

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Pembicaraan tentang pembelajaran atau pengajaran tidak dapat dipisahkan dari istilah kurikulum dan pengertiannya. Hubungan keduanya dapat dipahami sebagai berikut: “pengajaran” merupakan wujud pelaksanaan (implementasi) kurikulum, atau “pengajaran” ialah kurikulum dalam kenyataan implementasinya (Munandir, 2001:255).

Mengenai peristilahan dan makna dari sudut bahasa, pengajaran berarti perilah mengajarkan sesuatu. Kata pengajaran menyiratkan adanya orang yang tugasnya mengajar, di sekolah umumnya disebut “guru”. Pengajaran lebih luas pengertiannya daripada mengajar (*teaching*). Pengajaran sebagai suatu proses, buah atau hasilnya adalah belajar (*learning*), yaitu terjadinya peristiwa belajar di dalam diri siswa. Peristiwa belajar pada siswa ini menunjukkan adanya sikap, seperti minat, perhatian, perasaan, percaya diri, dan sikap lainnya.

Istilah “pembelajaran” terkandung makna: perbuatan membelajarkan, artinya menurut Munandir (2001:255) adalah mengacu ke segala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar di dalam diri orang tersebut. Lebih lanjut dijelaskan, istilah pembelajaran diperkenalkan sebagai ganti istilah “pengajaran, meskipun kedua istilah itu sering digunakan bergantian dengan arti yang sama dalam wacana pendidikan dan perkurikulum. Dalam bahasa Inggris hanya satu istilah untuk keduanya, yaitu “*instruction*”.

Pembelajaran di sekolah yang harus merancang Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional (Depdikbud, 2003:6). Sedangkan, tujuan belajar pendidikan jasmani dalam Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar tingkat SD/MI (Depdiknas, 2007:2) adalah :

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih;
- b. Meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan fisik serta pengembangan psikis yang lebih baik;
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan;
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi;
- f. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai perkembangan dan pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif.

Menurut Suprayekti (2003 : 10) faktor-faktor yang mempengaruhi tujuan pembelajaran adalah :

a. Faktor Guru

Guru adalah pengelola pembelajaran atau disebut pembelajar. Pada faktor ini perlu diperhatikan adalah keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, dan memanfaatkan metode

b. Faktor Siswa

Siswa adalah subyek yang belajar atau disebut pembelajar. Pada faktor siswa yang harus anda perhatikan adalah karakteristik siswa baik karakteristik umum maupun karakteristik khusus.

c. Faktor Kurikulum

Kurikulum merupakan pedoman bagi guru dan siswa dalam mengorganisasikan tujuan dan isi pelajaran. Pada faktor ini perlu diperhatikan bagaimana merumuskan tujuan pembelajaran dan mengorganisasikan isi pelajaran.

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan atau latar adalah konteks terjadinya pengalaman belajar. Pada faktor ini perlu diperhatikan lingkungan fisik dan lingkungan non fisik yang menunjang situasi interaksi belajar mengajar optimal.

2. Hakikat Atletik

Menurut Yudha (2004: 1) istilah atletik berasal dari bahasa Yunani yaitu *athlon* atau *athlum*. Kedua kata tersebut mengandung makna: pertandingan, perlombatan, pergulatan atau perjuangan. Orang yang melakukan kegiatan atletik

dinamakan *athlete*, atau dalam bahasa Indonesia disebut atlet. Sedangkan menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2011:1) bahwa atletik merupakan aktivitas jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan dasar yang dinamis dan harmonis, yaitu jalan, lari, lompat, dan lempar. Jadi atletik merupakan salah satu aktivitas fisik yang diperlombakan atau dipertandingkan dalam bentuk kegiatan jalan, lari, lempar, dan lompat.

Atletik ini memiliki beberapa bentuk kegiatan yang beragam, maka atletik dapat dijadikan sebagai dasar pembinaan cabang olahraga lainnya. Bahkan, ada yang menyebut atletik sebagai “Ibu” dari seluruh cabang olahraga. Sebab, keterampilan dasar olahraga, tercakup di dalamnya.

Seiring dengan perkembangan olahraga banyak olahragawan menggunakan gerakan atletik sebagai bentuk gerakan pemanasan. Sesuai dengan tugas gerak yang dilakukan, maka dikenal pula istilah *track and field* yang menunjuk kepada kegiatan di lintasan dan lapangan.

Atletik merupakan kegiatan manusia sehari-hari yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan bermain atau olahraga yang diperlombakan, dalam bentuk jalan, lari, lempar, dan lompat. Karena atletik merupakan dasar bagi pembinaan olahraga, maka atletik sangat penting dan perlu diajarkan kepada anak-anak sejak usia dini. Tentu saja, pembelajaran atletik di Sekolah Dasar secara khusus disesuaikan dengan kemampuan para siswa. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengamati mengenai pembelajaran lompat jauh di Sekolah Dasar.

3. Hakikat Lompat Jauh

Hakekat dari lompat jauh adalah satu kesatuan yang alami dan dirasakan sebagai satu kesatuan, peisahan yang dibuat-buat dalam hal awalan, tumpuan, lompatan dan pendaratan. Menurut Fred MC Mane, (1987: 40) bahwa pada kegiatan lompat, yang harus dicapai adalah ketinggian, seperti juga pada lompat jauh. Saat melayang serta pendaratan sama, serta berusaha tetap menjaga dengan baik keseimbangan serta mengangkat kaki ke atas sampai detik terakhir.

a. Pengertian Lompat Jauh

Lompat merupakan salah satu keterampilan pokok yang diajarkan di sekolah melalui mata pelajaran pendidikan jasmani. Keterampilan lompat yang termasuk dalam cabang olahraga atletik ada 4 (empat) nomor, yaitu: nomor lompat tinggi, lompat jauh, lompat jangkit, dan lompat galah. Dari keempat nomor tersebut, dua diantaranya merupakan materi yang diajarkan di pendidikan dasar, yaitu nomor lompat tinggi dan lompat jauh. Perbedaan lompat jauh dan lompat tinggi terletak pada tujuan yang akan dicapai. Lompat tinggi bertujuan mencapai jarak vertikal yang setinggi-tingginya, sedangkan lompat jauh mencapai jarak horisonal sejauh-jauhnya.

Menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2011:93) bahwa lompat jauh adalah nomor yang sederhana dan paling sederhana dibandingkan nomor-nomor lapangan lainnya. Hal ini dikarenakan para siswa sebelum diberikan pembelajaran atau latihan lompat jauh siswa sudah dapat melakukan gerak dasar lompat jauh, hal ini akan mengakibatkan para siswa akan cepat mempelajari lompat jauh dengan benar.

Menurut Rochman, dkk (2004: 26) nomor lompat jauh merupakan bagian dari cabang atletik. Nomor lompat jauh berupa melompat di atas papan tolakan untuk menghasilkan lompatan yang jauh. Menurut Badrut Taman

(2009) lompat jauh adalah sebuah cabang pertandingan atletik yang mengombinasikan kecepatan, kekuatan, dan ketangkasan atlet dalam usaha untuk melompat sejauh mungkin dari papan tolakan. Menurut Yudha (2004: 47) lompat jauh merupakan keterampilan gerak pindah dari satu tempat ke tempat lainnya dengan satu kali tolakan ke depan sejauh mungkin.

b. Gerak Lompat Jauh

Menurut Djumidar (2006: 40), ada beberapa gaya yang terdapat dalam lompat jauh, yakni gaya jongkok, gaya berjalan di udara, dan gaya menggantung. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya akan memilih salah satu gaya yaitu gaya jongkok. Teknik gerak dasar dalam lompat jauh gaya jongkok meliputi awalan, tumpuan, melayang, dan mendarat.

1) Awalan

Awalan berguna untuk mendapatkan kecepatan berlari seoptimal mungkin sebelum mencapai balok tumpuan. Untuk mencapai kecepatan maksimal, biasanya awalan berjarak antara 30-40 meter.

2) Tumpuan atau tolakan

Tumpuan adalah perpindahan yang sangat cepat antara lari awalan dan melayang. Ketepatan pada balok tumpu serta besarnya tenaga tolakan yang dihasilkan oleh kaki, sangatlah menentukan bagi pencapaian hasil lompatan.

3) Melayang (sikap badan saat di udara)

Setelah pelompat menumpu pada balok tumpuan, maka dengan posisi badan condong ke depan ia terangkat melayang di udara, bersamaan dengan ayunan kedua lengan ke depan atas.

4) Sikap badan pada waktu mendarat

Pelompat menjulurkan kedua tangan sejauh-jauhnya ke muka dengan tidak kehilangan keseimbangan badan supaya tidak jatuh ke belakang.



Gambar 1. Teknik Gerak Lompat Jauh Gaya Jongkok
Sumber: Dasar-Dasar Atletik (Fred Mc. Mane, 1987)

Menurut Sunaryo (1979 : 95-99) tahap-tahap lompat jauh meliputi :

1) Tahap awalan

Guna awalan dalam lompat jauh adalah untuk mendapatkan kecepatan yang setinggi-tingginya sebelum mencapai balok tolakan.



Gambar 2. Tahap Awal

Sumber: Pedoman Atletik. (Sunaryo, 1979: 95-99)

2) Tahap tolakan

Guna tolakan kaki agar tercapainya lompatan yang cukup, tanpa kehilangan kecepatan maju. Tolakan dilakukan dengan satu kaki yang kuat dan menghindari tolakan kaki yang salah, yaitu kaki melewati papan tolakan.



Gambar 3. Tahap Tolakan

Sumber: Pedoman Atletik (Sunaryo, 1979: 95-99)

3) Tahap melayang

Melayang di udara dapat dilakukan dengan beberapa cara yang biasa digunakan oleh atlet lompat jauh yaitu; gaya jongkok, gaya berjalan di udara, dan gaya menggantung. Dalam melayang di udara bukan cara melayangnya yang diutamakan, tetapi tetap terpeliharanya keseimbangan badan dan mengusahakan tekanan udara sekecil mungkin.



Gambar 4. Tahap Melayang

Sumber: Pedoman Atletik (Sunaryo, 1979: 95-99)

4) Tahap pendaratan

Pendaratan merupakan tahap terpenting, karena pada saat pendaratan semua gerakan harus dikoordinasikan agar mencapai hasil yang maksimal. Gerakan yang harus dikoordinasikan adalah gerakan kaki, kepala, lengan, tangan pada saat badan melayang turun, dan tumit menyentuh pasir.



Gambar 5. Tahap Mendarat

Sumber: Pedoman Atletik (Sunaryo, 1979: 95-99)

Menurut Fred MC Mane, (1987: 40) bahwa tahap-tahap dari lompat jauh adalah:

- 1) Melompat ialah sebenarnya berlari dengan tekanan. Ini berarti bahwa lompatan itu tidak akan baik kalau pelompat itu tidak baik pula larinya. Awalan yang digunakan biasanya antara 30-45 meter. Biasanya ditempat inilah para atlet memberi tanda-tanda sebagai pengaturan langkah.
- 2) Tumpuan adalah peralihan daripada lari ke lompatan artinya sesuatu itu tidak mungkin dianggap sebagai sesuatu yang tersendiri akan tetapi harus dipandang sebagai suatu bagian yang mengalami gerakan seluruhnya. Cara melakukan tumpuan yang baik adalah diawali dengan gerakan tumit, telapak kaki, ujung kaki.
- 3) Saat di udara adalah ketika pelompat melakukan langkah yang pertama di udara, keadaan tubuh masih tetap tegak, pelompat sedang berusaha untuk mencegah pendaratan yang terlalu cepat, maka tungkai tumpuan yang berada di belakang diayunkan sekuat-kuatnya ke muka atas. Gerakan yang kedua biasanya gerakan lengan yang turut membantu pelompat itu dalam usahanya melayang lebih lama di udara.
- 4) Saat pendaratan yaitu pada waktu pendaratan kedua tungkai harus diluruskan atau diulurkan sejauh-jauhnya ke muka dengan tetap menjaga keseimbangan badan. Dalam hal ini biasanya ada perasaan, bahwa badan itu akan jatuh ke belakang. Untuk mencegah itu, maka titik berat badan dibawa sejauh-jauhnya ke muka dengan membungkukkan badan ke muka.

Dengan pertolongan ayunan ke muka dari pada lengan, maka badan itu dibawa ke atas oleh tungkai. Cara melakukan pendaratan seperti ini sesungguhnya banyak keuntungannya, yakni jarang sekali lompatan yang demikian akan gagal. Setelah dipastikan kaki yang mana, carilah titik yang terbaik untuk mulai melompat. Tentukan dari mana akan mulai berlari hingga tiba pada titik lepas landas. Sebaiknya mendarat dengan sudut 45 derajat.

Setelah menguasai tahap-tahap lompat jauh harus mengetahui kesalahan-kesalahan dalam lompat jauh yang mungkin terjadi, seperti menurut Djumidar (2006: 43) masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

- 1) Memperpendek atau memperpanjang langkah terakhir sebelum menumpu.
- 2) Menurunnya kecepatan sebelum melakukan tumpuan.
- 3) Tumpuan dilakukan dari tumit.
- 4) Pada waktu gerakan menumpu badan miring ke belakang atau condong ke belakang.

- 5) Waktu melayang gerakan meronta-ronta menghambat gerak maju ke depan.
- 6) Waktu mendarat kaki pasif.
- 7) Salah satu kaki mendarat sebelum waktunya.

c. Tinjauan Kecepatan Lari terhadap Hasil Lompat Jauh

Menurut M. Sajoto, 1995: 9 bahwa kecepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Dalam lompat jauh, kecepatan lari maksimum sangat berpengaruh dalam melakukan lari awalan. Sehingga seorang pelompat dituntut mempunyai kecepatan yang tinggi seperti halnya seorang sprinter. Hal ini karena kecepatan lari sangat membantu seorang pelompat dapat melakukan lari awalan dengan baik.

Kecepatan dan ketepatan dalam lari awalan sangat memengaruhi hasil lompatan. Ini berarti kecepatan lari awalan adalah suatu keharusan untuk mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Pelompat tanpa kecepatan sama sekali tidak mempunyai harapan untuk mencapai hasil lompatan yang baik.

Dengan memperhatikan uraian tersebut, maka dapat ditentukan bahwa kecepatan lari maksimum merupakan faktor kondisi fisik yang sangat menentukan dalam melakukan lompat jauh.

4. Hakikat Pendekatan Bermain

Menurut Yudha (2004: 6) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain yang dilakukan secara tertata, mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Menurut Utami Munandar (Ismail, 2009: 1) bahwa bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Lebih lanjut dikatakan bahwa bermain sebagai 'tali' yang merupakan untaian serat serta benang-benang yang terjalin menjadi satu.

Menurut Badrut Tamam (2009: 1), pendekatan bermain pada umumnya diberikan untuk anak prasekolah, taman kanak-kanak, dan anak usia SD. Pendekatan bermain efektif karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif, memenuhi perasaan ingin tahu, kemampuan inovatif, kritis, dan kreatif, juga membantu mengatasi perasaan bimbang dan tertekan. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, anak belajar sesuai tuntutan taraf perkembangannya.

Menurut Liner Devi (2004:1) bahwa dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Menurut Sriawan (2007:1) yang terpenting dalam pembelajaran atletik adalah faktor kegembiraannya, dengan demikian anak akan tertarik dan menyenangi atletik. Selain itu, belum pernah diketahui apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan pembelajaran lompat jauh siswa kelas V SD Negeri Gejayan.

Menurut Hafiz (2010: 1), kelebihan dan kekurangan pendekatan bermain adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan pendekatan bermain
 - 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping permainan yang menyenangkan dan sulit dilupakan.
 - 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
 - 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan sosial yang tinggi.
- b. Kekurangan pendekatan bermain
 - 1) Bermain memerlukan waktu relatif panjang atau banyak
 - 2) Kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan tidak semua guru memilikinya.
 - 3) Tidak semua materi pelajaran bisa dilakukan dengan pendekatan ini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di prasekolah, taman kanak-kanak, dan SD untuk suatu kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, dengan mengetahui manfaat bermain, diharapkan guru dapat melahirkan ide mengenai cara memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa pada olahraga atletik khususnya lompat jauh. Pendekatan bermain tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran lompat jauh yaitu dengan memberikan bentuk bermain terlebih dahulu sebelum evaluasi.

B. Karakteristik Anak Kelas V

Masa usia sekolah dasar kelas V sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia sepuluh tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar kelas V adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Ada beberapa karakteristik menurut Tisnowati anak di usia sekolah dasar yang perlu diperhatikan para guru. Agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar, sebagai guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya. Maka, sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya.

Menurut Suyati (1992: 14–16) karakteristik anak umur 10-13 tahun atau kelas 5-6 adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Fisik
 - a. Otot tangan dan lengan lebih berkembang.
 - b. Anak-anak menjadi sadar akan keadaan jasmaninya.
 - c. Anak laki-laki senang pertandingan yang kasar dan keras.
 - d. Anak-anak pada masa ini ada perbaikan kecepatan bereaksi.
 - e. Anak-anak umur ini gemar akan jenis olahraga pertandingan.
 - f. Koordinasi anak-anak umur ini baik, karena itu sudah dapat diajarkan jenis-jenis kegiatan yang agak sukar, artinya kegiatan yang memerlukan gerakan gabungan.
 - g. Keadaan jasmani terlihat kuat, kokoh dan sehat.
2. Karakteristik Sosial dan Emosional
 - a. Bersamaan dengan proses kematangan fisik, emosinya pada waktu itu tidak stabil.
 - b. Karena hasrat bergabung dan adanya perbedaan cara menimbulkan salah paham antara anak satu dan lainnya.
 - c. Anak usia ini mudah timbul takjub.
 - d. Anak-anak usia ini emosi biasa berontak.
 - e. Mempunyai tanggapan positif terhadap penghargaan dan puji-pujian.
 - f. Anak-anak masa ini mempunyai pandangan kritis terhadap tindakan orang dewasa.
 - g. Rasa kebanggaan berkembang.
 - h. Setiap hal yang dikerjakan, menginginkan adanya penghargaan atau pengenalan.
 - i. Ingin pengenalan atau penghargaan dari kelompok.
 - j. Anak-anak masa ini mudah memperoleh teman. Lebih senang melakukan kegiatan dalam kelompok dari pada kegiatan yang bersifat perorangan (individual).
3. Karakteristik Mental
 - a. Anak-anak masa ini lebih gemar bermain-main dengan mempergunakan bola.
 - b. anak-anak lebih berminat dalam permainan-permainan berregu atau Berkelompok.
 - c. Anak-anak sangat terpengaruh apabila ada kelompok yang menonjol atau mencapai prestasi tinggi.
 - d. Sementara anak masa ini mudah putus asa, karena itu usahakan bangun kembali atau bangkit kembali apabila tidak berhasil dalam mencapai sesuatu..
 - e. Dalam melakukan sesuatu usaha, selalu berusaha mendapat persetujuan dari guru terlebih dahulu.
 - f. Anak-anak masa ini pada umumnya memperhatikan soal waktu, karena itu berusaha bekerja tepat pada waktunya.

Menurut Suyati (1992:14-16) selain karakteristik, yang perlu diperhatikan juga adalah kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik tersebut adalah:

1. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain. Karakter ini menurut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pelajaran yang bermuatan model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.
2. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bergerak. Orang dewasa dapat duduk berjam-jam sedangkan anak sekolah dasar dapat duduk dengan tenang sekitar 30 menit. Oleh karena itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi dalam jangka waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan.
3. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bekerja dalam kelompok. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar bertanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk belajar dan bekerja dalam kelompok. Guru dapat meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan tugas secara kelompok.
4. Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang merasakan atau melakukan atau memperagakan secara langsung. Ditinjau dari teori perkembangan

kognitiv anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Bagi anak sekolah dasar, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang guru, perlu memahami perkembangan peserta didik. Perkembangan peserta didik tersebut meliputi: perkembangan fisik, perkembangan emosional, dan bermuara pada perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan perkembangan sosial mempunyai kontribusi yang kuat terhadap perkembangan intelektual atau perkembangan mental atau perkembangan kognitif siswa.

Pemahaman terhadap perkembangan peserta didik di atas, sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif yang akan dilaksanakan. Rancangan yang kondusif akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang diinginkan.

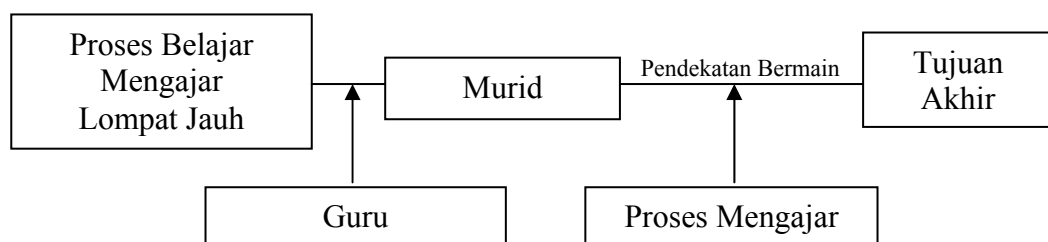
Pada masa anak seusia kelas V SD pertumbuhan cenderung relatif lambat. Walaupun pertumbuhan itu mempunyai waktu belajar cepat dan keadaan ini mampu dipertimbangkan pula sebagai konsolidasi pertumbuhan yang ditandai dengan kesempurnaan dan kestabilan terhadap keterampilan dan kemampuan yang telah ada dibandingkan yang baru dipelajari.

C. Kerangka Berpikir

Guru yang mengajar materi lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Gejayan masih menggunakan metode drill dan siswa juga terlihat pasif, cepat

jenuh karena banyak duduk dan kurang antusias mengikuti pembelajaran sehingga berdampak kurang baik terhadap kemampuan belajar. Apabila metode bermain dilibatkan dalam pembelajaran, maka timbul pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, sehingga siswa akan cenderung aktif, antusias untuk belajar, dan berdampak positif baik dari segi motivasi dan kemampuan belajar yang terlihat dari ranah psikomotor.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dijelaskan dalam suatu bagan kerangka berpikir sebagai berikut :



Bagan Kerangka Konsep

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bermain akan menimbulkan pembelajaran yang variatif, tidak membosankan bagi siswa, akan merangsang keaktifan sehingga motivasi belajar akan meningkat. Hal ini juga akan berdampak positif terhadap kemampuan belajar siswa dari berbagai ranah yaitu, afektif, kognitif, dan psikomotor.