penjasorkes.
- d. Bagi Peneliti Lainnya
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan sumber referensi bagi peneliti lain dengan objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan pengetahuan baru yang berkaitan dengan cara meningkatkan penguasaan teknik pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok melalui pembelajaran pendekatan Permainan atletik.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai salah satu referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- c. Dapat dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru Penjasorkes di sekolah lain dalam meningkatkan penguasaan teknik atau materi yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu melalui pembelajaran pendekatan permainan atletik sehingga siswa dapat meningkat keterampilan olahraganya.