

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, oleh karena itu pendidikan harus ditanamkan sedini mungkin. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang datang dari lingkungan yang menanamkan betapa pentingnya ilmu sebagai penunjang di masa depan. Dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1985 yang berbunyi bahwa: tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan suatu perubahan individu dalam kualitas hidupnya. Baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Keterkaitan pendidikan jasmani dengan kehidupan anak terbukti dari banyaknya aktivitas gerak yang dilakukannya. Selaras dengan yang disampaikan Mahendra (2009) bahwa:

Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak, yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar, oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik. (hlm. 22)

Kita harus melihat istilah pendidikan jasmani pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, karena sebagai satu proses pembentukan kualitas berpikir dan juga perkembangan tubuh, karenanya pendidikan jasmani itu harus menyebabkan perbaikan dalam “pikiran dan tubuh” yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang.

Pada dasarnya, untuk penerapan pembelajaran atletik di sekolah, peranan seorang guru dapat menentukan suatu proses pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak. Hal ini menjadi pekerjaan rumah tersendiri bagi para pengajar. Namun dalam pembelajaran atletik agar siswa tidak mudah merasa bosan perlu diterapkannya pembelajaran melalui permainan untuk menambah daya tarik tersendiri.

Menurut Saputra (2001, hlm. 1) mengemukakan bahwa: “Atletik merupakan salah satu aktivitas fisik yang dapat diperlombakan atau dipertandingkan dalam kegiatan jalan, lari, lempar, dan lompat. Isilah atletik berasal dari kata *athlon* atau *athlum* dari bangsa Yunani”. Kedua makna tersebut mengandung makna: pertandingan, perlombaan atau perjuangan. Orang yang melakukan kegiatan atletik dinamakan athena, atau dalam bahasa Indonesia disebut atlet. Karena atletik ini memiliki beberapa bentuk kegiatan yang beragam, maka atletik dapat dijadikan sebagai dasar pembinaan cabang olahraga lainnya. Bahkan, ada yang menyebutkan atletik sebagai “ Ibu ” dari semua cabang olahraga.

Bermain merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak-anak. Karena bermain merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sesuai dengan usianya. Gallahue (dalam Sujiono 2009, hlm.31) berpendapat bahwa : “Anak bermain untuk memperoleh suatu cara untuk mengetahui dan bereksperimen tentang dunia disekitarnya dalam rangka mengembangkan hubungan dengan dunia, dengan orang lain dan dengan dirinya sendiri”. Dengan bermain, hal-hal tertentu bisa terjadi bahkan tanpa disadari oleh anak itu sendiri. Ketika bermain anak belajar untuk bekerja sama, belajar untuk menyelesaikan konflik ,dan belajar untuk menjadi kreatif dan imajinatif. Bermain membantu anak- anak berempati dan menentukan tindakan apa yang akan diambil dalam situasi tertentu.

Perkembangan jaman saat ini siswa lebih menggemari permainan modern ketimbang permainan tradisional. Meskipun ada keuntungan untuk jenis permainan modern, namun ada juga kekurangannya. Padahal dengan bermain permainan tradisional akan menyebabkan siswa merasa senang, dengan

kesenangannya akan meningkatkan kreativitas dan imajinasi dengan bersungguh-sungguh ketika mengikuti pembelajaran. Bucher (dalam Sukintana 1992, hlm. 6) mengungkapkan bahwa: “permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan releks. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam seluk beluk permainan, termasuk permainan tradisional”.

Permainan tradisional akan menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya anak akan melakukannya dengan bersungguh-sungguh, dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari dia bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Sukintana (1992) sebagai berikut:

Anak yang memainkan tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasi potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilakunya. Sehingga situasi inilah akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak, yaitu: jasmani, rohani, sebagai makhluk sosial, dan makhluk Tuhan. Dengan begitu permainan tradisional dapat berfungsi sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan. (hlm.92)

Oleh karena itu permainan tradisional banyak memberikan manfaat jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa, salah satunya kemampuan bergerak yang baik dapat diterapkan untuk meningkat gerak dasar dalam pembelajaran atletik khususnya lompat jauh.

Lompat jauh adalah nomor olahraga atletik lompat yang menuntut keterampilan melompat ke depan sejauh mungkin dengan satu kali tolakan (Winendra Adi, dkk). Lompat jauh bisa membantu siswa dalam mengembangkan potensi dibawa sejak lahir maupun yang di dapat dari pengalaman gerakanya.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan di SDN I Cisu Bandung, peneliti menemukan permasalahan, yaitu rendahnya pemahaman keterampilan gerak dasar lompat siswa, faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah siswa kurang menyukai terhadap pembelajaran, serta tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan tugas gerak, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh. Fakta dilapangan menunjukkan guru pendidikan jasmani harus membantu para siswanya agar mampu mengatasi hal tersebut, sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam

pembelajaran dan mampu melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Melalui permainan tradisional galah jidar diharapkan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran lompat jauh. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul: *“Penerapan Permainan Galah Jidar Untuk Meningkatkan Pemahaman Gerak Dasar Lompat Jauh Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani ( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas 3 SDN Cisitu 1 Bandung )”*.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu

1. Kurang antusias dan cenderung merasa jenuh. Pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pelajaran.
2. Tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak dasar lompat jauh masih rendah.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah saat pembelajaran gerak dasar lompat jauh.
4. Kurangnya variasi pembelajaran dari guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran lompat jauh.

Maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah *“apakah permainan tradisional galah jidar dapat meningkatkan pemahaman gerak dasar lompat jauh siswa kelas 3 SDN Cisitu 1 Bandung?”*

## **C. Tujuan Penelitian**

Suatu kegiatan perlu adanya penetapan tujuan karena penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya, artinya ada upaya untuk mencapai tujuan yang digariskan tersebut. Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dibahas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional

galah jidar dalam pembelajaran gerak dasar lompat jauh di SDN Cisu 1 Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara teoritis**

Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini untuk melaksanakan pengajaran pembelajaran gerak dasar lompat jauh di sekolah. Penelitian tindakan kelas ini bisa sebagai alternatif bagi guru untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa yang berhubungan dengan penguasaan keterampilan gerak dasar lompat jauh.

##### **2. Secara praktis**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti bagi :

- a. Bagi Guru : Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien dalam rangka meningkatkan keterampilan gerak dasar lompat jauh dalam pembelajaran di sekolah. Guru juga diharapkan memiliki kemampuan dalam hal membuat perencanaan pengajaran dan daya kreativitasnya dalam memanfaatkan sumber belajar penjas dengan sebaik mungkin.
- b. Bagi Siswa : Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan sikap, pemahaman, daya ingat, dan kemampuannya dalam melakukan keterampilan gerak dasar lompatjauh dengan permainan galah jidar dalam pembelajarannya di sekolah.
- c. Bagi peneliti: dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan permainan galah jidar untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat jauh dalam pembelajaran atletik.

- d. Bagi Sekolah Dasar : Hasil penelitian tindakan kelas ini akan memberikan sumbangan ilmu yang berarti bagi sekolah dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani guna menumbuhkembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa.

## **E. Struktur Organisasi Penulisan**

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kerangka Teotistik, Kerangka Pemikiran,dan Hipotesis.
3. Kemudian BAB III Metode penelitian,berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan.
5. Terakhir BAB V simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian tindakan kelas III di SDN 1 Cisitu Bandung materi lompat jauh.