

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berlangsung dalam pergaulan antara pendidik dengan anak didik. Anak didik dapat bergaul karena pendidik dan anak didik merupakan makhluk sosial. Makhluk sosial adalah makhluk yang saling berintegrasi, saling tolong menolong, ingin maju, ingin berkumpul dan ingin menyesuaikan diri hidup dalam kebersamaan. Telah kita pahami, hakikatnya manusia adalah makhluk sosial, ia hidup bersama dengan sesamanya. Dalam kehidupan bersama dengan sesamanya ini akan terjadi hubungan pengaruh timbal balik dimana setiap individu akan menerima pengaruh dari individu yang lainnya.

Dari penjelasan tersebut maka tujuan pendidikan adalah menjadikan manusia itu beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, mampu berkarya, mampu memenuhi berbagai kebutuhannya secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya.

Menurut Mudyahardjo (2001:11) yang dikutip oleh Somarya dan Nuryani (2007:27) mengatakan bahwa:

Pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Berdasarkan pernyataan yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang berlangsung disekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranannya dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Dalam suatu sistem sekolah, kesegaran jasmani dianggap demikian pentingnya sehingga dimasukkan kedalam kurikulum sebagai bidang studi wajib dan seseorang yang ahli dalam bidangnya bertanggung jawab untuk menyampaikan bidang studi ini kepada anak didiknya. Bidang studi ini dinamakan bidang studi Pendidikan Jasmani dan seseorang yang bertanggung jawab mengajar bidang studi tersebut adalah guru Pendidikan Jasmani.

Karena pendidikan jasmani memiliki kompleksitas dalam hal nilai-nilai yang terkandung didalamnya, maka dalam pencapaiannyapun harus ditelaah secara menyeluruh sebelum menetapkan materi pembelajaran pendidikan jasmani pada setiap jenjangnya. Menurut Ma'mun (2003:10) menjelaskan bahwa "Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sifatnya wajib diajarkan di sekolah karena memiliki nilai-nilai positif yang tercakup didalamnya." Selain itu juga Supandi (1990:29) mengemukakan bahwa "Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani." Lebih lanjut Sunarya (2007:40) menyatakan bahwa "Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan

seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan.”

Dari pernyataan tersebut diatas bisa disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktivitas fisik yang lazim digunakan oleh siswa akan sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerak-gerak olahraga, sehingga pendidikan jasmani di sekolah akan memuat cabang-cabang olahraga dengan tujuan untuk menggali potensi siswa.

Menurut Bucher (1964) dalam Suherman (1998:4) menjelaskan tujuan pendidikan jasmani yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*)
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skill-ful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik, kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna, kemampuan berpikir,

menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan dan kemampuan dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani disekolah salah satu keterampilan cabang olahraga yang harus dipelajari oleh siswa di sekolah adalah senam. Pada tahun 1912 senam lantai mulai dikenal di Indonesia. Masuknya olahraga senam ini bersamaan dengan ditetapkannya pendidikan jasmani sebagai pelajaran wajib di sekolah-sekolah. Dengan sendirinya senam sebagai bagian dari penjaskes juga diajarkan di sekolah.

Menurut Mahendra (2006:7) mengemukakan bahwa “Senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak.” Jadi dalam pembelajaran senam gerakan-gerakannya sangat sesuai untuk mendapat penekanan di dalam program pendidikan jasmani, terutama karena tuntutan fisik yang dipersyaratkannya, seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh bagian tubuh. Sedangkan Mahendra (2006:9) mengatakan bahwa “Senam dapat diartikan sebagai bentuk latihan tubuh pada lantai atau pada alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelentukan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol tubuh.”

Sementara itu pengertian senam menurut Hidayat (1995) menyatakan bahwa:

Senam adalah suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan pengertian senam adalah aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak, bisa meningkatkan kondisi fisik dan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual. Senam kependidikan adalah istilah yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran senam yang sasaran utamanya diarahkan untuk mencapai tujuan-tujuan kependidikan. Hal ini mengisyaratkan bahwa yang paling dipentingkan dari kegiatan tersebut adalah anaknya sendiri, bukan kegiatan atau keterampilan gerakanya. Senam hanyalah alat, sedangkan yang menjadi tujuan adalah perkembangan anak melalui kegiatan-kegiatan yang bertema senam.

Sesuai dengan senam kependidikan, anak belajar pada tingkatannya masing-masing, untuk mengembangkan pengertian dan keterampilan dalam menerapkan konsep-konsep gerak. Berbeda dengan senam kompetitif, senam kependidikan tidak terlalu terpaku pada penguasaan keterampilan formal yang ada dalam salah satu disiplin senam. Semua keterampilan itu hanya dipakai untuk meningkatkan penguasaan anak pada tubuhnya sendiri.

Menurut Mahendra (2006:310) mengemukakan bahwa “Lompat kangkang adalah jenis lompatan yang menyebabkan pesenam harus membuka kakinya (kangkang) pada saat melewati kuda.” Lompat kangkang atau *Straddle vault* ini ditekankan kepada menolak, mengangkat panggul dan membuka tungkai dengan lurus.

Namun karena kurangnya pemahaman serta pengetahuan tentang didaktik dan metodik yang kian hari kian berkembang dalam pembelajaran pendidikan

**Irvan Nurdiansyah, 2012**

**Upaya Meningkatkan Keterampilan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



jasmani terutama lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai menyebabkan pembelajaran lompat kangkang jarang dilaksanakan disekolah dan kebanyakan siswanya itu merasa takut pada saat melakukannya hal ini menyebabkan pembelajaran senam lantai terutama lompat kangkang menjadi tidak efektif, oleh karena itu diperlukan suatu upaya agar siswa SMKN 2 Bandung memahami manfaat senam lantai terutama lompat kangkang.

Maka melihat kondisi yang terjadi di sekolah tersebut diperlukan suatu cara yang bisa menjadikan pembelajaran lompat kangkang bisa terlaksana dengan baik diantaranya diperlukan suatu pendekatan yang dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan yaitu dengan pendekatan bermain. Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga yang lain). Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.

Maka dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang

diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pendidikan jasmani. Menurut Bigo *et al.* (1950:275-276) dalam Sukintaka (1992:5) menyatakan bahwa:

- a. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak yang bermain, akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
- b. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.
- c. Dalam permainan, anak akan mempunyai suasana, yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya, dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan. Anak laki-laki dan perempuan yang berumur sama akan berbuat yang berbeda terhadap permainan yang sama
- d. Dalam permainan, anak mengungkapkan macam-macam emosinya, dan sesuai dengan yang diperolehnya saat itu jenis emosi itu diungkapkannya, serta tidak mengarah pada prestasi.
- e. Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan.
- f. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain, dan semuanya ini akan membentuk sifat (jujur, sifat ksatria, atau baik) dalam bermain.
- g. Bahaya dalam bermain dapat saja timbul, dan keadaan ini akan banyak gunanya dalam hidup yang sesungguhnya.

Lebih lanjut Sukintaka (1992:11) mengemukakan bahwa:

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Jadi dalam bermain ini anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak bukan dibawa kepada ketakutan karena dalam pendidikan jasmani itu siswa harus merasa senang ketika mengikuti pembelajarannya terutama pada pembelajaran lompat kangkang agar semua siswa itu bisa mengikutinya dengan baik. Sifat bermain menurut Sukintaka (1992:7) adalah:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Selain itu juga Wahjoedi (1999:121) mengemukakan bahwa “Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.” Dari pengertian pendekatan bermain tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain itu terutama pada anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temanya pada anak yang bermain akan tumbuh rasa kebersamaan yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.

Setelah melakukan observasi pada mata pelajaran penjasorkes terutama senam lantai yaitu lompat kangkang di kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung ternyata terdapat suatu masalah yaitu para siswa-siswi belum dapat memahami dan belum dapat melakukan pembelajaran senam lantai terutama lompat kangkang dengan baik karena para siswa-siswi merasa takut dan kurang bersemangat ketika

**Irvan Nurdiansyah, 2012**

**Upaya Meningkatkan Keterampilan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



mengikuti pembelajarannya. Apalagi ditambah dengan gurunya yang kurang memahami tentang cara mengajar supaya siswa itu bisa bergembira ketika mengikuti pembelajaran lompat kangkang sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang permasalahan tersebut.

Di sekolah tersebut pada saat peneliti melakukan pengamatan ternyata ditemukan permasalahan yaitu dari 32 siswa yang mempraktekan gerakan senam lantai yaitu lompat kangkang dengan baik hanya 8 siswa, selebihnya siswa itu masih kurang baik dalam mempraktekan gerakan senam lantai yaitu lompat kangkang sebanyak 24 siswa sehingga kalau dalam persentasinya 75 % siswa yang belum baik melakukan gerakan lompat kangkang dan hanya 25 % yang baik melakukannya. Dari kelas XI tersebut peneliti mengambil satu kelas yang akan diteliti yaitu kelas XI. TFL yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi karena dari 32 siswa hanya 8 siswa yang baik dan bisa melakukannya.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti masalah yang terjadi di kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung ini dan berupaya untuk memperbaiki dalam proses pembelajaran senam lantai yaitu lompat kangkang. Sehingga penulis menjadikan masalah tersebut untuk dijadikan judul yaitu “Upaya Meningkatkan Keterampilan Lompat Kangkang Melalui Pendekatan Bermain Pada Pembelajaran Senam Lantai.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Pada pembelajaran lompat kangkang ini yang paling dipentingkan adalah anaknya sendiri, bukan kegiatan atau keterampilan gerakannya. Senam hanyalah

alat, sedangkan yang menjadi tujuan adalah perkembangan anak melalui kegiatan-kegiatan yang bertema senam lantai yaitu lompat kangkang.

Setelah penulis melakukan pengamatan di sekolah tersebut, ditemukan permasalahan yang muncul pada saat melakukan pembelajaran lompat kangkang yaitu, siswa kurang bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran lompat kangkang karena kurangnya pemahaman serta pengetahuan tentang didaktik dan metodik apalagi guru disekolah tersebut cara mengajarnya tidak memberikan dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak bersemangat dan kebanyakan tidak mengetahui bentuk permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya lompat kangkang yang menyebabkan pembelajaran lompat kangkang jarang dilaksanakan karena siswa merasa takut pada saat melakukannya yang akhirnya pembelajaran lompat kangkang menjadi tidak efektif.

Sehingga kalau diurutkan permasalahannya adalah sebagai berikut: (1) siswa tidak begitu bersemangat ketika mengikuti pembelajaran lompat kangkang (2) siswa merasa takut ketika melakukan gerakan lompat kangkang (3) siswa merasa cepat bosan (4) kurangnya pemahaman tentang didaktik dan metodik (5) waktu aktif belajar yang digunakan masih kurang (6) kebanyakan siswa tidak merasa senang ketika mengikuti pembelajaran lompat kangkang karena tidak dikonsepsi dalam bentuk permainan.

Dari masalah yang telah dikemukakan diatas maka pendekatan bermain sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang timbul di SMKN 2 Bandung ini. Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani yaitu lompat kangkang, maka anak akan melakukan permainan itu dengan

**Irvan Nurdiansyah, 2012**

**Upaya Meningkatkan Keterampilan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.

### **C. Rumusan Masalah**

Pembelajaran senam lantai terutama lompat kangkang di kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung banyak dipengaruhi oleh berbagai aspek, diantaranya adalah Pendekatan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini agar siswa tidak mengalami kesulitan ketika melakukan keterampilan lompat kangkang adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan rasa senang, gembira, dan kebahagiaan, dengan pendekatan ini bisa berpengaruh terhadap keterampilan melakukan lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang akan diteliti dan dikaji oleh peneliti adalah: “Bagaimana Upaya Meningkatkan Keterampilan Lompat Kangkang Pada Pembelajaran Senam Lantai?”

### **D. Pemecahan Masalah**

Dari rumusan masalah di atas maka, untuk memecahkan masalah yang terjadi di sekolah SMKN 2 Bandung diperlukan suatu cara yang bisa menjadikan pembelajaran lompat kangkang bisa terlaksana dengan baik diantaranya

diperlukan suatu pendekatan yang dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan yaitu dengan pendekatan bermain.

Dengan pendekatan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan

Jadi dalam bermain ini anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak bukan dibawa kepada ketakutan karena dalam pendidikan jasmani siswa harus merasa senang dalam mengikuti pembelajarannya terutama lompat kangkang.

#### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu diadakannya batasan penelitian agar dalam pelaksanaan penelitiannya tidak menyimpang dan untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dari masalah dan tujuan penelitian. Maka batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang masalah yang berkenaan dengan keberhasilan pembelajaran senam lantai yaitu lompat kangkang melalui pendekatan bermain (permainan tangkap dan bebas) di SMKN 2 Bandung.
2. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah meningkatkan keterampilan lompat kangkang melalui pendekatan bermain pada pembelajaran senam lantai.

3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung.
4. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung yang berjumlah 32 orang.
5. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan untuk memperoleh data menggunakan Observasi, Wawancara, Catatan lapangan, Tes, dan Rekaman foto.
6. Lokasi dalam penelitian ini adalah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Bandung, yang bertempat di jalan Ciliwung No.4 Bandung.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah pendekatan bermain bisa menjadi alternatif pemecahan masalah sehingga siswa merasa senang dan bisa melakukan keterampilan lompat kangkang dengan baik dan benar di kelas XI. TFL SMKN 2 Bandung.”

#### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan kegunaan antara lain menjadikan bahan pertimbangan, khususnya dalam



pembelajaran lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai baik secara teoritis maupun secara implementasi. Maka kegunaan penelitian ini mencakup:

#### 1. Secara Teoritis

- a. Bisa menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya meningkatkan keterampilan lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.
- b. Bisa dijadikan sebagai tolak ukur bagi guru pendidikan jasmani dalam mengajar senam lantai agar tidak terjadi kesulitan pada saat mengajar senam lantai.
- c. Bagi penulis penelitian ini bisa dijadikan sebagai pengalaman dan juga sebagai pengetahuan untuk mengetahui upaya meningkatkan keterampilan lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.

#### 2. Secara Implementasi

- a. Penelitian ini dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.
- b. Dapat dijadikan panduan oleh peneliti untuk meneliti siswa yang kurang menyukai pembelajaran lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.
- c. Dapat memberikan informasi tentang cara dan solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan keterampilan lompat kangkang pada pembelajaran senam lantai.

### **H. Batasan Istilah**

Irvan Nurdiansyah, 2012

Upaya Meningkatkan Keterampilan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk menghindari kekeliruan dalam menafsirkan beberapa istilah dan agar istilah yang digunakan tidak begitu meluas, maka diperlukan batasan istilah dalam penelitian ini. Adapun batasan istilahnya adalah sebagai berikut:

1. Sunarya (2007:40) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan.”
2. Senam menurut Hidayat (1995:8) menyatakan bahwa “Senam adalah suatu latihan tubuh yang dipilih dan dikonstruksi dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terencana, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai mental spiritual.”
3. Menurut Mahendra (2006:310) mengemukakan bahwa “Lompat kangkang adalah jenis lompatan yang menyebabkan pesenam harus membuka kakinya (kangkang).”
4. Menurut Wahjoedi (1999: 121) memaparkan bahwa “Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan.”
5. Menurut Sukintaka (1992:11) mengemukakan bahwa “Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.”

**Irvan Nurdiansyah, 2012**

**Upaya Meningkatkan Keterampilan...**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

6. Sifat bermain menurut Sukintaka (1992:7) mengemukakan bahwa “Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.

Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.”

