

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang, karena pendidikan merupakan hak setiap orang untuk mendapatkannya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan segala aspek yang dimiliki oleh seseorang. Pendidikan dasar merupakan lanjutan pendidikan yang telah diberikan oleh orang tua di rumah. Peserta didik sudah mempunyai landasan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar untuk menuju ke jenjang awal pendidikan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) harus memperhatikan karakteristik siswa, karena anak SD masih senang bermain, oleh karena itu guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Salah satu pembelajaran di SD adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Penjasorkes bertujuan untuk meningkatkan ketahanan fisik dan kesehatan jasmani siswa.

Materi dari Penjasorkes diantaranya ada lari jarak pendek, lari jarak jauh, lompat tinggi, lompat jauh, dan sebagainya. Ada beberapa aspek yang harus dicapai oleh siswa terkait materi lompat jauh, diantaranya jauhnya lompatan siswa, tumpuan kaki saat hendak melompat, tinggi lompatan dan jatuhnya kaki pada media lompat jauh. Pada pembelajaran penjasorkes

mengenai lompat jauh guru hanya mengajarkan praktek langsung pada media yang digunakan untuk lompat jauh.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, diketahui masih banyak siswa yang kurang menguasai materi lompat jauh gaya jongkok, baik dari segi materi maupun praktiknya. Terbukti dengan prestasi lompat jauh gaya jongkok siswa masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Tabel berikut menunjukkan keterampilan siswa mata pelajaran Penjasorkes materi lompat jauh gaya jongkok di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon.

Tabel 1.1 Data nilai ulangan praktik Akhir Semester II Mata Pelajaran Penjasorkes Tahun Ajaran 2013/2014

Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak tuntas	Rata-rata	KKM
37	19%	81%	54,1	72

Berdasarkan dari tabel 1.1 di atas 81% atau sekitar dari 30 siswa dari 37 siswa yang belum tuntas dalam melakukan pembelajaran materi lompat jauh gaya jongkok. Hasil evaluasi oleh guru Penjasorkes menunjukkan kemampuan faktor yang menyebabkan siswa masih rendah kemampuannya, diantaranya: metode pembelajaran oleh guru yang kurang tepat digunakan untuk mengajarkan materi tersebut, dan kurangnya waktu untuk praktik pembelajaran lompat jauh gaya jongkok.

Kemampuan lompat jauh gaya jongkok ini ternyata tidak mudah bagi siswa SD. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, antara lain kurangnya

pemanasan sebelum melakukan lompatan, kurangnya latihan-latihan sebelum melakukan lompatan dengan permainan yang menarik, dan kurangnya pengetahuan siswa dalam melakukan lompatan yang benar. Dalam kasus di lapangan umumnya guru tidak memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memacu kemampuan lompatan yang bisa menghasilkan hasil tolakan yang jauh. Prestasi siswa dalam lompat jauh masih terlihat kurang, karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang jauh dalam melakukan lompatan.

Permainan *box to box* atau melompat dari kardus yang disusun secara berbanjar lurus, zig-zag, dan melingkar ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan lompatan siswa. Permainan ini akan merangsang siswa untuk melompat lebih jauh dan berlomba dengan temannya. Permainan *box to box* juga bisa menjadi menyenangkan bagi siswa.

Peneliti dengan guru sepakat untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam lompat jauh gaya jongkok dengan model permainan *box to box* di kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon. Guru juga memberikan pembelajaran atletik yang menarik bagi siswa SD karena hal tersebut merupakan kewajibannya, namun model pembelajaran yang menarik belum banyak diterapkan di SD.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk mengetahui apakah model bermain *box to box* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, yang berjudul “upaya peningkatan prestasi lompat jauh gaya jongkok menggunakan model bermain *box to box* di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana model bermain *box to box* dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok dengan model bermain *box to box* di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti ingin jika penulisan ini sesuai yang diharapkan antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Sebagai salah satu referensi untuk meningkatkan keterampilan lompat jauh gaya jongkok dengan model bermain *box to box*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pengalaman pembelajaran mata pelajaran penjasorkes yang menyenangkan, inovatif, berkarakter dan kreatif, sehingga dapat memunculkan ketertarikan siswa untuk lebih giat

dalam mata pelajaran penjasorkes khususnya materi lompat jauh gaya jongkok.

b. Manfaat bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif dalam menerapkan model pembelajaran di lapangan, sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi oleh guru.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran penjasorkes materi lompat jauh gaya jongkok dengan model bermain *box to box*.

c. Manfaat bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah khususnya pada mata pelajaran penjasorkes.

