

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha orang dewasa secara sengaja untuk mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak didik menuju kedewasaan baik jasmani maupun rokhani. Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Usaha tersebut berupa kegiatan jasmani atau fisik yang diprogram secara terarah dan sistematis yang disusun oleh lembaga pendidikan yang kompeten.

Sungguh tidak diragukan lagi bahwa pendidikan jasmani yang bermutu yang diselenggarakan dengan mematuhi kaidah-kaidah pedagogik, memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Perkembangan ini bukan hanya aspek keterampilan dan kebugaran jasmani saja namun juga aspek lain yang sangat penting dari sosok manusia seutuhnya, yakni perkembangan pengetahuan dan penalaran, perkembangan intelegensi dan emosional dan sifat-sifat lain yang membuat karakter seseorang menjadi tangguh.

Pendidikan jasmani sebagai suatu alat guna mencapai tujuan pendidikan. Yang dimaksud dengan pendidikan jasmani adalah suatu sistem pendidikan yang meliputi jasmani, rokhani, dan sosial. Menurut Adang Suherman, dkk (1993: 1) bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan

dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Tujuan penyelenggaraan pendidikan jasmani yaitu untuk menciptakan dan menyediakan suatu situasi yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh baik intelegensi, fisik, moral estetis. Pendidikan jasmani di tingkat pendidikan dasar disesuaikan dengan tujuan pendidikan serta harus memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan usianya. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah membantu siswa untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai aktivitas jasmani.

Mata pelajaran pendidikan jasmani masih terbagi lagi ke dalam sub-sub kecil seperti: senam, permainan, atletik, dan beladiri. Lebih lanjut untuk sub masih terbagi lagi ke dalam sub yang lebih kecil lagi misal senam terdiri atas senam lantai, senam kesegaran jasmani, senam irama, senam pembentukan. Permainan juga dibagi lagi dalam kelompok permainan dengan alat dan tanpa alat. Yang menggunakan alat misalnya permainan bola besar yaitu bola voli, dan bola basket; permainan bola kecil yaitu kasti, takraw, tenis, golf, dan lain-lain. Atletik meliputi jalan, lari, lompat dan lempar.

Dari sekian macam aktivitas jasmani, olahraga, atletik disebut sebagai "IBU" dari semua cabang olahraga, karena atletik terdiri dari gerakan-gerakan dinamis dan harmonis seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Itu semua menjadi aktivitas dasar dari semua cabang olahraga sehingga disebut induk dari dari semua cabang olahraga. Atletik merupakan mata pelajaran olahraga atau pendidikan jasmani

yang wajib diberikan dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Lari adalah nomor atletik yang menjadi dasar dari hampir semua cabang. Dengan atletik maka diharapkan adanya perbaikan dari aspek fisik menjadi meningkat, seperti: faktor kecepatan, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan kelincahan. Dan setelah aspek fisik terpenuhi, maka diharapkan tubuh memiliki kekebalan terhadap suatu penyakit dan juga meningkatkan mental anak didik seperti: rasa percaya diri, keberanian, kebersamaan, kejujuran, disiplin diri, dan lain-lain.

Pada kenyataannya pembelajaran lompat jauh pelompat pemula seperti siswa SD dalam melakukan lompatan hasilnya kurang optimal. Berdasarkan pengalaman mengajar, guru belum menggunakan permainan (bermain) yang mengarah ke materi lompat jauh dan belum memodifikasi alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan atau karakteristik siswa. Dalam setiap pembelajaran, peneliti selalu mempraktikkan langsung dan menyuruh siswa untuk mempraktikkan di bak pasir. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan guru. Hal inilah yang menyebabkan motivasi siswa menjadi berkurang dan cepat merasa jenuh. Oleh karena itu, agar siswa memahami materi, guru dituntut harus kreatif dalam memberikan materi kepada siswa. Salah satunya melalui metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan atau karakteristik siswa yaitu melalui pendekatan bermain. Dengan adanya kenyataan yang ada di lapangan tersebut maka tujuan pembelajaran yang akan dicapai tidak dapat tuntas. Hal ini disebabkan karena siswa tidak mau melakukan

sesuai dengan instruksi guru, dan gerakan yang dilakukan siswa asal-asalan karena tidak termotivasi oleh guru.

Berdasarkan uraian, maka peneliti bermaksud untuk mengatasi masalah saat pembelajaran atletik dengan mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh melalui Pendekatan Bermain pada Siswa Kelas V SD Negeri Gejayan Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang termotivasi dalam proses belajar lompat jauh.
2. Siswa kurang optimal dalam melakukan awalan.
3. Pembelajaran Lompat Jauh belum melakukan variasi dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran Lompat Jauh belum menggunakan metode bermain.
5. Pembelajaran Lompat Jauh belum menggunakan alat peraga yang dimodifikasi sesuai dengan karakter siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi, yaitu: “Peningkatan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V di SD Negeri Gejayan Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang.” Pembelajaran lompat di tekankan pada awalan lompat jauh yaitu sikap permulaan, saat pelaksanaan, dan sikap akhir dan suasana kelas yang meliputi kerjasama, tanggung jawab dan kejujuran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah “Seberapa besar pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh pada siswa kelas V di SD Negeri Gejayan Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penulisan ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada siswa kelas V di SD Negeri Gejayan Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis;

Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis;

a. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi saat mengikuti pembelajaran atletik sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran lompat jauh.

b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai masukan untuk memilih dan menentukan pendekatan dalam melakukan pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya pembelajaran lompat jauh.

- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendorong untuk memotivasi semangat para guru untuk mengadakan penelitian sejenis, sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dan mutu sekolah akan meningkat.