

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Pendidikan merupakan kata yang tidak asing lagi untuk hampir setiap orang. Namun demikian, istilah ini lebih sering diartikan secara berbeda dari masa ke masa, termasuk oleh ahli yang berbeda pula.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran Penjasorkes untuk SD/MI, disebutkan bahwa; Standar Kompetensi: 6. Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi Dasar 6.3. Mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran. Materi Pembelajaran Lompat Jauh dengan Indikator 6.3.3. Mampu melompat dengan awalan jarak 20 meter.

Pada proses pembelajaran jasmani siswa kelas V MI M Nogosari dengan materi atletik khususnya nomor lompat jauh, minat siswa putra maupun siswa putri dalam mengikuti pembelajaran sangat rendah, sehingga hasil

pembelajaran lompat jauh kurang berhasil. Keadaan semacam ini menjadikan masalah, maka perlu usaha perbaikan agar hasil pembelajaran lompat jauh dapat meningkat. Data awal yang saya peroleh dari Tahun Pelajaran 2010/2011 kelas V dengan subyek 2 siswa putra dan 6 siswa putri, tentang hasil belajar siswa lompat jauh yaitu: Jumlah siswa yang mengalami kesulitan dan belum memenuhi standar KKM 68,33 dalam menguasai lompat jauh yaitu 75%. Dalam standar Kriteria Ketuntasan Minimum ( KKM ) itu terdiri dari tiga aspek yaitu Kompleksitas ( tingkat kerumitan dari indikator lompat jauh ), Daya dukung ( sarana dan prasarana lompat jauh ) dan Intake siswa ( kemampuan siswa ).

Berdasarkan pengamatan dari pembelajaran lompat jauh hal ini disebabkan oleh siswa yang asal-asalan dalam mengikuti pembelajaran sehingga banyak melakukan terjadi kesalahan. Pada saat melakukan awalan siswa cenderung langsung lari cepat dan mendarat tidak dengan kaki terkuat, kemudian saat tumpuan siswa posisi kaki tidak tepat pada tolakan kaki terkuat dan pada saat melayang posisi kaki sudah ditekuk sehingga siswa mendarat dengan badan dibelakang.

Keadaan ini menyebabkan timbul banyak permasalahan di MI M Nogosari yaitu: 1). Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh kurang sehingga anak-anak dalam melakukan asal-asalan. 2). Pembelajaran atletik khususnya lompat jauh merupakan olahraga yang monoton dan menjemuhan. 3). Siswa banyak menyukai permainan bola tangan atau bola kaki/sepak bola daripada atletik. Permasalahan di atas diduga

menjadi penyebab mengapa prestasi belajar Penjasorkes, khususnya untuk materi lompat jauh belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang diharapkan.

Pembelajaran atletik di sekolah dasar merupakan upaya peletakan dasar kemampuan olah tubuh dan olah gerak sehingga dalam proses pembelajarannya menekankan pada faktor kegembiraan pada anak dari permainan gerak dan kegiatan olahraga atletik. Lompat jauh merupakan bagian dari cabang atletik. Nomor lompat jauh yang diajarkan di sekolah dasar merupakan latihan bagi siswa untuk melakukan gerakan melompat dan mencapai jarak lompatan sejauh-jauhnya yang dimulai dengan gerakan lari sebagai awalan dalam melompat kemudian menolak pada papan tumpuan/tolakan kemudian gerakan melayang di udara dan akhirnya mendarat pada titik terjauh ke dalam bak pasir sebagai media pendaratannya. Ada beberapa gaya yang terdapat dalam lompat jauh, yakni: 1).gaya jongkok (*sail style*), 2).gaya berjalan di udara (*Hitch kick style*), dan 3).gaya menggantung (*hang style*).

Dalam melakukan pembelajaran atletik khususnya lompat jauh guru sering mengalami kesulitan pada saat melakukan pembelajaran. Guru mengamati pada saat pembelajaran Penjaskes dengan materi nomor lompat jauh nilai-nilai siswa putra maupun siswa putri dalam mengikuti pembelajaran rendah, sehingga hasil pembelajaran lompat jauh kurang berhasil. Keadaan ini menjadikan masalah, maka perlu usaha perbaikan agar hasil pembelajaran lompat jauh dapat meningkat.

Pada konteks ini adalah guru menyiapkan siswa agar dalam melakukan lompat jauh siswa dapat melakukan lompatan dan posisi jatuh yang sesuai apa yang diharapkan. Berdasarkan pengamatan nilai-nilai hasil belajar lompat jauh yang sangat rendah itu terjadi karena kekuatan otot tungkai bagian bawah yang kurang kuat dan lemah. Terkait dengan hal ini, maka dibutuhkan cara untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh dengan pendekatan permainan. Dengan demikian melalui pendekatan permainan ini diharapkan akan didapat solusi atau jawaban tentang metode pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan lompat jauh kepada siswa sekolah dasar.

Begitu banyaknya macam permainan tradisional yang ada dan mengarah pada gerak lompat jauh misalnya; *sundamanda*, *ye-ye*, *ndingklik oglak-aglik*, *uyak pincang* dan beberapa permainan lainnya. Permainan-permainan ini sering saya amati pada saat jam istirahat sehingga saya termotivasi untuk mengambil metode permainan tradisional. Salah satunya permainan tradisional yang mengarah pada lompat yaitu Sundamanda.

Pendekatan dengan permainan tradisional adalah metode yang akan digunakan dalam penelitian ini, karena permainan tradisional adalah permainan yang telah dikenal atau diketahui oleh siswa dan menyenangkan. Dengan permainan tradisional ini siswa tidak merasakan lelah ataupun terbebani dalam melakukan aktivitas. Permainan dalam atletik khususnya nomor lompat jauh adalah bertujuan agar siswa dalam melakukan permainan terfokus pada model proses pembelajarannya. Di sini siswa dalam melakukan gerakannya dengan penuh kegembiraan dan keceriaan, sehingga tujuan dari

proses pembelajarannya tetap tercapai. Selain itu, Permainan Sundamanda sangatlah berkaitan dengan lompat jauh dalam hal tumpuan, melayang dan pendaratan.

Melalui metode permainan tradisional ini diharapkan menjadi pemecahan masalah dan daya tarik tersendiri terhadap materi pembelajaran lompat jauh, sehingga siswa lebih siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dengan kata lain tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan penulis beri judul “Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh melalui Permainan Tradisional di MI Muhammadiyah Nogosari Kelas V Tahun Ajaran 2012.”

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dalam mengikuti olahraga atletik khususnya nomor lompat jauh.
2. Lompat jauh merupakan olahraga yang menjemu atau monoton.
3. Siswa banyak menyukai permainan bola tangan atau bola kaki daripada atletik.
4. Belum tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimum untuk materi lompat jauh.
5. Belum diketahui apakah metode Permainan tradisional Sundamanda dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi, yaitu: Pembelajaran lompat jauh melalui permainan tradisional pada siswa kelas V MI Muhammadiyah Nogosari.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Metode Bermain Permainan Tradisional Sundamanda dapat Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh melalui Permainan Tradisional di MI Muhammadiyah Nogosari Kulon Progo Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2012?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan nilai hasil belajar Lompat Jauh melalui Permainan Tradisional di MI Muhammadiyah Nogosari Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2012.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah dan Guru Pendidikan Jasmani

- a. Manfaat Teoritis

Penggunaan metode Permainan Tradisional Sundamanda memberikan semangat dan memberikan sumbangan pengembangan metode pembelajaran pendidikan jasmani di SD/MI.

**b. Manfaat Praktis**

Membantu memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan memperbaiki program efektifitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya olahraga atletik nomor lompat jauh.

**2. Bagi Siswa Madrasah**

**a. Manfaat Teoritis**

Siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena pembelajaran sangat menarik untuk dilaksanakan.

**b. Manfaat Praktis**

Dengan model permainan siswa dapat memajukan atau menunjukkan aspek psikomotor sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan baik.

**3. Bagi Peneliti**

**a. Manfaat Teoritis**

Mendapatkan pengalaman dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.

**b. Manfaat Praktis**

Salah satu bahan atau teknik pembelajaran untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa.