

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Diterapkannya pendidikan dasar Sembilan tahun berdasarkan UU Nomor 2 tahun 1989 mengenai sistem pendidikan nasional oleh pemerintah, merupakan jawaban terhadap kebutuhan untuk meningkatkan SDM Indonesia berkualitas yang sekaligus merupakan tantangan pendidikan formal. Pendidikan Sembilan tahun yang dikemas dalam dua tahapan, yaitu enam tahun di SD dan tiga tahun di sekolah lanjutan, diharapkan mampu mengembangkan SDM yang diperlukan oleh pembangunan di waktu yang akan datang.

Tugas Guru SD sangat penting dan berat. Penting karena mereka merupakan pelaksana pendidikan formal pada penggal yang pertama. Berat karena tidak hanya mampu dalam satu bidang studi tetapi juga harus mampu menguasai taktik dan metodik pembelajaran secara menyeluruh. Guru SD diharapkan menyadari benar setiap bidang studi mempunyai tujuan yang berbeda-beda yang akhirnya menuju pada tujuan pendidikan secara umum. Tujuan pendidikan jasmani yang tersurat dalam kurikulum pendidikan dasar. Guru penjas SD merupakan salah satu sosok guru yang berperan sebagai pembimbing anak dan harus berlaku sebagai orang tua saat di sekolah, karena guru merupakan panutan anak-anaknya, sehingga tingkah laku guru akan sangat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan bahan ajar yang harus diberikan kepada peserta didik tetapi dengan banyaknya tugas yang harus dilakukan oleh guru dengan sarana yang terbatas, sehingga sulit bagi guru untuk melakukan tugasnya seperti yang

diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kurikulum, agar kompetensi yang diinginkan dapat tercapai dengan tepat.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip (1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya, (2) beragam dan terpadu, (3) tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) menyeluruh dan berkesinambungan, (6) belajar sepanjang hayat, (7) seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah (Jumadi, 2011: 2). Berdasarkan hal tersebut, maka sebagai guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dari tiap peserta didik, walaupun dengan keterbatasan prasarana.

Selama ini proses pembelajaran lompat jauh di SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo, khususnya peserta didik kelas IV masih ada kendala. Perlunya motivasi pembelajaran agar peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran lompat jauh, karena ketika peserta didik ditanya mereka lebih memilih pembelajaran yang menyenangkan dan terutama bermain secara kelompok. Guru amati selama ini pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga aktivitas kegiatan selama proses pembelajaran kurang terkontrol dengan baik. Selain itu, perlunya media atau cara untuk melakukan tolakan agar peserta didik saat melakukan tolakan benar, karena selama ini guru hanya menyuruh peserta didik

untuk mempraktikkan tanpa menggunakan media, sehingga penguasaan gerakan lompat jauh kurang optimal dari tiap peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut sebagai seorang guru SD maka harus memikirkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran lompat jauh. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh dan menyenangkan adalah menggunakan pendekatan bermain. Menurut M. Hamid Anwar (2005: 47), bahwa aktifitas bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dan pengaruh, diantaranya adalah; bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, bermain dapat digunakan sebagai terapi, bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak, bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak, dan bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak. Dengan menggunakan pendekatan bermain diharapkan meningkatkan proses pembelajaran lompat jauh di SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo, karena selama ini pendekatan bermain belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran lompat jauh di kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Wadaslintang Kabupaten Wonosobo.

Dalam hal ini taraf pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikis bagi peserta didik SD masih perlu ditangani secara hati-hati dan masih difokuskan pada dasar-dasar olahraga. Selanjutnya di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2007 Sekolah Dasar untuk kelas IV semester dua di dalam standar kompetensi dijelaskan: mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya

dijabarkan di dalam kompetensi dasar antara lain: mempraktikkan gerak dasar atletik yang dimodifikasi: lompat, loncat, dan lempar dengan memperhatikan nilai-nilai pantang menyerah, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran. Dengan materi pokok pembelajaran gerak dasar lompat. Karena pada semester satu materi lari sudah diberikan maka pada semester dua ini merupakan gabungan antara lari dan lompat sebagai teknik dasar lompat jauh.

Pada Tahun Pelajaran 2010/2011 bahwa pembelajaran lompat jauh hasilnya kurang memuaskan dikarenakan peserta didik merasa kurang tertarik dengan pelajaran lompat jauh sehingga peserta didik dalam pelaksanaannya menjadi cepat bosan sehingga dalam melakukannya kurang sungguh- sungguh dan dalam melaksanakan tidak menggunakan cara-cara yang benar, mengakibatkan hasilnya sebagian besar di bawah masih di bawah Ketentuan Kriteria Minimal (KKM).

Dengan melihat hasil pembelajaran lompat jauh pada tahun ajaran 2010/2011 maka diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi. Metode yang akan digunakan adalah sebuah pembelajaran Pendekatan bermain dan dengan harapan metode tersebut di atas bisa bermanfaat atau berhasil memperbaiki kesalahan yang terjadi pada peserta didik maka, untuk mengetahui efektifitas dan tingkat keberhasilan metode pembelajaran dengan menggunakan lompat tali dan lompat kardus untuk pembelajaran lompat jauh perlu diadakan penelitian tindakan kelas (PTK).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “upaya meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan

bermain pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo”, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Perlunya motivasi pembelajaran agar peserta didik merasa senang saat mengikuti pembelajaran lompat jauh.
2. Perlunya media atau cara untuk melakukan tolakan agar peserta didik saat melakukan tolakan benar.
3. Pendekatan bermain belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran lompat jauh di kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.
4. Belum optimalnya kualitas pembelajaran lompat jauh, hal tersebut dapat dilihat dari belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka agar dapat lebih mendalami didalam pengkajian permasalahan yang timbul maka dibatasi, yaitu: “upaya meningkatkan pembelajaran lompat jauh di kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah ”Seberapa besar hasil peningkatan pembelajaran lompat jauh

melalui pendekatan bermain pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan bermain pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran lompat jauh pada umumnya dan penggunaan pendekatan bermain dalam pembelajaran pada khususnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, khususnya bagi guru, peserta didik, sekolah dan peneliti yang lain.

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri. Selain itu, dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang paling tepat dan masukan dalam pembelajaran olahraga di SD Negeri 2 Karanganyar, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan mampu melakukan lompat jauh dengan benar, khususnya peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Karanganyar Kecamatan Wadaslintang Kabupaten Wonosobo dan lebih aktif mengikuti pembelajaran.

Selain itu, harus lebih bersemangat dalam mengikuti dan mempelajari semua materi pelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah, khususnya untuk peserta didik SD Negeri 2 Karanganyar.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal.
- d. Bagi peneliti yang lain, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.