

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, kesepakatan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan aspek pola hidup sehat. Di samping itu, di dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) model silabus mata pelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar 2006 dinyatakan bahwa Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peran penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani. Olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis memberikan pengalaman belajar untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat sepanjang masa.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial). Di samping itu pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk di

Sekolah Dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi pendidikan jasmani di Sekolah Dasar meliputi atletik, permainan, aktivitas ritmik, akuatik, dan aktivitas luar kelas. Lompat tinggi adalah salah satu materi olahraga dan permainan dalam atletik dengan Standar Kompetensi “mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah “mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran”.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kenyataan di lapangan tidak dapat dipungkiri bahwa atletik termasuk yang tidak digemari siswa, apabila guru pendidikan jasmani mengajarkan dengan monoton dan kurang bervariasi, maka anak akan cepat jenuh dan malas beraktivitas. Begitu pula yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga, saat pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi gerak dasar lompat tinggi.

Mereka beranggapan bahwa lompat tinggi sangat menjemukan dan melelahkan. Lain halnya kalau materinya permainan, mereka sangat antusias. Siswa lebih menginginkan pembelajaran yang penuh tantangan, kreativitas, dan permainan yang lebih memacu semangat dan tentunya

sangat menyenangkan bagi mereka, karena karakteristik siswa kelas V menyukai bentuk permainan.

Hal ini dapat terlihat bila materi pembelajaran adalah permainan. Mereka melakukannya dengan antusias. Kemudian ketika siswa disuruh lompat tinggi, mereka berkata takut untuk melakukannya, khususnya siswa putri, walaupun mereka mau melakukan karena terpaksa, takut dengan guru, dan tanpa didasari motivasi. Dengan keadaan yang demikian, peserta didik enggan pula untuk mencoba lompat tinggi yang diajarkan oleh guru.

Selain kurangnya motivasi, dalam kerjasama antar teman juga masih kurang. Karena masih anak-anak, sehingga sifat egonya masih terlihat jelas. Maunya menang sendiri dan merasa dirinya yang terbaik. Hal ini juga yang mendorong peneliti untuk membuat perubahan ke arah yang lebih baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran gerak dasar lompat tinggi yaitu: 1) kurangnya motivasi siswa 2) pembelajaran yang monoton dan kurang variasi. Dengan keadaan seperti itu jelas akan sangat merugikan siswa itu sendiri, karena tanpa melakukan dan mencoba gerak dasar yang diajarkan tentu mereka tidak akan menguasai gerak tersebut dengan baik.

Dalam mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, guru harus lebih dapat melihat karakteristik siswa usia 9-12 tahun. Mereka lebih cenderung menyukai bentuk-bentuk permainan. Guru harus mampu

mengembangkan pembelajaran yang efektif, mampu membuat siswa bergairah, aktif, dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran sampai selesai. Proses pembelajaran dibuat agar siswa tertarik dan bergairah, serta bersemangat melakukannya. Apabila perasaan senang dan bergembira telah muncul dalam diri siswa, maka hal ini akan efektif untuk memacu semangat beraktivitas jasmani.

Memperhatikan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengatasi permasalahannya yang ada di kelas V SD Negeri 1 Karangsari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga, salah satu cara dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Karangsari Tahun Pelajaran 2014/2015".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah, khususnya materi gerak dasar lompat tinggi belum dapat tercapai seperti tujuan yang dikehendaki.
2. Motivasi siswa untuk melakukan aktivitas Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam materi gerak dasar lompat tinggi belum tampak.
3. Suasana dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat tinggi

4. menjemukan siswa dan kurang variasi.
5. Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan pendekatan bermain belum pernah dilakukan.

C. Batasan Masalah

Dari berbagai permasalahan yang ada dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah tidak semua dijadikan penelitian karena terbatasnya waktu, tenaga dan kemampuan. Oleh karena itu permasalahan penelitian dibatasi pada meningkatkan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi melalui pendekatan bermain gerak siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arah yang jelas dalam penelitian ini, perludirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsari?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar lompat tinggi melalui pendekatan bermain lompat dengan rintangan kardus atau boks dan bermain lompat menggunakan mistar karet pada siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan akan diperoleh manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis.
 - a. Memberikan pemikiran bagi dunia pendidikan, khususnya bagi dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan model latihan dalam pembelajaran
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian-penelitian selanjutnya yang mempunyai objek peneliti yang sama.
2. Secara Praktis.
 - a. Bagi Siswa.

Siswa memiliki kebebasan untuk melakukan aktivitas jasmani sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara optimal.
 - b. Bagi Guru Penjas Orkes

Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi anak didiknya melalui pendekatan bermain.
 - c. Bagi sekolah.

Dapat dijadikan pertimbangan pihak sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran Penjas Orkes yang efektif.