

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada pendidikan tinggi. Tujuan Pendidikan Jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006: 194). Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), pada Model Silabus Mata Pelajaran Penjas SD 2006, dikemukakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan 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 dan bugar sepanjang hayat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006: 194).

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. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara total. Tujuan Pendidikan Jasmani untuk mengembangkan

kebugaran fisik, mental, emosional dan sosial melalui kegiatan fisik. Rusli Lutan (2009: 30), pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang bertujuan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional melalui aktivitas jasmani. Sedangkan guru selaku motivator dan fasilitator, memiliki peranan penting dalam memberikan arti dan makna pembelajaran Penjas dan olahraga sebagai sarana atau alat.

Dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas 2008: 195), materi pendidikan jasmani di Sekolah Dasar meliputi atletik , permainan , aktivitas ritmik, akuatik, aktivitas luar kelas, aktivitas pengembangan dan kesehatan. Lompat jauh adalah salah satu cabang olahraga atletik dengan Standar Kompetensi mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah mempraktikkan

gerak dasar Atletik yang dimodifikasi: lompat, loncat dan lempar, dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran.

Berdasarkan pengamatan peneliti, kenyataan di lapangan tidak dapat di pungkiri bahwa atletik terkadang tidak digemari siswa, apalagi guru pendidikan jasmani mengajar dengan monoton dan kurang bervariasi, maka anak akan cepat jemu dan malas beraktivitas. Begitu pula yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo, pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi atletik nomor lompat jauh, semua siswa terlihat kurang senang dan melaksanakan aktivitas dengan kurang bersemangat. Mereka beranggapan bahwa lompat jauh sangat menjemu dan melelahkan. Kemudian ketika siswa disuruh melakukan lompat jauh, mereka melakukannya, itupun mereka lakukan karena terpaksa, takut dengan guru, dan tanpa didasari motivasi. Akibatnya perkembangan lompat jauh di kelas IV SD Negeri Semawung masih rendah. Hasil evaluasi pembelajaran Penjasorkes pada semester I tahun pelajaran 2011/2012, dari 38 siswa hanya 21 siswa yang nilainya mencapai tuntas, atau 55,26 %.

Lain halnya kalau materinya permainan, mereka sangat antusias. karena karakteristik siswa kelas IV menyukai bentuk permainan. Proses pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan bermain, adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan agar perkembangan lompat jauh dapat meningkat, siswa memperoleh motivasi serta terbina kerjasama antar siswa dalam pembelajaran penjasorkes. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajarannya, guru harus lebih dapat melihat karakteristik siswa SD usia 9-12 tahun yang cenderung menyukai bentuk-bentuk permainan. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, proses pembelajaran

dibuat agar siswa tertarik dan bergairah, serta bersemangat melakukannya. Apabila perasaan senang dan gembira telah muncul dalam diri siswa, maka hal ini akan efektif untuk memacu semangat beraktifitas jasmani. Perasaan senang dan gembira akan muncul dalam diri siswa bila diajak untuk bermain.

Hal ini senada seperti yang dikemukakan oleh Hibana S. Rahman (2002: 85), bahwa bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari luar.

Oleh karena itu guru harus mampu menyajikan pembelajaran atletik khususnya lompat jauh dalam nuansa kegembiraan dalam permainan yang selama ini belum pernah dilakukan. Permainan yang tidak menghilangkan unsur-unsur keseriusan, disiplin dan menghilangkan pokok-pokok materinya, tetapi permainan yang berisi seperangkat teknik dasar lompat jauh yang disajikan dalam bentuk variasi permainan yang bertujuan memperkaya gerak dan membangkitkan semangat siswa.

Memperhatikan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo, dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh dengan Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan dan keterampilan siswa dalam olahraga di sekolah, khususnya materi lompat jauh masih kurang, atau belum dapat mencapai tujuan yang dikehendaki

yaitu peningkatan kemampuan dan keterampilan gerak.

2. Motivasi siswa untuk melakukan aktivitas jasmani dalam atletik cabang lompat jauh belum tampak.
3. Suasana dalam proses pembelajaran menjemukan siswa dan kurang variasi.
4. Metode pembelajaran yang dilaksanakan kurang sesuai dengan karakter siswa .
5. Pendekatan bermain dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD Negeri Semawung belum pernah dilakukan.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “ Seberapa besar pendekatan bermain mampu meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo? ”.

### **D. Batasan Masalah :**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan motivasi dan suasana kerjasama pada pembelajaran lompat jauh, yang difokuskan pada irama langkah stabil, tolakan penuh power, melalui pendekatan bermain. Pengembangan pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan bermain, difokuskan pada suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan motivasi, suasana kerjasama dan perkembangan gerak lompat jauh, pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah.

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri Semawung Purworejo Jawa Tengah.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini diharapkan akan diperoleh manfaat yaitu sebagai berikut :

### 1. Secara Teoritis

- a. Memberikan pemikiran bagi dunia ilmu pengetahuan, khususnya bagi dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan model latihan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan penelitian-penelitian selanjutnya yang mempunyai objek penelitian 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 Pendidikan Jasmani.

Sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme guru, sehingga mutu pembelajaran menjadi semakin baik.

#### c. Bagi Sekolah

Sebagai fasilitator dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru dan mendorong guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.