

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan dalam proses kehidupan yang berlangsung seumur hidup. Pembelajaran pendidikan jasmani sebenarnya sangatlah penting sebagai dasar pendidikan anak, sebab dalam tahapan tumbuh kembang anak diperlukan gerak motorik untuk menunjang pertumbuhan dan kepribadian. Menurut Rosdiani (2013, hlm. 33) “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran nilai-nilai penting pada kehidupan siswa sehingga pendidikan jasmani diharapkan dapat membentuk pola hidup sehat sepanjang hayat.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan, pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional seperti halnya ketika dalam pembelajaran lompat guru hanya menggunakan metode ceramah dan komando saja. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep pembelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, agar tugas gerak anak tersampaikan dengan baik.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar pendidikan jasmani yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berkaitan dengan siswa yang melakukan pembelajaran penjas dengan motivasi serta keinginannya sendiri. Sedangkan faktor eksternal yaitu berkaitan Sumber Daya Manusia (SDM) pengajar, lingkungan belajar, sarana dan prasarana serta pihak-pihak yang berkaitan dengan proses terlaksananya penjas dengan baik.

Atletik dapat menjadi salah satu kegiatan yang digemari dalam pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) sesuai dengan ciri perkembangannya. Menurut Muhtar (2012, hlm. 1) “atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, pelombaan, pergulatan atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukan disebut *athlete*”. Siswa di SD pada dasarnya sudah terampil melakukan unsur gerakan kegiatan atletik, seperti halnya jalan, lari, lompat, dan lempar sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Atletik dapat meningkatkan kualitas fisik siswa sehingga lebih bugar, atletik juga dapat menyalurkan unsur kegembiraan dan suka cita tersebut, seperti kegigihan, juga semangat berlomba. Namun tidak jarang, atletik menjadi kegiatan yang membosankan, untuk mengatasinya diperlukan kemasan baru dalam bentuk kegiatan menarik dan menyenangkan. Guru harus berusaha seoptimal mungkin dalam merancang tugas gerak yang menggembirakan khususnya pada gerak dasar lompat, karena dari hasil observasi nampaknya lompat kurang diminati.

Selain atletik, kebutuhan gerak dasar lompat juga terdapat dalam mata pelajaran lainnya yang sesuai dengan kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Maka dari itu penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan gerak dasar lompat siswa agar lebih baik. Seperti halnya kebugaran jasmani juga perlu diperhatikan demi terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan baik, dari permainan yang dilakukan untuk menunjang gerak dasar lompat ini tidak lain berpengaruh pula pada pentingnya kebugaran jasmani siswa, maka dari itu diharapkan dengan fisik siswa yang bugar, terlebih pada *power* tungkainya dapat membantu meningkatkan gerak dasar lompat siswa. Pada senam ritmik pun diperlukan gerakan melompat, maka pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar lompat tentunya sangat diperlukan guna memenuhi kebutuhan kemampuan lompat siswa.

Gerakan manusia sehari-hari itu tidak lain merupakan gerak dasar yang dilakukan sejak usia dini, kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna untuk meningkatkan kualitas hidup. Peneliti mengambil permasalahan pada gerak dasar lompat, menurut Saputra (2001, hlm. 63) “lompat

bagi siswa sekolah dasar, merupakan salah satu aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lainnya”. Lompat berbeda dengan loncat karena lompat merupakan gerakan melangkah dengan tolakan menggunakan satu kaki tumpuan, sedangkan loncat melangkah dengan tolakan menggunakan dua kaki. Gerakan melompat merupakan salah satu bentuk gerakan lokomotor, “gerak lokomotor adalah setiap gerak yang dilakukan dalam keadaan tubuh dipindahkan posisinya ke arah horizontal atau vertical, dari satu titik ke titik yang lainnya dalam sebuah ruang” (Lutan, 2001, hlm. 41).

Guru perlu memahami karakteristik anak SD yang memiliki kekhasan dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain. Karakteristik inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan anak. Agar pesan tersampaikan, maka guru dapat menggunakan pendekatan untuk mewujudkan suasana yang menggembirakan diperlukan pengembangan pembelajaran yang bernuansa permainan.

Menurut data lapangan disebutkan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada atletik, kurang optimal dalam gerak dasar lompat, karena siswa cenderung menginginkan pembelajaran lari dan lempar karena para siswa menganggap itu lebih menyenangkan. Padahal dalam pembelajaran atletik tidak hanya lari dan lempar saja, tetapi dalam atletik itu ada jalan, lari, lompat, dan lempar. Maka dari itu diperlukannya pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran gerak dasar lompat bisa menggunakan permainan, seperti halnya dengan permainan tradisional untuk mengemas pembelajaran gerak dasar lompat agar lebih menarik. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan di baliknya, di mana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak.

Menurut Saputra (2007, hlm. 142) “Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh orang-orang tempo dulu yang berasal dari kebiasaan masyarakat dalam mengisi waktu luang dengan tujuan untuk mencari kesenangan”. Dari pernyataan tersebut dikatakan permainan tradisional dilakukan untuk mencari kesenangan, maka dari itu dengan permainan tradisional diharapkan meningkatkan

semangat dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga menunjang dalam peningkatan gerak dasar lompat siswa. Alasan peneliti memilih permainan tradisional dibandingkan dengan permainan modern, karena ingin terus menghidupkan permainan budaya Indonesia yang turun temurun agar tidak lenyap. Permainan tradisional tidak memerlukan banyak biaya, bahkan sangat mudah dimainkan serta memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak, sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan lebih dari dua orang. Permainan tradisional yang akan diterapkan yakni engklek, dengan permainan tradisional tersebut diharapkan dapat menunjang peningkatan gerak dasar lompat siswa pada tolakan, mendarat, dan hasil jarak.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tes yang pertama siswa melakukan tiga gerakan, yaitu yang pertama siswa melakukan gerakan tolakan, kedua siswa melakukan gerakan mendarat, dan ketiga siswa diukur jarak hasil lompatannya. Adapun hasil data awal yang telah dilakukan di SDN Sukajadi tersaji dalam tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Lompat Tanpa Awalan

No.	Nama	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	Keterangan		
		Tolakan			Mendarat			Hasil jarak					T	BT	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3					
1.	Aenun Nisa	√				√				√		5	56		√
2.	Aisyah Siti Sundari	√			√					√		3	33		√
3.	Bagas Shahputra		√			√					√	7	78	√	
4.	Barik Ahmad	√			√					√		3	33		√
5.	Dhia Salsa Q.	√			√					√		4	44		√
6.	Diana Siska S.	√			√					√		3	33		√
7.	Eri Tarsiah		√		√					√		4	44		√
8.	Fajar Hidayat	√				√					√	4	44		√
9.	Faza Sabila		√			√					√	6	67		√
10.	Hafiz Khaekal		√			√					√	7	78	√	
11.	Kusmana Nugraha	√			√					√		3	33		√
12.	Mezaluna Azamy R.		√		√						√	5	56		√
13.	Much. Rizky R.	√			√					√		3	33		√
14.	Nanda Aulia K.		√		√						√	5	56		√
15.	Naweedur Rahman		√			√					√	7	78	√	
16.	Nazilla Nurizqia	√			√					√		3	33		√
17.	Nisrina Zain M.	√				√					√	4	44		√
18.	Nurendah	√			√					√		3	33		√
19.	Nuriyah Aini	√			√					√		3	33		√
20.	Rendy Sapria H.	√				√					√	5	56		√
21.	Ridho Fazhal		√			√					√	7	78	√	
22.	Ridwan Septian N.		√		√					√		5	56		√

23.	Rio Ahmad G.	√			√			√			3	33		√	
24.	Riva Rahmawati	√				√			√		5	56		√	
25.	Rizki Rafa M.		√		√				√		5	56		√	
26.	Serli Noviani	√			√				√		3	33		√	
27.	Suci Nurlaila	√			√				√		3	33		√	
28.	Sylvana Aulia S.		√		√				√		4	44		√	
29.	Taqia Mafaja	√			√				√		3	33		√	
30.	Yusup	√				√			√		5	56		√	
Jumlah												4	26		
Presentase %												13%	87%		

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 9

Kriteria Penilaian

Nilai = $\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor Ideal}}$

Nilai KKM = 75

Jika siswa mendapat nilai ≥ 75 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 75 dikatakan belum tuntas.

Indikator Penilaian :

a. Tolakan

1. Kaki = Kaki tumpu atau kaki yang akan digunakan untuk menolak ditekuk, dan kaki ayun (kaki belakang) agak dibengkokkan dengan lutut agak ditekuk kedepan.
2. Tangan = Kedua tangan atau lengan ke belakang.
3. Badan = Badan agak dikedangkan ke belakang, berat badan berada pada kaki belakang.

b. Sikap mendarat

1. Kaki = Kedua kaki dibawa kedepan lurus dengan jalan mengangkat paha ke atas, kemudian mendarat pada kedua tumit terlebih dahulu dan mengeper, dengan kedua lutut dibengkokkan (ditekuk).

2. Tangan = Kedua tangan ke depan.
3. Badan = Badan dibungkukan ke depan dan berat badan ke depan.

c. Hasil jarak

1. Siswa melompat sejauh ≤ 110 cm – 125 cm
2. Siswa melompat sejauh 126 cm – 140 cm
3. Siswa melompat sejauh ≥ 141 cm

Berdasarkan hasil tes gerak dasar lompat bisa dilihat hanya empat (13%) siswa yang lulus dari jumlah keseluruhan 30 siswa. Pelaksanaan pengajaran gerak dasar lompat berjalan belum efektif seperti yang diharapkan, perencanaan yang kurang, pembelajaran yang cenderung tradisional seperti halnya ketika dalam pembelajaran gerak dasar lompat guru hanya menggunakan metode ceramah dan komando saja. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep pembelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, agar tugas gerak anak tersampaikan dengan baik. Ditinjau dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran gerak dasar lompat dalam bentuk permainan tradisional, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat dalam bentuk permainan tradisional engklek.

Dari paparan diatas, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Perumusan Masalah Penelitian

Untuk memperoleh jawaban yang diinginkan dari penelitian, harus dirumuskan permasalahan penelitian sehingga akan lebih jelas arah penelitian yang akan

dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi?
- b. Bagaimana kinerja guru pada pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi?
- c. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV SDN Sukajadi saat pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional?
- d. Bagaimana hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi?

2. Pemecahan Masalah Penelitian

Rendahnya kemampuan siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang belum efektif dan erat kaitannya dengan semangat belajar, konsentrasi belajar yang sangat rendah, kurangnya kemandirian siswa dalam belajar dan pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga kurangnya interaksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukannya suatu upaya perbaikan pola dan strategi pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu upaya yang diterapkan adalah pembelajaran gerak dasar lompat dengan menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan menolak, mendarat, dan hasil jarak..

Pembelajaran melalui permainan tradisional ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru mempersiapkan siswa kearah pembelajaran gerak dasar lompat dan mengacu kepada IPKG 1 yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, sumber belajar dan metode pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, serta merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian.

- b. Tahapan kinerja guru yang mengacu pada IPKG 2, pada tahapan ini guru menjelaskan topik belajar, memberikan bimbingan berupa pertanyaan, pernyataan, dan komando kepada siswa secara terus-menerus mengenai cara-cara pembelajaran gerak dasar lompat serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerak dasar lompat.
- c. Tahapan aktivitas siswa, pada tahapan ini guru mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terkait dengan nilai kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan siswa saat pembelajarangerak dasar lompat serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahapan ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan gerak dasar lompat dan dicatat hasilnya.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas,maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi.
2. Untuk mengetahui kinerja guru pada pembelajaran gerak dasarlompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa kelas IV SDN Sukajadi saat pembelajaran gerak dasar lompat melalui permainan tradisional.
4. Untuk mengetahui hasil belajar gerak dasar lompat melalui permainan tradisional pada siswa kelas IV SDN Sukajadi.

D. Manfaat Penelitan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi berbagai pihak, baik siswa, guru, sekolah, pembaca, maupun peneliti lain. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dengan diadakannya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat dari segi teori
 - a. Sumbangan pemikiran bagi kepentingan pembelajaran, penelitian yang lebih luas, dan berguna pula untuk kegiatan yang bertujuan untuk pemanduan siswa berprestasi.
 - b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansi atau korelasinya dengan masalah penelitian ini.
2. Manfaat dari segi kebijakan
 - a. Pembelajaran penjas di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan tentunya psikomotor melalui aktivitas fisik, pembelajaran dengan metode pembelajaran melalui permainan tradisional memungkinkan ketiga aspek tersebut tercapai.
 - b. Pembelajaran penjas tidak hanya pelaksanaan pembelajaran tetapi mencakup perencanaan sampai dengan evaluasi, dengan dibuatnya perencanaan yang baik dan benar akan mempengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran dan tentunya hasil belajar yang lebih maksimal.
3. Manfaat dari segi praktik
 - a. Permainan tradisional merupakan metode pembelajaran yang dikemas untuk membuat pembelajaran gerak dasar lompat lebih menarik dan menyenangkan. Jadi, dengan permainan tradisional memungkinkan tujuan pembelajaran yang di amanatkan oleh kurikulum KTSP tercapai yaitu dengan tercapainya aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
 - b. Hasil dari pembelajaran penjas tidak hanya aktivitas fisik yang meningkat, yang terpenting adalah afektif siswa sehingga dengan terbentuknya sikap positif yang di dapatkan dalam pembelajaran penjas akan menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Manfaat dari segi aksi sosial
 - a. Pembelajaran penjas di SD pada umumnya hanya mementingkan tercapainya hasil belajar berupa aktivitas fisik, sedangkan pada

kenyataannya yang terpenting dari pembelajaran adalah kualitas dari sikap yang ditimbulkan melalui pembelajaran, dengan pembelajaran yang mengakomodir untuk tercapainya kognitif, afektif dan psikomotor akan membentuk kualitas siswa dari berbagai aspek.

- b. Pembelajaran dengan cara yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk lebih kreatif, dengan kreativitas yang terbentuk melalui pembelajaran yang menyenangkan akan membentuk siswa yang juga kreatif di kehidupan bermasyarakat.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Sekolah Dasar”. Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi uraian tentang latar belakang penelitian yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, bab ini berisi kajian teori yang mendeskripsikan pendidikan jasmani, gerak dasar lompat, permainan tradisional, penelitian yang relevan, dan hipotesis tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini berisi uraian metode dan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, analisis data, validasi data, serta isu etik.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, bab ini diuraikan tentang hasil penelitian yang meliputi deskripsi perencanaan pembelajaran, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar lompat tanpa awalan siswa. Dari mulai data awal, lalu melakukan tindakan pada siklus I, siklus II, hingga siklus III dengan menerapkan permainan tradisioanl.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok simpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.