

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kita semua, dengan adanya pendidikan kita dapat mendapatkan pengetahuan dan juga keterampilan. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Di dalam dunia pendidikan terdapat pendidikan formal dan informal. pendidikan formal adalah pendidikan yang diperoleh secara teratur, sistematis dan mengikuti persyaratan yang jelas. Dijenjang sekolah terdapat mata kuliah bahasa Inggris, bahasa Jawa bahasa Indonesia, matematika, pendidikan agama dan pendidikan jasmani. Sedangkan jika pendidikan informal adalah pendidikan yang didapat dari tempat les, privat, dan lingkungan sekitar. Di dalam pendidikan formal jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas banyak memiliki mata pelajaran, terutama pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani sering dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani (Kristiyandaru, 2010:34)

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan gerak motorik, kemampuan fisik,

pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat. Namun demikian keberadaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih dianggap kurang penting dibanding mata pelajaran yang lain. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sering dicap sebagai pelajaran yang membosankan dan membuang waktu, untuk menanggapi hal tersebut maka guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Hartati dkk, 2012:21)

Pada pembelajaran pendidikan jasmani sebelumnya, guru masih menggunakan sistem teknik dan teori saja, oleh karena itu guru mampu memodifikasi pembelajaran dengan menggunakan media. Hal tersebut diartikan bahwa dalam memodifikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah agar anak merasa senang dan gembira terhadap materi yang diajarkan. Dengan tersebut anak mau melakukan gerakan gerakan yang dikuasai sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Mengetahui bahwa sulitnya pembelajaran lompat jauh disekolah dasar, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang proses pembelajaran Kompetensi Dasar atletik lompat jauh gaya jongkok. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK di SDN Sidomukti III Bojonegoro ibu Enik Dwi Ningtyas yang dilakukan pada 04 November 2020, ditemukan beberapa kasus, yaitu (1) siswa kurang serius dalam melakukan aktivitas gerak dan melakukan dengan asal-asalan. (2) siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran yang tidak bervariasi. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah membuat proses pembelajaran terasa nyaman dan bervariasi, sehingga siswa bersemangat dalam melakukan, dan juga bisa memodifikasi pembelajaran dengan berkreasi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti telah melakukan observasi di SDN Sidomukti III Bojonegoro pada peserta didik kelas VI, yang memiliki jumlah peserta didik 20. Pada usia tersebut anak masih bergantung pada rupa benda namun siswa telah mampu mempelajari kaidah mengenai konservasi dan dapat menggunakan logika sederhana dalam memecahkan berbagai permasalahan yang selalu muncul setiap kali siswa berhadapan dengan benda nyata. Melihat kenyataan tersebut, peneliti

berusaha melakukan upaya agar kemampuan siswa pada saat melompat dilompat jauh dapat ditingkatkan. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media kardus. Kardus merupakan salah satu barang bekas yang mudah ditemukan ditempat mana saja. Kardus juga merupakan alat pembelajaran yang efektif dan bisa dipindah-pindahkan dan bisa dijadikan banyak variasi pembelajaran. Kardus sangatlah efisien karena tidak membahayakan siswa serta bisa dijadikan sarana prasarana disekolah yang tidak memadai. Selain itu, dapat membantu proses pembelajaran siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta merangsang motorik siswa untuk belajar melakukan.

Dengan memanfaatkan media kardus tersebut diharapkan dapat menarik siswa sehingga secara tidak langsung juga memperbaiki ketrampilan siswa dalam lompat jauh terutama pada aspek tolakan. Dalam hal tersebut, peneliti memilih media kardus karena media tersebut dapat dimanfaatkan atau digunakan memperbaiki tolakan. Secara penelitian ini difokuskan pada penggunaan kardus sebagai media tolakan dengan berbagai bentuk susunan kardus. Dengan tersebut siswa diharapkan dapat mendorong lompatan yang jauh.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Modifikasi Pembelajaran Menggunakan Media Kardus Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sidomukti III Bojonegoro”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Supaya tidak terjadi perluasan makna maka penelitian ini dibatasi, adapun batasan masalahnya yaitu hanya membahas permasalahan tentang “Pengaruh Modifikasi Pembelajaran Menggunakan Media Kardus Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sidomukti III Bojonegoro”

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh modifikasi pembelajaran menggunakan media kardus terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VI SD Negeri Sidomukti III Bojonegoro?
2. Kelompok latihan manakah yang lebih berpengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VI SD Negeri Sidomukti III Bojonegoro ?

D. Tujuan Penelitian

Bertolak dari masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh Modifikasi Pembelajaran Menggunakan Media Kardus Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sidomukti III Bojonegoro.

E. Variabel Penelitian

Menurut Suhardjono dalam Dimiyati (2013:44) menyebutkan bahwa dalam penelitian eksperimen di maksudkan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang akibat dari adanya suatu *treatment* atau perlakuan. Penelitian eksperimen di maksudkan untuk menguji ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan. Sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan dapat disimpulkan bahwa. Variabel dalam penelitian ini adalah Modifikasi Pembelajaran Menggunakan *Media Kardus* Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok.

Menurut Dimiyati (2013:41) mendefinisikan pada setiap kegiatan penelitian, seorang peneliti harus menetapkan variabel yang akan dijadikan sebagai objek penelitiannya. Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*independence variable*) X pada penelitian ini adalah Modifikasi Pembelajaran Menggunakan *Media Kardus*
2. Variabel terikat (*dependent variable*) Y pada penelitian ini adalah Terhadap Hasil Belajar *Lompat Jauh Gaya Jongkok*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi. Adapun manfaat dari penelitian antara lain

1. Bagi Siswa penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa untuk menciptakan rasa senang dan gembira saat melakukan proses pembelajaran berlangsung. Selain itu bisa mempermudah pemahaman siswa dalam proses KBM berlangsung. Siswa dapat termotivasi di dalam dirinya dan mendapatkan hal baru dalam proses pembelajaran
2. Bagi Guru penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi lain bagi guru dalam proses pembelajaran berlangsung, agar bisa terciptanya ikatan hubungan guru dengan murid dalam menggunakan media kardus terhadap pembelajaran lompat jauh gaya jongkok, sehingga siswa pun memiliki rasa ingin tahu dan mencoba.
3. Bagi Sekolah penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam proses pembelajaran disekolah atau dalam rangka untuk memperbaiki proses pembelajaran berlangsung.

