

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 yang terdiri dari tujuh bagian, yaitu permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, pendidikan luar kelas, dan pendidikan kesehatan. Melalui ketujuh aktivitas tersebut, pendidikan jasmani tidak mungkin dapat berfungsi seperti yang diharapkan, mengingat keterbatasan berbagai hal, sehingga tidak tercukupi proses latihan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Akan tetapi pendidikan jasmani harus dilaksanakan sebagai upaya untuk menumbuhkembangkan kebiasaan hidup sehat melalui aktivitas-aktivitas yang menarik perhatian dan minat siswa, sehingga aktivitas jasmani dijadikan sebagai budaya dan kebutuhan.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani tersebut, tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar anak dalam permainan dan olahraga seperti cabang olahraga atletik. Atletik merupakan cabang olahraga paling tua yang telah dilakukan oleh manusia dulu sampai sekarang. Seperti yang dikemukakan oleh Muhtar (2012, hlm. 1) menyatakan bahwa

Atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata “athlon” atau “athlum” yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan sedangkan orang yang melakukannya disebut “athleta”. Dari pengertian bahasa itulah bahwa atletik sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan, yang meliputi atas nomor lari, lompat, dan lempar.

Atletik merupakan aktivitas jasmani yang mendasar untuk cabang olahraga lainnya. Atletik juga merupakan sarana untuk pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan lain-lain. Seperti yang dikemukakan oleh Dikdik (2010, hlm.1) menyatakan bahwa “Kemampuan atletik sendiri merupakan dasar gerak dari semua aktivitas olahraga (fisik/jasman), seperti bagaimana cara berjalan dengan

gerakan baik , bagaimana cara berlari dengan gerakan yang benar, bagaimana cara melakukan gerak lempar benar, dan bagaimana gerak dasar lompat yang



baik dan benar, sehingga menjadikan gerakan itu menjadi lebih efisien dan efektif”. Sedangkan menurut Saputra (2001, hlm. 3) mengemukakan bahwa “atletik merupakan kegiatan manusia sehari-hari yang dapat dikembangkan menjadi kegiatan bermain atau olahraga yang diperlombakan dalam bentuk jalan, lari, lempar, dan lompat”.

Nomor lompat dalam atletik terdiri dari dua bentuk yaitu lompat vertikal dan lompat horizontal. Lompat vertikal terdiri dari lompat tinggi. Menurut Muhtar (2012, Hlm 67) mengemukakan bahwa

Lompat tinggi adalah suatu bentuk gerakan melompat keatas dengan cara mengangkat kaki ke depan ke atas dalam upaya membawa titik berat badan setinggi mungkin dan secepat mungkin jatuh (mendarat) yang dilakukan dengan cepat dan dengan jalan melakukan tolakan pada salah satu kaki untuk mencapai suatu ketinggian.

Di era sekarang ini cabang olahraga atletik khususnya nomor lompat tinggi di sekolah dasar kurang berkembang karena tidak semua siswa mengetahui tentang lompat tinggi baik dari cara melakukannya dan alat yang digunakan dalam pelaksanaan lompat tinggi, selain itu juga kurangnya sarana dan prasarana serta fasilitas olahraga disekolah. Dalam hal ini, minat siswa terhadap pembelajaran lompat tinggi semakin berkurang dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil pembelajaran lompat tinggi pada siswa, baik pada saat melakukan awalan, tolakan, maupun pendaratan. Seharusnya ada upaya guru pendidikan jasmani untuk mengubah strategi dalam pembelajaran lompat tinggi agar tetap menarik minat siswa dalam melakukan pembelajaran lompat tinggi, tetapi pada kenyataannya guru pendidikan jasmani kurang berupaya untuk mengubah strategi dalam pembelajaran lompat tinggi.

Maka dari itu peneliti mencari cara agar praktek pembelajaran lompat tinggi dapat dilakukan disekolah perlu dilakukannya model atau strategipembelajaran yang efektif dan kreatif yaitu dengan menggunakan permainan lompat tali karet dan permainan *engklek*. Kedua permainan ini merupakan olahraga populer atau olahraga tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar dan biasa dilakukan untuk usia anak-anak sekolah dasar. Permainan ini dapat memperkuat otot tungkai disaat melakukan tolakan dalam lompat tinggi. Sedangkan menurut Saputra (2001,

hlm. 137) “bila kekuatan melompat masih lemah, guru bisa memulainya dengan memberikan permainan loncat tali atau karet. Pada lompat tinggi fokusnya ada pada tugas gerak yang koordinatif pada waktu melayang diudara dan mendarat. Latihan ini dapat diatur secara bergilir juga sifat melayang dari berbagai teknik lompat tinggi”.

Menurut Kusmaedi (2009, hlm.138) mengemukakan bahwa “permainan lompat karet dilakukan seperti layaknya lompat tinggi dalam atletik, hanya gaya lompatan yang dilakukan adalah mirip gaya *straddle* (anjing kencing)”.

Menurut Dhamamulyo (dalam Stiawati, 2013, hlm. 25), maka model permainan engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah. Permainan ini berbentuk kotak-kotak yang menyerupai tanda tambah/*plus* (+) namun memiliki kotak-kotak. Harus loncat dengan menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak lainnya. Unsur-unsur yang dikembangkan dalam permainan permainan *engklek* ini adalah daya tahan, kecepatan, kelincahan, koordinasi, ketepatan, dan keseimbangan.

Modifikasi pembelajaran lompat tinggi menggunakan permainan lompat tali karet dan permainan engklek sebagai latihannya merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan kekuatan power tungkai siswa dalam melakukan praktek lompat tinggi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian yang mengkaji tentang “Pengaruh Model Permainan Lompat Tali dan Permainan Engklek Terhadap Hasil belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle*”.

B. Rumusan Masalah

1. Berapa besar pengaruh permainan lompat tali karet terhadap pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*?
2. Berapa besar pengaruh permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*?

3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara permainan lompat tali karet dengan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*?

Permasalahan perlu dibatasi agar dalam pelaksanaannya tidak melebihi cakupan yang telah dirumuskan serta agar penelitian lebih terarah pada tujuan. Adapun batasannya sebagai berikut:

1. Variabel yang diteliti terdiri dari
 - a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas yang dimanipulasi yakni pembelajaran menggunakan permainan lompat tali karet dan permainan engklek.
 - b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat yakni hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* disekolah dasar.
2. Populasi dan Sampel
 - a. Populasi yakni seluruh siswa kelas V Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
 - b. Sampel yakni siswa kelas VA dan VB Siswa Kelas VB SDN Sukamaju Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang
3. Metode penelitian yang diambil yakni metode penelitian Eksperimen.
4. Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yakni:
 - a. Tes kemampuan lompat tinggi gaya *straddle*

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui seberapa besar pengaruh permainan lompat tali karet terhadap pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*.
2. Ingin mengetahui seberapa besar pengaruh permainan engklek terhadap pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*.
3. Ingin mengetahui adakah perbedaan pengaruh permainan lompat tali karet dengan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui pengaruh permainan lompat tali karet dan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* di sekolah dasar

2. Bagi Subjek Peneliti

Siswa yang dijadikan subjek penelitian akan merasa bermakna karena pembelajaran menggunakan permainan lompat tali karet dan permainan engklek, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle* di sekolah dasar.

3. Bagi Guru Penjas SD

Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan permainan lompat tali karet dan permainan engklek sebagai tolak ukur peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle* di sekolah dasar.

4. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi tentang keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dasar.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang lain terkait dengan pengaruh permainan lompat tali karet dan permainan engklek terhadap hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* di sekolah dasar.

E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI



