

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok manusia sepanjang hidup. Dimanapun dan kapanpun manusia berada ia senantiasa membutuhkan pendidikan. Pendidikan menjadikan hidup manusia menjadi lebih berada Eksistensi. Pendidikan menjadi sangat penting dalam upaya meningkatkan kompetensi peserta didik dalam menyongsong masa depan yang lebih baik. Pendidikan juga mempunyai fungsi untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk etika serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, berakhlak mulia, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta memiliki tanggung jawab.

Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Ayat (1) Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sangat penting, karena pendidikan jasmani perlu ditingkatkan sebagai cara pembinaan jasmani dan rohani bagi setiap anggota masyarakat. Selain itu juga perlu ditingkatkan usaha-usaha pembinaan dan peningkatan dalam berbagai cabang olahraga. Untuk itu juga perlu ditingkatkan kemajuan sarana dan prasarana pendidikan jasmani dan olahraga, termasuk para pendidik.

Guru merupakan jantung dalam proses pembelajaran. Dalam artian bahwa, guru dituntut untuk selalu memacu (membimbing dan memfasilitasi) setiap siswa agar memiliki keaktifan dalam memahami kualitas dan potensi yang siswa miliki. Kemudian guru berperan memberikan motivasi yang membangkitkan semangat para siswa. Tidak hanya itu, tetapi guru juga menjadi fasilitator dan motivator yang baik agar siswa terus belajar dan berusaha secara aktif hingga mencapai titik keberhasilan. Dengan demikian, langkah awal yang perlu dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi para siswa agar memperoleh keberhasilan sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki.

Berhasilnya suatu tujuan pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor yang terdiri dari guru dalam menjalankan proses belajar mengajar, secara langsung guru mempengaruhi siswa untuk meningkatkan kecerdasan kognitif serta ketrampilan siswa. Dengan demikian, agar tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki metode dan cara mengajar yang maksimal serta mampu mengarahkan proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang ingin dicapai.

Olahraga atletik termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sesuai dengan materi Kurikulum 13 (K13). Menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2011), atletik merupakan sarana untuk pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan kemampuan biomotorik, misalnya kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelenturan, koordinasi.

Dalam proses pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama, materi yang diajarkan kepada siswa/siswi haruslah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Dari kurikulum yang ada di Sekolah Menengah Pertama terdapat berbagai macam materi pokok yang diajarkan pada peserta didik, salah satunya adalah materi lompat jauh.

Peserta didik Sekolah Menengah pertama rata-rata berusia sekitar 12-15 tahun. Usia 12-15 tahun merupakan usia pertumbuhan dan suka akan gerak terutama permainan atau bermain dalam pembelajaran Penjas. Pembelajaran penjas merupakan salah satu sistem yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, mental, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran tersebut mengandung isyarat bahwa proses belajar tidak terbatas dilaksanakan dalam ruangan saja, melainkan dapat dilaksanakan diberbagai tempat dengan cara membaca buku, informasi, surat kabar dan internet. Dalam pembelajaran Penjasorkes di SMP Negeri 10 Kota Kupang masih banyak siswa-siswi yang kurang berminat pada materi lompat jauh karena fasilitas di sekolah masih sangat minim atau tidak memadai sehingga proses pembelajaran Penjasorkes pada materi lompat jauh kurang diterapkan di lapangan melainkan masih menggunakan buku pegangan siswa sehingga materi lompat jauh membosankan bagi siswa.

Indonesia sekarang ini memasuki masa *New Normal* atau kehidupan baru yang mana pemerintah memberikan arahan agar masyarakat memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Di era *New Normal* ini pemerintah Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan seperti Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengeluarkan kebijakan yakni terkait pelaksanaan tahun akademik baru, dan pelaksanaan proses pembelajaran. Di *masa new normal* ini seorang guru bukan hanya bertugas sebagai pengajar namun juga sebagai peletak dasar pendidikan karakter. Dalam mendidik siswa, guru tidak saja menekankan soal transfer ilmu pengetahuan tetapi bagaimana guru memberikan teladan perilaku dan sikap terhadap siswa selaku sesama warga dalam lingkungan sekolah. Guru

harus memiliki karakter, memiliki moral, memiliki sikap dan tanggung jawab yang positif sesuai dengan situasi yang terjadi. Cakrawalantt.com/2020/06.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin melakukan Penelitian dengan judul **“Peran Guru Penjasorkes Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Lompat Jauh Di Masa New Normal Pada SMP Negeri 10 Kota Kupang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Lompat Jauh Siswa Tidak Memenuhi Target
2. Belum Diketahuinya Peran Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lompat Jauh
3. Kurangnya Sarana dan prasarana pada Materi Lompat Jauh

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang kajian penelitian di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian, olehnya peneliti membatasi masalah penelitian ini pada Peran Guru Penjasorkes Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Lompat Jauh Di Masa New Normal Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Kupang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Peran Guru Penjasorkes Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lompat Jauh Di Masa New Normal Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Usaha Guru Penjasorkses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Lompat jauh Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Kupang?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

- a. Menambah kajian tentang Pembelajaran materi lompat jauh dimasa new normal
- b. Mendapatkan pengalaman baru tentang pentingnya permainan lompat jauh.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai sumber referensi, untuk melakukan penelitian lanjutan bagi pihak-pihak yang memiliki kepedulian terhadap olahraga atlet lompat jauh untuk meningkatkan hasil belajar materi lompat jauh di Smp negeri 10 kota kupang
- b. Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Mengetahui Usaha Guru Penjasorkses Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Lompat jauh Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Kupang?
- c. Bagi peneliti, mendapatkan pengetahuan dalam materi lompat jauh dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kinerja diri sendiri.