

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani secara integral merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional, yang memiliki tujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya. Pendidikan jasmani secara sederhana adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Maksudnya adalah untuk mencapai tujuan pengajaran, anak belajar dan dididik melalui gerak, selain itu anak diajarkan untuk bergerak guna membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Secara khusus fungsi pendidikan jasmani adalah “mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, serta sosial.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan sumber daya pendidikan guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus. Hal ini berarti bahwa guru dituntut menguasai bidang studi yang diajarkan dan kemudian mengajarkan kepada siswa agar dapat efektif dan efisien.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah, perlu adanya dukungan dari faktor-faktor yang saling terkait antara lain faktor guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan dan kondisi sosial. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD), materi yang diajarkan harus disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Ketidak sesuaian materi dengan kurikulum yang ada dapat mempengaruhi ketidak optimalnya suatu tujuan pembelajaran. Dari kurikulum yang ada di SD terdapat berbagai macam materi pokok yang diajarkan peserta didik salah satunya yaitu lompat tinggi.

Dalam pembelajaran lompat tinggi di kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Wadaslintang Wonosobo banyak siswa yang malas dan kurang antusias pada saat pembelajaran lompat tinggi, selain dari itu siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Wadaslintang Wonosobo tidak berminat terhadap pembelajaran

lompat tinggi yang ada di sekolah. Karena proses pembelajaran selama ini yang peneliti lakukan belum pernah menggunakan permainan yang mengarah ke materi lompat tinggi, peneliti belum memodifikasi alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan atau karakteristik siswa, karena selalu mempraktekkan langsung dan menyuruh siswa untuk mempraktekkan di bak lompat tinggi. Jelas dari gambaran tersebut bahwa proses pembelajaran lompat tinggi menjadi tidak efektif, anak tidak bersemangat dalam belajar. Serta dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan tahapan-tahapan yang digariskan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang dimulai tidak dari ketrampilan gerak yang sederhana, terpadu, dan kompleks. Sehingga anak menjadi malas dan takut dengan pembelajaran lompat tinggi.

Proses pembelajaran selama ini yang peneliti lakukan, belum pernah menggunakan permainan yang mengarah ke materi lompat tinggi dan dalam proses pembelajaran lompat tinggi peneliti belum memodifikasi alat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa, karena peneliti selalu mempraktikkan langsung dan menyuruh siswa untuk mempraktikkan di bak lompat tinggi. Setelah peneliti sadari tehnik lama dalam menyajikan materi lompat tinggi kurang menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang diberikan guru. Oleh karena itu, agar siswa memahami materi, guru dituntut harus kreatif dalam memberikan materi kepada siswa.

Pemilihan pendekatan pembelajaran lompat tinggi yang kurang tepat terlihat dari kemampuan gerak siswa yang masih rendah. Selain hasil pembelajaran yang masih rendah, dalam pembelajaran lompat tinggi banyak terjadi kesalahan yang dilakukan siswa antara lain pada saat melakukan awalan, tolakan, melayang maupun pendaratan.

Seperti halnya hasil pembelajaran lompat tinggi yang dicapai siswa kelas V lebih dari 50 persen di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat tinggi perlu

model pembelajaran lompat tinggi yang efektif dan kreatif yaitu dengan menggunakan pendekatan bermain lompat vertikal.

Dari situlah unsur kreativitas sangat diutamakan dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran melalui KTSP, guru dituntut lebih kreatif mengolah dan menyajikan bahan belajar sehingga siswa tidak mengalami kesulitan saat menerima pelajaran. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil pembelajaran lompat tinggi perlu model pembelajaran lompat tinggi yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui pendekatan bermain. Aktif dimaksudkan bahwa proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif. Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan yang beragam. Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh. Dengan metode yang diciptakan oleh guru diharapkan pengajaran dapat dicapai secara maksimal. Serta dapat meningkatkan pembelajaran atletik khususnya lompat tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi dengan Bermain Lompat Vertikal Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Wadaslintang Wonosobo Tahun Pelajaran 2013/2014”

## **B. Rumusan Masalah**

Atas dasar pembatasan masalah seperti tersebut di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah bermain lompat vertikal dapat meningkatkan hasil belajar lompat tinggi pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Wadaslintang Kabupaten Wonosobo?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lompat tinggi, dengan bermain lompat vertikal pada siswa kelas V SD Negeri 2 Sumberejo Wadaslintang Kabupaten Wonosobo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada:

1. Siswa

Siswa akan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran penjasorkes, sehingga pembelajaran akan mencapai hasil yang maksimal.

2. Guru

Pendidikan jasmani dapat sebagai salah satu alternatif model pembelajaran penjasorkes dan dengan membaca penelitian ini dapat mengembangkan model pembelajaran yang lain yang lebih inovatif.

3. Sekolah

Dapat dijadikan bahan acuan dalam merancang pengadaan barang guna menunjang jalannya pembelajaran penjasorkes.

