

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani secara integral merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional, yang memiliki tujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani secara sederhana adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Maksudnya adalah untuk mencapai tujuan pengajaran, anak belajar dan dididik melalui gerak, selain itu anak diajarkan untuk bergerak guna membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Secara khusus fungsi pendidikan jasmani adalah “mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, serta sosial.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan sumber daya pendidikan guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Hal ini berarti bahwa guru dituntut menguasai bidang studi yang diajarkan dan kemudian mengajarkan kepada siswa agar dapat efektif dan efisien.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah, perlu adanya dukungan dari faktor-faktor yang saling terkait antara lain faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan kondisi sosial. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di SD, materi yang diajarkan harus

disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Ketidak sesuaian materi dengan kurikulum yang ada dapat mempengaruhi ketidak optimalnya suatu tujuan pembelajaran. Dari kurikulum yang ada di SD terdapat berbagai macam materi pokok yang diajarkan peserta didik salah satunya yaitu lompat tinggi. Selanjutnya didalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006 Sekolah Dasar untuk Kelas V semester dua di dalam Standar Kompetensi dijelaskan: mempraktekkan berbagai variasi gerak kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya. Hasil tersebut kemudian dijabarkan di dalam Kompetensi Dasar antara lain: mempraktekkan variasi tehnik dasar atletik yang dimodifikasi serta nilai semangat, sportifitas, kerjasama, percaya diri, dan kejujuran. Untuk pelaksanaan pembelajaran lompat jauh dengan alokasi waktu dua kali pertemuan, setiap pertemuan memerlukan waktu 2 x 35 menit.

Dalam pembelajaran lompat tinggi di kelas V SD Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo banyak siswa yang malas dan kurang antusias pada saat pembelajaran lompat tinggi, selain dari itu siswa kelas V SD Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo tidak minat terhadap pembelajaran lompat tinggi yang ada di sekolah. Karena proses pembelajaran selama ini yang peneliti lakukan belum pernah menggunakan permainan yang mengarah ke materi lompat tinggi, peneliti belum memodifikasi alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan atau karakteristik siswa, karena selalu mempraktekkan langsung dan menyuruh siswa untuk mempraktekkan di bak lompat tinggi. Jelas dari gambaran

tersebut bahwa proses pembelajaran lompat tinggi menjadi tidak efektif, anak tidak bersemangat dalam belajar. Serta dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan tahapan – tahapan gariskan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang dimulai tidak dari ketrampilan gerak yang sederhana, terpadu, dan kompleks. Sehingga anak menjadi malas dan takut dengan pembelajaran lompat tinggi.

Proses pembelajaran selama ini yang peneliti lakukan, belum pernah menggunakan permainan yang mengarah ke materi lompat tinggi dan dalam proses pembelajaran lompat tinggi peneliti belum memodifikasi alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa, karena peneliti selalu mempraktikkan langsung dan menyuruh siswa untuk mempraktikkan di bak lompat tinggi. Setelah peneliti sadari tehnik lama dalam menyajikan materi lompat tinggi kurang menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan guru. Oleh karena itu, agar siswa memahami materi, guru dituntut harus kreatif dalam memberikan materi kepada siswa.

Kurang kreativitasnya guru dalam memilih metode dan pendekatan pembelajaran lompat tinggi terlihat dari kemampuan gerak siswa yang masih rendah. Selain hasil pembelajaran yang masih rendah, dalam pembelajaran lompat tinggi banyak terjadi kesalahan yang dilakukan siswa antara lain pada saat melakukan awalan, tolakan, melayang maupun pendaratan. Dari situlah unsur kreativitas sangat diutamakan dalam mengembangkan kurikulum

pembelajaran melalui KTSP, guru dituntut lebih kreatif mengolah dan menyajikan bahan belajar sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat menerima pelajaran. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat tinggi perlu model pembelajaran lompat tinggi yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pendekatan bermain. Aktif dimaksudkan bahwa proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif. Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan yang beragam. Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh. Dengan metode yang diciptakan oleh guru diharapkan pengajaran dapat dicapai secara maksimal. Serta dapat meningkatkan pembelajaran atletik khususnya lompat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul ” Peningkatan Pembelajaran Lompat Tinggi Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Ngargosari Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut untuk dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kurang mendukungnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.
3. Anak kurang percaya diri (takut) dalam melakukan lompat tinggi.
4. Metode bermain belum maksimal dipergunakan oleh guru dalam mengajar.
5. Peningkatan pembelajaran lompat tinggi siswa kelas V melalui pendekatan bermain masih belum diketahui.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada berbagai permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah di atas tidak semuanya dijadikan masalah penelitian karena terbatasnya waktu, tenaga, biaya dan kemampuan. Oleh karena itu hanya dibatasi pada permasalahan peningkatan pembelajaran lompat tinggi melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo .

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arah yang jelas dalam penelitian ini, perlu dirumuskan masalah sebagai berikut : “ Apakah metode bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat tinggi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo?”

E. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui peningkatan pembelajaran lompat tinggi melalui pendekatan bermain di Sekolah Dasar Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat yang bersifat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan olah raga pada umumnya dan khususnya tentang peningkatan kemampuan gerak dasar lompat tinggi melalui pendekatan bermain.

2. Manfaat yang bersifat praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan gerak dasar lompat tinggi melalui pendekatan bermain.

a. Bagi siswa

Dapat mengetahui seberapa kemampuan gerak dasar lompat tinggi melalui pendekatan bermain, sehingga diharapkan akan lebih giat dalam upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam tugasnya sehingga guru akan selalu memperhatikan dan meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat tinggi.
- 2) Dapat digunakan untuk menilai kemampuan fisik siswa sebagai salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
- 3) Dapat mengetahui peningkatan pembelajaran lompat tinggi melalui pendekatan bermain di Sekolah Dasar Negeri Ngargosari, Ngargosari, Samigaluh, Kulon Progo.
- 4) Hasil penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih metode pembelajaran untuk upaya meningkatkan pembelajaran lompat tinggi.