

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu sehingga diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia, terutama dalam memasuki era globalisasi. Kurikulum yang sedang digunakan saat ini adalah Kurikulum Tiga Belas. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (BSNP, 2006: 118). Kurikulum Tiga Belas adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Menurut BSNP (2006: 90) Kurikulum dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok atau satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah. Pengembangan Kurikulum dilaksanakan pada SK dan SKL dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP,

serta memperhatikan pertimbangan komite sekolah/madrasah. Penyusunan Kurtilas untuk pendidikan khusus dikoordinasi dan disupervisi oleh dinas pendidikan provinsi, dan berpedoman pada SI dan SKL serta panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP. Kurtilas dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip (1) berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya, (2) beragam dan terpadu, (3) tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, (4) relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) menyeluruh dan berkesinambungan, (6) belajar sepanjang hayat, (7) seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Acuan operasional dalam penyusunan Kurtilas adalah (1) peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia, (2) peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan peserta didik, (3) keragaman potensi dan karakteristik daerah dan lingkungan, (4) tuntutan pembangunan daerah dan nasional, (5) tuntutan dunia kerja, (6) perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (7) agama, (8) dinamika perkembangan global, (9) persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan, (10) kondisi social budaya masyarakat setempat, (11) kesetaraan jender, (12) karakteristik satuan pendidikan (BSNP, 2006: 78).

Salah satu mata pelajaran yang ikut andil dalam menciptakan kualitas manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Menurut Depdiknas (2003: 5) pendidikan jasmani (penjas) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan

secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

Menurut Depdiknas (2003:9), pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Siswa ditempatkan sebagai subyek didik, yakni lebih banyak mengikutsertakan aktivitas siswa dalam setiap proses pembelajaran karena siswa lebih senang belajar permainan dengan cara bermain. Tetapi pada kenyataannya, pendekatan pembelajaran berbasis Kurtis belum terlaksana sesuai dengan tujuan penjas.

Paradigma pembelajaran penjas selama ini hanya berorientasi pada ranah fisik dan psikomotorik saja, metode pengajaran masih menggunakan cara menjelaskan kepada subjek didik tentang apa yang harus dilakukan sehingga subjek didik tidak dapat mengambil keputusan sendiri saat bermain, peserta didik cenderung hanya mengikuti atau meniru gerakan yang diberikan guru, guru kurang inovatif dan kreatif. Sedangkan tujuan pembelajaran penjas adalah bermain bukan prestasi. Salah satu cara untuk mengatasinya dengan metode atau pendekatan pembelajaran yang kreatif diantaranya adalah pendekatan bermain. Kenapa demikian? Karena Anak dalam usia ini tergolong senang bermain, oleh karena itu diusahakan setiap materi yang akan diberikan haruslah mempunyai unsur bermain yang sifatnya menyenangkan, tetapi tetap tidak

meninggalkan materi pokok tentang apa yang ingin dicapai oleh anak. Dengan terciptanya rasa senang dan gembira ketika belajar pendidikan jasmani, maka dengan sendirinya akan timbul motivasi dalam diri anak untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Prasetyono (2007:23) bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Bermain itu merupakan kebutuhan yang mendasar pada diri anak. Hampir seluruh kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain. Sedangkan menurut Achroni (2012:15) sesungguhnya, dalam bermain anak-anak tidak sekedar mendapatkan kegembiraan. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Dalam bermain, sejatinya anak-anak tengah belajar dan mempelajari banyak sekali pengetahuan.

Berdasarkan pada kebutuhan tersebut, pendidikan jasmani olahraga terdapat aspek kognitif dan afektif. Sehingga pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat di kembangkan di lingkup satuan pendidikan sehingga dapat mengembangkan peserta didik yang ada.

Sekolah memiliki misi mendidik muridnya sampai jenjang lebih tinggi, meningkatkan pengetahuan dan hubungan timbal balik dengan masyarakat, pada sekolah terkandung tugas untuk mengoptimalkan kemampuan siswa secara teoritis maupun praktik agar mereka dapat survive di era globalisasi dengan memanfaatkan peluang dan usaha atau keterampilan praktis yang di milikinya sebagai hasil pembelajarannya di sekolah. Oleh karena itu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi salah satu mata pelajaran

yang diajarkan di sekolah menengah atas melalui fisik, selain itu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membiasakan siswa/i pola hidup sehat.

Cabang olahraga yang menjadi salah satu materi yg di ajarkan di sekolah menengah pertama adalah sepak bola, renang, bulutangkis, bola voli, dan atletik. Pada perkembangannya, atletik dibagi dalam 4 nomor pokok, yaitu: Nomor lari, Nomor jalan cepat, Nomor lempar, Nomor lompat terbagi menjadi 3 nomor yaitu: lompat galah, lompat tinggi, lompat jauh. Lompat jauh merupakan bagian dari cabang atletik. Nomor lompat jauh berupa melompat di atas papan tolakan untuk menghasilkan lompatan yang jauh, Adanya beberapa gaya yang terdapat dalam lompat jauh, yakni : (1) gaya jongkok (*gaya orthodox*), (2) gaya berjalan di udara (*walking in the air*), dan (3) gaya menggantung (*gaya snepper*).

Kendala yang sering dialami siswa/i kelas VIII SMPN 9 Kota Bekasi adalah kurang minatnya pada salah satu nomor lompat atletik yaitu lompat jauh. Selama pembelajaran jasmani siswa kelas VIII SMPN 9 Kota Bekasi dalam mengikuti olahraga atletik khususnya lompat jauh masih kurang diminati, karena pada umumnya siswa lebih gemar olahraga yang berkaitan dengan permainan seperti permainan bola tangan (bola voli) dan bola kaki (sepak bola). Olahraga atletik lompat jauh merupakan olahraga yang kurang menarik bagi siswa kelas 8 dan kurang menyenangkan, sehingga mereka cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran lompat jauh. Berdasarkan permasalahan itulah yang menjadikan penulis lebih termotivasi dalam upaya peningkatan pembelajaran lompat jauh. Berdasarkan pengamatan dan beberapa

pengalaman pembelajaran lompat jauh selama ini, siswa banyak melakukan kesalahan pada saat tolakan dan posisi jatuh.

Bertolak dari hal tersebut maka peneliti akan mencoba menggunakan permainan dalam pembelajaran lompat jauh, karena permainan ini dirasa sangat ringan dan mudah untuk dipelajari. Sehingga peneliti merasa dengan permainan ini akan dapat lebih efisien dalam upaya meningkatkan pembelajaran lompat jauh. Khususnya untuk siswa/i kelas VIII SMPN 9 Kota Bekasi. Maka dengan melalui permainan tersebut akan memberikan kesempatan siswa untuk mengoreksi kesalahan yang telah dilakukan dalam melakukan lompat jauh. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti akan mencoba menuangkan gagasan dalam RND.

B. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah meningkatkan hasil lompatan pada lompat jauh dengan berbasis permainan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas masalahnya dapat di rumuskan menjadi, meningkatkan keterampilan lompat jauh melalui permainan.

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil lompatan pada pembelajaran lompat jauh melalui permainan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak materi belajar yang bervariasi dan tentu saja tidak membosankan, sehingga dapat digunakan oleh Guru dalam proses pembelajaran lompat jauh. Adapun kegunaan hasil penelitian ini nantinya antara lain:

1. Untuk mengetahui model yang di pakai dalam pembelajaran lompat jauh, Memberikan pengetahuan kepada Guru Pendidikan Jasmani.
2. Memberikan suasana baru bagi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa tidak jenuh.
3. Mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan akan dihasilkan melalui penelitian model pembelajaran lompat jauh berbasis permainan. Dimana permainan ini dapat mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan efisien dan dapat mengatasi kesulitan melalui permainan khususnya untuk lompat jauh.