

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia merupakan pendidikan yang mengarah pada tujuan Pendidikan Nasional, yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur serta sehat jasmani dan rohani. Manusia merupakan makhluk hidup yang banyak melakukan aktivitas gerak untuk mencukupi kebutuhan hidupnya. Pada dasarnya tujuan pendidikan di sekolah-sekolah adalah tercapainya pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik jasmani maupun rohani yang selaras dan seimbang.

Anak-anak yang sehat, cerdas dan terampil merupakan penerus bangsa dan negara, karena merekalah yang akan meneruskan pembangunan bangsa ini. Untuk menciptakan anak-anak yang sehat, cerdas dan terampil tersebut ialah melalui kegiatan bermain. Manfaat kegiatan bermain bagi anak-anak, penulis mengutip dari buku perkembangan anak Agoes Soejanto (2005: 28) dari pendapat Hebert Spencer bahwa “Anak itu bermain karena di dalam diri anak tersimpan tenaga lebih sehingga harus disalurkan.” menurut Karl Buhler bahwa “Anak-anak bermain oleh karena harus melatih fungsi-fungsi jiwa raganya untuk mendapatkan kesenangan di dalam perkembangannya dan dengan permainan itu anak akan mengalami perkembangan semaksimal-maksimalnya.”

Berdasarkan uraian diatas, jelaslah melalui kegiatan bermain, potensi dan kemampuan yang terdapat dari diri anak tersebut akan dapat

dikembangkan. Oleh karena itu, dalam bermain terkandung nilai-nilai positif yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya, baik fisik maupun mental.

bermain merupakan salah satu aktivitas yang memberikan kesenangan pada seseorang yang melakukan aktivitas permainan itu sendiri, terutama yang memiliki jasmani dan rohani yang sehat. Permainan yang mengandung suatu gerak atau aktivitas jasmani, dimana anak akan melakukannya dengan sungguh-sungguh tanpa merasa lelah sehingga akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan jasmani anak. Oleh karena itu sudah seyakinya jika permainan disebar luaskan sehingga dapat dikenal dan dimainkan oleh anak-anak Indonesia dan digunakan sebagai alat pendidikan.

Di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa macam mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Agama dan salah satunya pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pembelajaran yang mengutamakan aktivitas jasmani dan kesehatan serta menerapkan kebiasaan hidup sehari-hari mempunyai peranan penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani, mental yang serasi, selaras, dan seimbang. Di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dibagi menjadi bergai macam cabang olahraga antara lain ada permainan bola besar, permainan bola kecil, senam, aquatik, atletik dan salah satu cabang dalam atletik adalah lompat jauh.

Kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran agar menarik dan mudah dipelajari juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, mata pelajaran lompat jauh merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang begitu diminati oleh para siswa apabila di dalamnya kurang diisi dengan kegiatan bermain dalam penerapan pembelajarannya. Anak-anak lebih cenderung menyukai mata pelajaran khususnya dalam bidang olahraga yang didalamnya banyak kegiatan bermain, bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang sangat disukai para siswa. Pembelajaran apabila tidak diisi dengan kegiatan permainan khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran

Pada umumnya siswa dalam melakukan lompat jauh, posisi awalan yang kurang baik, tolakan dan pada saat mendarat masih kurang baik, sehingga hasil yang dicapai kurang optimal. secara umum dapat dikemukakan bahwa, unsur utama penyebab kurangnya pencapaian hasil yang kurang optimal dalam lompat jauh adalah kurangnya power otot tungkai yang dimiliki para siswa dalam melakukan tolakan dalam lompat jauh. Penulis mengharapkan dengan diterapkannya metode bermain lompat tali dalam pendekatan pembelajaran lompat jauh dapat meningkatkan semangat siswa pada saat mengikuti pembelajaran lompat jauh.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sejalan dengan permasalahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah terkait langsung dengan tujuan yang jelas. Dalam hal ini Rusli Lutan

dan Adang Suherman (2000: 23) “menyatakan bahwa secara umum tujuan pendidikan jasmani diklasifikasikan menjadi empat kelompok yaitu: (1) perkembangan fisik, (2) perkembangan gerak, (3) perkembangan mental, dan (4) perkembangan sosial.” Melalui pendidikan jasmani diharapkan dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan jasmani siswa, merangsang sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang, serta keterampilan gerak siswa.

Kegiatan bermain sangat disukai oleh siswa, apabila dikembangkan dalam pembelajaran akan memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya adalah guna perkembangan fisik, motorik serta berguna meningkatkan perkembangan keterampilan olahraga.

Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan dilandasi oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan dari aktivitas yang dilakukan. Dikatakan sukarela sebab dalam melakukan aktivitas bermain anak tidak dipaksa harus melakukan bentuk permainan tertentu. Mereka melakukan bermain atas dasar kehendak dan kesukaan sendiri sehingga hal ini menimbulkan kesenangan dan kegembiraan pada diri anak.

Makin berkembang permainan yang menggunakan teknologi sekarang ini akan mengurangi aktivitas jasmani anak. Misalnya saja pada masa sekarang permainan lompat tali pada waktu istirahat disekolah dasar sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, yang sering terlihat dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar pada masa sekarang adalah yang berhubungan dengan teknologi yang lebih memberikan kesenangan, pada waktu dulu

permainan lompat tali sering dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar pada waktu istirahat sekolah.

Untuk membentuk anak Indonesia yang memiliki kesegaran jasmani dan ketrampilan gerak yang baik. Macam-macam permainan yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari diantaranya: kasti, grobak sodor, jek-jekan, bentengan, egrang. Kemampuan biomotorik seseorang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasainya di dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan-kemampuan yang terdapat dalam kemampuan ketrampilan fisik yang dapat dirangkum menjadi beberapa komponen, diantaranya: kekuatan, kecepatan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, dan daya tahan.

Bermain lompat tali adalah merupakan bentuk permainan yang biasanya dilakukan oleh anak perempuan, yaitu gerak melompat-lompat menggunakan tali diayunkan atau dipegang oleh dua orang. Penulis mengamati anak yang melakukan lompat tali tersebut mendapat perasaan senang dan gembira pada dirinya, dengan perasaan senang dan gembira tersebut anak terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, situasi ini akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak kearah yang positif. Dalam kehidupan anak-anak ada dua proses yang perlu diperhatikan, yaitu pertumbuhan dan perkembangan seperti yang dijelaskan oleh Husdarta dan Yudha (2000: 15).

1. Pertumbuhan berkenaan dengan kualitas fisik, yaitu: bertambahnya tinggi badan, berat badan, tumbuhnya bulu-bulu tertentu, bertambah besarnya buah dada, pinggul (pada anak perempuan), berubahnya suara (pada anak laki-laki) dan sebagainya.

2. Perkembangan, berkenaan dengan kuantitas dan kualitas fisik-psikis disini bukan semata-mata hanya bertambah, melainkan juga akan berkurang atau hilangnya kebiasaan-kebiasaan yang jelek (ngompol, berteriak/marah-marah tanpa alasan, mengambil barang orang lain, dan sebagainya).

Dengan demikian anak-anak dalam masa pertumbuhan memperhatikan proses perkembangan gerak mengenai pola gerakan yang teratur dan sistematis serta dengan memperhatikan kebugaran jasmani. Di samping itu, proses permainan pada anak perlu juga adanya suatu pendekatan yang mengarahkan anak terhadap peningkatan prestasi di cabang olahraga.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Faktor-faktor tersebut di antaranya metode pembelajaran yang efektif, sistem penilaian yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dan sarana serta prasarana yang memadai. Seperti halnya siswa kelas V di SD Negeri 1 Kecitran, Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan guru pendidikan jasmani di SD Negeri 1 Kecitran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dari hal yang mudah ke yang sukar, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang dekat ke yang jauh dan dari tingkat rendah ke yang tinggi.

Di SD Negeri 1 Kecitran untuk menentukan batas ketuntasan minimal atau KKM diadakan musyawarah guru mata pelajaran, dengan memperhatikan faktor relevansi, tingkat kemampuan sebelumnya dan tingkat kesulitan. Dari hasil musyawarah tersaebut untuk tahun pelajaran 2012/2013 diperoleh kesepakatan nilai batas ketuntasan minimalnya adalah 6,50. Artinya

siswa dinyatakan telah tuntas bila prestasi belajarnya mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 6,50.

Pada pembelajaran lompat jauh pada kelas V SD Negeri 1 Kecitran diperoleh rata-rata prestasi belajar yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal prestasi belajar lompat jauh pada kelas V SD Negeri 1 Kecitran yang hanya memperoleh nilai rata-rata 6.28

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Lompat Tali Kelas V di SD Negeri 1 Kecitran Purwareja Klampok Banjarnegara Jawa Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya modifikasi permainan untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh di Sekolah Dasar Negeri 1 kecitran.
2. Masih rendahnya hasil belajar lompat jauh di Sekolah Dasar Negeri 1 kecitran.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu meluas sehingga tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, maka hanya dibahas pada masalah pengaruh permainan lompat tali terhadap hasil lompat jauh pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Kecitran.

D. Rumusan Masalah.

Sesuai dengan batasan masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu, apakah pendekatan permainan lompat tali dalam pembelajaran lompat jauh dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 kecitran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh pada siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Kecitran melalui pendekatan lompat tali.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka kegiatan penelitian yang penulis harapkan adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk bahan pengembangan ilmu pengetahuan olahraga permainan sebagai alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk peningkatan dan perkembangan olahraga prestasi sebagai alat untuk membangun atau menciptakan prestasi khususnya nomor lompat jauh.