

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup yang sangat penting bagi kehidupan manusia, demikian pula halnya pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki peran penting terhadap perkembangan perilaku siswa baik dalam dimensi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Mengenai hal ini Lutan (2000:15), menjelaskan bahwa : “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain kognitif, afektif dan psikomotor”. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindakan dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya. Sementara menurut Tarigan (2002:1), menjelaskan bahwa : “Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia Indonesia”.

Di lingkungan persekolahan, pendidikan jasmani dilaksanakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, yaitu kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2010/03/perbedaan-kegiatan-ekstrakurikuler-dan.html> kegiatan Intrakurikuler adalah segala kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah sesuai dengan struktur program kurikulum yang berlaku untuk menggapai tujuan minimal tiap pelajaran. Kegiatan

kokurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran kurikuler dan pada dasarnya bertujuan agar peserta didik lebih mendalami dan menghayati materi pelajaran yang dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler dapat berupa : mempelajari buku-buku pendidikan jasmani, mencoba melakukan apa yang telah dipelajari dalam buku pendidikan jasmani dan mempraktikannya melalui aktivitas atau kegiatan pendidikan jasmani. Sedangkan kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah/madrasah. Contoh dari kegiatan ekstrakurikuler dalam pendidikan jasmani adalah ekstrakurikuler olahraga seperti futsal, bola basket, bola voli, karate, bulutangkis, dll.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dilingkungan persekolahan secara normatif telah dituangkan di dalam kurikulum KTSP 2008 di setiap jenjang pendidikan dalam bentuk rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Menurut website <http://www.dhanay.co.cc/2010/10/pengertian-standar-kompetensi-sk.html> standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran. Sedangkan kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

Idah Milawati, 2013

Implementasi Pendekatan Permainan Dalam Belajar Lompat Di SMP Nasional Kota Bandung
(Penelitian Tindakan Kelas)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), standar kompetensi dan kompetensi dasar dirumuskan dalam bentuk praktek dan teori yang mengacu terhadap perkembangan aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum KTSP mata pelajaran pendidikan jasmani untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII(tujuh) yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
2. Mempraktikkan latihan kebugaran jasmani , dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
3. Mempraktikkan rangkaian gerak senam dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
4. Mempraktikkan senam irama tanpa alat dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
5. Mempraktikkan sebagian teknik dasar renang gaya dada, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
6. Mempraktikkan perkemahan dan dasar-dasar penyelamatan di lingkungan sekolah , dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
7. Menerapkan budaya hidup sehat.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006) yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Ditjen Dikdasmen, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi 7 (tujuh) aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga yang meliputi olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Kegiatan aktivitas ritmik meliputi gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air yang meliputi permainan di air, keselamatan di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Kegiatan pendidikan luas kelas meliputi piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, mendaki gunung.
7. Berkenaan pada semua hal yang berkaitan dengan masalah kesehatan yang meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar lebih sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Khususnya pada ruang lingkup aktivitas atletik terdiri atas tolak peluru, lompat jauh, estafet dan lari jarak pendek. Standar kompetensi yang harus

dicapai dalam aktivitas atletik yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar atletik serta nilai toleransi, percaya diri, keberanian, menjaga keselamatan diri dan orang lain, bersedia berbagi tempat dan peralatan.

Di dalam aktivitas atletik terdapat salah satu materi pelajaran yaitu belajar lompat diantaranya lompat jauh dan lompat jangkit. Memperhatikan ruang lingkup materi disetiap jenjang pendidikan (di SD, SMP, maupun SMA) nampak sama, yang membedakan pembelajaran pendidikan jasmani disetiap jenjang pendidikan tersebut terletak pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Dalam ruang lingkup materi belajar atletik merupakan salah satu dasar kompetensi yang bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar berupa mempraktikkan teknik atletik dengan menggunakan peraturan yang sesungguhnya serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Tetapi pada kenyataan dilapangan antara praktek dan teori tidak sejalan, ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya pemahaman siswa yang kurang baik.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran lompat pada umumnya siswa takut untuk jatuh, ini diakibatkan karena siswa belum pernah mengalami jatuh dan mentalnya belum siap untuk melakukan lompat. Khususnya pada pembelajaran lompat di tingkat Sekolah Menengah Pertama siswa takut untuk mengalami luka (cedera) serta belum menunjangnya sarana dan prasarana untuk menjamin keselamatan siswa. Dari berbagai kejadian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa takut untuk melakukan lompat diakibatkan oleh faktor eksternal dan internal.

Faktor internal (faktor yang berada pada diri murid itu sendiri), yaitu siswa mempunyai sifat pemalas untuk belajar lompat, ada gangguan fisik pada anggota tubuh anak sehingga menimbulkan kesulitan dalam bergerak lompat, memiliki rasa takut ketika ingin melompat. Siswa memiliki kelemahan yang disebabkan oleh kebiasaan dan sikap yang salah, seperti kurang perhatian dan kurang minat terhadap pelajaran sekolah umumnya dalam pelajaran pendidikan jasmani dan khususnya dalam belajar lompat, dan sering bolos atau tidak mengikuti pelajaran sehingga siswa tersebut tidak mengetahui apa yang telah diajarkan oleh gurunya baik manfaat ataupun tujuannya.

Faktor-faktor eksternal (faktor-faktor yang timbul dari luar diri individu), yaitu disebabkan oleh pembicaraan orang lain dengan cara menakut-nakuti ketika akan melakukan lompat sehingga siswa merasa terburu yang akhirnya tidak mau melakukan gerakan lompat.

Pada dasarnya, pembelajaran akan terlaksana apabila ditentukan oleh bentuk-bentuk pendekatan mengajar yang diterapkan oleh guru penjas selama pembelajaran dilaksanakan. Biasanya para siswa dalam belajar, aktivitas yang paling disukai adalah berupa permainan baik di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas. Sebagaimana telah diungkapkan Subroto (2009:5) bahwa: “sudah menjadi satu kenyataan bahwa bermain permainan merupakan salah satu bagian integral dalam kehidupan manusia dan menjadi satu-satu sarana untuk merelaksasi pikiran dan mengurangi stress”.

Dari penjelasan diatas, tentunya guru dapat memilih salah satu aktivitas yang bisa menunjang belajar siswa lebih kondusif, yaitu dengan cara menerapkan pendekatan permainan dalam belajar. Karena dengan adanya permainan, proses belajar siswa dapat lebih aktif bergerak. Tujuan guru menerapkan pendekatan belajar melalui permainan yaitu agar siswa dalam belajarnya tidak merasa jenuh atau bosan. Oleh karena itu, guru berupaya untuk mengembangkan berbagai gerak bermain dengan variasi yang beragam sesuai kebutuhan pembelajaran.

Macam-macam permainan diantaranya permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern merupakan aktifitas yang lebih mengarah ke hal material karena mulai dari fasilitas dan alat-alatnya lebih canggih. Sedangkan permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi di sini, ialah permainan itu telah diwarisi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya (Sukintaka, 1992:91). Pada umumnya, anak jaman sekarang banyak memilih permainan modern daripada memilih permainan tradisional. Contoh dari permainan modern salah satunya yaitu seperti PS (*Play Station*), PS dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan belajar anak, karena dengan bermain PS bisa menimbulkan malas belajar, mata rusak dan akhirnya cenderung bisa jatuh sakit. Sedangkan contoh olahraga tradisional yaitu main egrang, babancakan dan lain-lain. Dengan anak memilih permainan tradisional, maka banyak nilai positif dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna

pada perkembangan pribadi siswa, serta dalam belajar geraknya secara otomatis bisa sekaligus menggairahkan anak untuk bersenang-senang, seperti dalam gerak berjalan, berlari dan melompat. Dari ke tiga gerak tersebut termasuk dalam keterampilan gerak lokomotor. Dalam permainan tersebut siswa dapat bergerak secara aktif dan bisa mengolah tubuh mereka tanpa disengaja dan akhirnya mendapat kesenangan. Tujuan guru menerapkan pendekatan belajar melalui permainan yaitu agar siswa dalam belajarnya tidak merasa jenuh atau bosan. Oleh karena itu, guru berupaya untuk mengembangkan berbagai gerak bermain dengan variasi yang beragam sesuai kebutuhan pembelajaran.

Implementasi pendekatan pengajaran merupakan proses yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dengan melaksanakan perencanaan yang telah disusun, sehingga nantinya akan tercipta suatu struktur dengan bagian-bagian yang diintegrasikan hingga mempunyai hubungan saling mempengaruhi. Menyikapi pengimplementasian pengajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, menurut Bafadal (1992:37), sebagai berikut:

“Keterampilan mengimplementasikan merupakan tugas profesional guru dalam menciptakan satu sistem atau melakukan aktivitas-aktivitas pengajaran. Ada tiga tugas atau aktivitas pokok dalam mengimplementasikan pengajaran yaitu: 1). Membuka pengajaran, 2). Mengelola aktivitas pengajaran dan 3). Menutup pengajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas, pada intinya adalah bagaimana aktivitas seorang guru dalam penerapan proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam belajar lompat melalui pendekatan permainan. Cara mengimplementasikan pembelajaran guru harus memberikan ide, penjelasan, mendemonstrasikan,

membimbing dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan siswa yang dihadapinya.

B. Identifikasi Masalah

Melalui pendekatan permainan dalam belajar lompat pada siswa selalu dipengaruhi oleh berbagai faktor. Selain kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa, kompetensi guru dapat menyajikan bahan ajar akan sangat berpengaruh pada siswa, apakah siswa menyenangi aktivitas pembelajaran penjas atau tidak. Untuk itu diperlukan pendekatan mengajar melalui permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis lakukan, maka masalah penelitian yang diajukan adalah “Apakah implementasi pendekatan permainan dapat meningkatkan belajar lompat di Sekolah Menengah Pertama Nasional Bandung.

D. Cara Pemecahan Masalah

Masalah utama yang terjadi dalam penelitian ini, terdapat dalam masalah kesulitan gerak siswa di Sekolah Menengah Pertama yang akan coba dipecahkan melalui implementasi pendekatan permainan. Pendekatan permainan yang dimaksudkan adalah kegiatan bermain aktif yang disesuaikan dengan kemampuan gerak siswa. Cara pemecahan masalahnya dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

Idah Milawati, 2013

Implementasi Pendekatan Permainan Dalam Belajar Lompat Di SMP Nasional Kota Bandung
(Penelitian Tindakan Kelas)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan gerak dasar siswa Sekolah Menengah Pertama sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan gerak dalam belajar lompat.
3. Apakah implementasi pendekatan permainan dapat meningkatkan belajar lompat di Sekolah Menengah Pertama Nasional Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran penjasorkes.

1. Bagi guru penjasorkes diharapkan dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siswa dalam menguasai belajar lompat.
2. Bagi siswa diharapkan dapat lebih termotivasi dalam belajar penjasorkes terutama dalam belajar lompat melalui pendekatan bermain.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan masukan (input) dalam rangka meningkatkan efisiensi proses pembelajaran penjasorkes pada siswa Sekolah Menengah Pertama.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau *class room action research* sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Menurut Mc Taggart (1996 dalam Dikdasmen, 1999:3) penelitian tindakan kelas itu biasanya dilakukan oleh guru di kelas atau

sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.

PTK menuntut sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan untuk segera dikaji dan ditindak lanjuti secara reflektif, partisipatif, dan kolaboratif (Suwarsih, 1994:23). Untuk itu perlu keseriusan peneliti dan orang yang terlibat (misalnya guru) selama proses penelitian. Makna yang terkandung dari penelitian tindakan kelas ini adalah suatu bentuk penilaian yang reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu guna meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran di kelas dan atau di lapangan ke arah yang lebih baik dan profesional. Selain dari itu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Suhardjono (2009:1) merupakan “penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran”. Menurut Dikdasmen (1999:8) “penelitian tindakan kelas merupakan upaya kolaboratif antara guru dengan siswa-siswanya suatu kesatuan kerjasama dengan perspektif berbeda misalnya bagi guru demi mutu profesionalnya dan bagi siswa peningkatan prestasi belajarnya”.

H. Lokasi Penelitian

Tempat yang dijadikan penelitian ini adalah SMP Nasional Kota Bandung.

Alasan memilih SMP Nasional Kota Bandung berdasarkan pertimbangan:

- a. Sebagian besar siswa SMP Nasional Kota Bandung memiliki ketertarikan yang masih rendah terhadap permainan lompat serta masih rendahnya keterampilan gerak dasar yang dimiliki oleh sebagian besar siswa.

- b. Minimnya fasilitas lapangan dengan siswa yang cukup banyak yg bahkan akan membuat proses pembelajaran kurang produktif.

I. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah upaya meningkatkan belajar lompat melalui pendekatan bermain. Penelitian ini berkenaan dengan hampir semua aspek yang terkait dengan proses pembelajaran lompat. Sampel yang diambil berjumlah 30 orang SMP Nasional Kota Bandung. Sedang waktu penelitian berlangsung selama kurang lebih dua bulan antara dengan jumlah pertemuan sebanyak 5 kali yang terdiri dari beberapa tindakan dalam 3 siklus.

Peneliti bertindak sebagai guru yang terjun langsung ke lapangan untuk menyajikan pembelajaran yang dibantu oleh guru yang lainnya sebagai mitra dan observer selama penelitian berlangsung.

J. Instrumen Penelitian

Arikunto mengemukakan, bahwa “Instrumen penelitian adalah alat Bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan di permudah (Arikunto, 2002:134).

Data tersebut di analisis dan hasilnya di gunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, yaitu perubahan aktivitas siswa, guru atau perubahan susana belajar siswa. Instrument penelitian dilaksanakan dengan menggunakan tes gerak dasar keterampilan lompat.