

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan dasar menentukan mutu sumber daya manusia bangsa secara keseluruhan. Penanaman nilai-nilai harus dimulai sejak pendidikan dasar, bukan sebagai materi pengajaran yang kaku, tapi sebagai falsafah pendidikan nasional itu sendiri. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi masalah yang dihadapi dunia pendidikan, seperti peningkatan kualifikasi guru, perubahan dan perbaikan kurikulum, serta pengadaan sarana dan prasarana.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan secara formal. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan yang diselenggarakan di setiap lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dalam pelaksanaannya memakai aktivitas jasmani sebagai wahana atau pengalaman belajar dan melalui pengalaman tersebut anak tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam *mengintensifkan* penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan

secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar sampai menengah. Mata pelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar meliputi: permainan, atletik, renang, senam, dan permainan tradisional. Atletik merupakan salah satu olahraga yang sering anak-anak lakukan dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar.

Salah satu olahraga yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran di SD Inpres Ratemomang adalah atletik, diantaranya lompat jauh. Menurut Saputra (2004:47), lompat jauh adalah keterampilan bergerak berpindah dari satu tempat ketempat lainnya dengan satu kali tolakan kedepan sejauh mungkin. Untuk meraih lompatan sejauh-jauhnya inilah harus menguasai teknik dasarnya yang meliputi awalan, tolakan kaki, sikap badan di udara, dan sikap badan pada waktu jatuh atau mendarat. Selama ini yang terjadi di lapangan SD Inpres Ratemomang khususnya pembelajaran lompat jauh, dalam proses pembelajaran terkadang siswa sering melakukan kesalahan saat melakukan tolakan dan pendaratan, bahkan ada yang tidak sampai ke bak pasir, hal ini dikarenakan siswa selalu terburu-buru saat melompat atau bahkan ada yang sering menginjak batas akhir balok tolakan sehingga penilaian selalu diulang-ulang. Pada dasarnya dikarenakan siswa kurang menguasai gerak dasar lompat jauh dengan benar, sehingga berdampak pada

hasil belajar yang kurang memuaskan dan belum menunjukkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yakni mencapai nilai 75.

Berdasarkan observasi singkat melalui tes yang dilakukan penulis di kelas VI SDI Ratemomang, penulis mendapatkan beberapa siswa pada mata pelajaran PJOK khususnya lompat jauh pada semester I tahun ajaran 2021/2022 tergolong rendah dengan jumlah siswa 28 orang. Dari 28 siswa yang mencapai kriteria KKM ada 12 orang sedangkan 16 orang belum mencapai kriteria.

Hal tersebut di karenakan siswa kurang memperhatikan dan kurang memahami saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, agar siswa memahami materi, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan atau karakteristik siswa diantaranya melalui pendekatan permainan "*kerr*". Kata *kerr* dalam dialek setempat khususnya Manggarai Timur yaitu memanggil dalam artian memanggil untuk berkumpul. Permainan *kerr* ini biasanya dilakukan pada bulan-bulan tertentu yakni pada saat musim dimana padi mulai berbunga.

Menurut Nopembri (2011:12), kegiatan bermain dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani prasekolah merupakan syarat mutlak, karena bagi anak prasekolah belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Nurkamid (2010), menyebutkan bahwa pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran lompat jauh. Kedua hal tersebut

yang menjadikan peneliti tertarik menggunakan pendekatan bermain untuk meningkatkan pembelajaran lompat jauh di SD Inpres Ratemomang.

Berdasarkan permasalahan dan uraian di atas maka, harapannya dengan permainan *kerr* bisa bermanfaat atau berhasil memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siswa selama melakukan gerakan lompat jauh, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan *kerr* untuk pembelajaran lompat jauh perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam Skripsi ini penulis memilih jenis bentuk permainan yaitu dengan Permainan *kerr*, permainan ini pada intinya bertujuan supaya anak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, selain itu untuk memacu dan merangsang tolakan kaki agar menjadi kuat sehingga dapat menghasilkan lompatan yang maksimal dan bentuk latihan tersebut belum diketahui dengan pasti, efeknya dapat meningkatkan prestasi dalam lompat jauh atau tidak. Selain itu melalui pendekatan permainan *kerr* ini akan memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui kebutuhan serta karakteristik dari siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan *afektif, kognitif dan psikomotor* disetiap siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis memberikan informasi berikut tentang masalah yang digunakan sebagai bahan penelitian:

1. Proses pembelajaran lompat jauh pada siswa sekolah dasar belum mencapai hasil yang optimal.
2. Keseriusan siswa dalam pembelajaran lompat jauh masih kurang karena belum memaksimalkan berbagai aktivitas bermain dan permainan.

### **C. Batasan Masalah**

Bentuk tindakan memecahkan masalah penulis ini adalah dengan meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui permainan *kerr*. Penulis sekaligus sebagai guru yang mengajar materi tersebut dalam dua siklus penelitian tindakan kelas.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas penulis menyusun rumusan masalah sebagai panduan untuk melaksanakan perbaikan. Rumusan tersebut adalah: “Apakah pendekatan permainan *kerr* dapat meningkatkan hasil belajar gaya jongkok siswa kelas VI di SD Inpres Ratemomang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar gaya jongkok menggunakan permainan *kerr* pada siswa kelas VI di SD Inpres Ratemomang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan pada pihak yang berkepentingan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

### **1. Manfaat akademis**

Manfaat akademis ini adalah untuk menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui upaya-upaya perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Peneliti, mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, memperdalam atletik nomor lompat jauh, dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh melalui permainan *kerr* dan memperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, turut berperan serta dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran yang *aktif, kreatif, inovatif* dan menyenangkan.