

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam kehidupan. Pendidikan adalah suatu upaya mendewasakan anak manusia, yaitu membimbing anak agar menjadi manusia yang bertanggung jawab. Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak – anak untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, mengajarkan anak menuju kearah yang lebih baik dan menjadikan manusia untuk bertanggung jawab sesuai dengan tindakan yang dilakukan dalam kehidupan masa depan.

Pendidikan jasmani, Olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang di terapkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar, tingkat sekolah menengah, maupun tingkat sekolah atas dan lanjutan. Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Penjaskes juga menekankan pada pendidikan karakter siswa, diantaranya keberanian, kejujuran, kerja keras dan lain-lain.

Sesuai dengan ketentuan Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2a: “Pendidikan dan tenaga Kependidikan berkewajiban menciptakan sesuai pendidikan yang bermakna, menyenangkan, Kreatif, dinamis dan dialogis”. Jadi sebagai calon pendidikan guru dapat menciptakan suasana belajar yang diharapkan. (UU RI No. 20 tahun 2003).

Di Sekolah SMP ISLAM Al FAJRI sudah menerapkan kurikulum 2013. Dalam SK-KD kurikulum K13 Kelas VIII semester 1 terdapat kompetensi dasar poin 3.3, yaitu memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam atletik nomor lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimetode. Saat dilakukan pembelajaran atletik nomor lompat jauh yang diberikan kepada siswa disampaikan kurang variatif karena kurang adanya sarana yang memadai dalam melaksanakan pembelajaran dan memberikan materi pembelajaran secara langsung, yaitu 3 pembelajaran secara aktif pembelajaran jarang melibatkan siswa, akibatnya tujuan dan hasil belajar kurang maksimal.

Permainan memberikan peranan yang penting, terutama untuk siswa sekolah menengah pertama yang tidak luput dari bermain dalam kegiatan sehari-hari. Guru bisa membuat permainan yang mendukung aktivitas lompat jauh yang sesuai dengan karakteristik siswa disekolah. Permainan lompat merupakan salah satu cara yang dibuat agar siswa tertarik dengan materi lompat jauh, siswa memperoleh motivasi dan semangat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan media pembelajaran yang menarik siswa pun jadi semangat untuk belajar olahraga atletik, Apabila perasaan senang dan

gembira telah muncul dalam diri siswa, secara tidak langsung siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu harus menyajikan pembelajaran atletik khususnya lompat jauh dengan penerapan permainan lompat yang selama ini jarang atau bahkan tidak diterapkan disekolah. Dengan tidak menghilangkan unsur-unsur keseriusan. Disiplin membuat siswa tertarik dan membangkitkan semangat siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, hasil pembelajaran penjasorkes khususnya atletik pada materi lompat jauh di SMP Islam Al Fajri Bekasi kelas VIII masih rendah di mana hanya 33,33% yang memperoleh nilai tuntas atau hanya 9 siswa dari 27 siswa yang ada.

Hal tersebut dikarenakan rendahnya motivasi belajar khususnya pembelajaran lompat jauh. Motivasi ini sangat penting artinya bagi para siswa karena kegiatan yang sudah dirasa tidak menarik untuk dilakukan tanpa adanya pemberian motivasi dari guru penjasorkes mustahil para siswa akan dapat melakukan dengan sungguh-sungguh karena lompat jauh ini kegiatan yang monoton dan gerak yang itu-itu saja, sehingga dibutuhkan motivasi yang tinggi dari guru itu sendiri. Di samping rendahnya motivasi juga adanya beberapa fasilitas yang masih sangat kurang seperti media untuk pembelajaran lompat jauh, yang pada umumnya fasilitas ini dikalahkan dengan peralatan yang lain guna menunjang materi akademis, sehingga media belajar bagi siswa yang diperuntukkan untuk menunjang kegiatan olahraga sangat kurang bahkan terkesan seadanya. Permasalahan yang ada ditambah dengan kurangnya

metode pembelajaran yang disampaikan guru terhadap murid, sehingga murid menjadi bosan untuk melakukan apa yang diinstruksikan dari guru itu sendiri.

Peningkatan kapasitas guru di dalam mengajar juga sangat penting, karena guru harus memberikan inovasi tersendiri terhadap pembelajaran lompat jauh yang semula tidak disukai oleh siswanya agar siswa menjadi mau dan mampu mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan senang hati sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan metode permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas 8 di SMP ISLAM AL FAJRI Bekasi”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat ditarik permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah rendahnya hasil belajar Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan teknik permainan disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes tidak mempunyai minat dan motivasi ?
2. Apakah rendahnya penguasaan teknik-teknik dasar lompat jauh disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh tidak aktif ?
3. Apakah rendahnya penguasaan teknik-teknik dasar lompat jauh disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh kurang bisa *kooperatif* ?

4. Apakah penggunaan metode permainan dapat meningkatkan penguasaan teknik-teknik dasar lompat jauh bagi siswa ?

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas ternyata permasalahan yang timbul begitu luas, sehingga perlu dibatasi agar mudah dipahami, berdasarkan tujuan penelitian ini. Adapun bahasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Subyek penelitian adalah siswa kelas 8.
- b. Metode penelitian yang di gunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas).
- c. Tempat penelitiannya di SMP Islam Al Fajri Kota Bekasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas 8 di SMP Islam Al Fajri Kota Bekasi?”

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian mempunyai tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dan tujuan itu pada dasarnya berasal dari rumusan masalah yang diajukan, dengan kata lain bahwa tujuan penelitian merupakan pernyataan mengenai

ruang lingkup dari kegiatan yang dilakukan, untuk itu tujuan penelitian adalah: “Untuk mengetahui berapa besar Peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas 8 di SMP Islam Al Fajri Kota Bekasi.”

E. Manfaat Penelitian

Apabila permasalahan dalam penelitian ini dapat dipecahkan, maka ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

1. Sebagai bahan acuan bagi guru Penjasorkes Peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas 8 di SMP Islam Al Fajri Kota Bekasi.
2. Merupakan tambahan pengetahuan, khususnya bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, bagi masyarakat olahraga pada umumnya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kerancuan dalam melakukan penelitian, maka setiap variabel diberikan batasan definisi operasional sebagai berikut :

1. **Peningkatan**, menurut (<https://kbbi.web.id/tingkat>) adalah lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik.

2. **Hasil Belajar** Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015), merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.
3. **Lompat Jauh** menurut Yoyo Bahagia, (2017), adalah suatu bentuk gerakan melompat mengangkat kaki ke atas ke depan dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin di udara (melayang di udara) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melalui tolakan pada satu kaki untuk mencapai jarak yang sejauh-jauhnya.
4. **Metode Permainan** menurut Yoyo Bahagia, (2017), menyatakan dalam suatu pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjas di sekolah, bisa dilakukan dengan menggunakan metode. Metode merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*, artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

