

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk individu dan masyarakat. Melalui pendidikan yang baik, individu dapat mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dan mencapai kesuksesan dalam kehidupan. Sistem pendidikan Indonesia mencakup berbagai pelajaran yang harus dijalani di tingkat sekolah dasar. Pendidikan jasmani adalah bagian dari kurikulum yang dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan berperan mendukung program pemerintah dalam mencari bakat-bakat unggul dalam bidang olahraga.

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, terdapat materi yang mengulas tentang gerakan. Pada tingkat sekolah dasar, ada tiga jenis kemampuan gerak dasar yang melibatkan gerak manipulasi, lokomotor, dan non-lokomotor. Gerakan dasar seperti berlari, melompat dan berjalan termasuk dalam kategori gerak lokomotor yang harus dikuasai di tingkat sekolah dasar. Jenis gerakan ini memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam konteks cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau pergeseran titik berat tubuh, seperti lari cepat, lompat tinggi, dan lompat jauh.

Lompatan jauh merupakan salah satu jenis lompatan dalam cabang olahraga yang memiliki peranan penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Definisi lompatan jauh adalah melakukan gerakan melompat dengan tujuan untuk mencapai jarak loncatan semaksimal mungkin. Lompat jauh melibatkan beberapa langkah dalam prosesnya, mencakup fase awal, fase tumpuan, posisi di udara saat melompat, dan posisi saat mendarat. Dalam lompat jauh, ada tiga jenis variasi gaya yang dikenal, termasuk lompat jauh gaya berjalan di udara, lompat jauh gaya bergantung di udara, dan lompat jauh gaya jongkok.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Achmad Hufon, dalam pengamatannya di SD Negeri 1 Selang terkait materi lompat jauh gaya jongkok, siswa dari kelas V A mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik lompat jauh gaya jongkok. Sebagian besar siswa telah memahami langkah dasar dalam melakukan lompatan, namun mereka belum mampu mengintegrasikan gerakan secara keseluruhan.¹ Dari hasil evaluasi, dapat ditemukan bahwa dari total 19 siswa di kelas V A, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, hanya 7 siswa (sekitar 36,84%) yang dapat melakukan teknik lompat jauh gaya jongkok dengan tepat. Sementara itu, siswa lainnya, sebanyak 12 orang (sekitar 63,16%), masih menghadapi kesulitan dalam menguasai teknik lompat jauh gaya jongkok dengan benar.

Banyak faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar lompat jauh, salah satunya adalah kekurangan variasi dalam mengaplikasikan permainan selama pembelajaran lompat jauh. Keterbatasan variasi dalam menggunakan metode dan pendekatan juga turut berperan dalam menyebabkan berkurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari teknik dasar lompat jauh. Salah satu upaya yang diharapkan dapat meningkatkan potensi siswa dalam menguasai teknik dasar lompat jauh adalah dengan menerapkan pendekatan modifikasi permainan. Penting bagi guru untuk melakukan modifikasi dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tersebut.

Alaunyte dan rekan-rekan mengatakan sebagaimana disebutkan dalam Masgumelar, modifikasi secara umum dimaknai sebagai langkah untuk mengalami perubahan atau penyesuaian. Sesuai dengan pandangan ini, Masgumelar juga menyatakan bahwa modifikasi merujuk pada tindakan untuk menciptakan serta mempersembahkan sesuatu yang inovatif, unik,

¹ Achmad Hufon. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Penggunaan Alat Bantu Pada Siswa Kelas VA SDN 1 Selang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2022, Volume 1, Nomor 2, h.137.

dan memikat.² Penerapan modifikasi dianggap sebagai metode efektif untuk mengatasi tantangan dalam konteks pembelajaran jasmani.

Berdasarkan tinjauan literatur, modifikasi permainan telah berhasil diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan jasmani dan olahraga. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur permainan yang menyenangkan dengan tujuan pembelajaran yang lebih serius, seperti pengembangan keterampilan motorik. Modifikasi permainan tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Moh. Yusroni, dkk menunjukkan bahwa adanya peningkatan di Kelas III SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo setelah menerapkan modifikasi permainan dalam meningkatkan kemampuan gerak lokomotor siswa sebanyak 88% atau 22 dari 25 siswa telah tuntas memenuhi nilai klasikal.³

Hingga saat ini, belum banyak riset yang secara khusus memfokuskan pada eksplorasi implementasi modifikasi permainan dalam mengajarkan gerak dasar lompat jauh kepada siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti berniat untuk memuat permasalahan tersebut dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul "Analisis Implementasi Modifikasi Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Lompat Jauh Siswa Sekolah Dasar".

B. Fokus Kajian

Dengan merujuk kepada konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mempersempit cakupan fokus dalam penelitian ini untuk menelaah hasil analisis literatur jurnal dan artikel tentang penerapan modifikasi permainan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar lompat jauh pada siswa sekolah dasar.

² Ndaru Kukuh Masgumelar, dkk. Modifikasi Permainan menggunakan Blended learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2019, Volume 4, Nomor 7, h.502.

³ Moh. Yusroni, dkk. Penerapan Modifikasi permainan Menggunakan Media Cone untuk Meningkatkan Hasil belajar Gerak Locomotor Siswa SD Midu Gedongan Waru Sidoarjo. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*. 2022, Volume 1, Nomor 3, h.223.

C. Perumusan Masalah Penelitian

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan utama penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah identitas artikel yang digunakan?
2. Bagaimanakah pengaruh modifikasi permainan terkait dengan hasil belajar teknik dasar lompat jauh siswa sekolah dasar?
3. Apa saja faktor-faktor penyebab kurang optimalnya pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar?
4. Apa saja jenis dan langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam artikel jurnal?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji implementasi modifikasi permainan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar lompat jauh di sekolah dasar.

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dan juga mengeniich wawasan pengetahuan bagi individu yang terlibat dalam sektor pendidikan, khususnya di bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

2. Secara Praktis

Diharapkan bahwa hasil penelitian dari karya ilmiah ini akan memiliki nilai guna dan manfaat yang luas bagi berbagai pihak, termasuk:

a. Bagi Guru

Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan solusi kepada para guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik yang berfokus pada kebutuhan siswa. Implementasi solusi ini diharapkan akan mengubah cara siswa memahami teknik dasar lompat jauh.

b. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini memiliki potensi untuk menghasilkan pengalaman belajar yang kreatif bagi siswa dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, dengan menggunakan permainan yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman teknik dasar lompat jauh. Sasarannya adalah mencapai tujuan pembelajaran dan menjalankan proses pembelajaran dengan cara yang menghibur dan memikat bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi sekolah dalam mengadopsi dan mengimplementasikan permainan yang telah dimodifikasi dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi bagi peneliti di masa depan yang tertarik dalam mempelajari modifikasi permainan dan sebagai landasan yang relevan untuk penelitian lebih mendalam.