

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa, karena keberhasilan dan kemajuan bangsa sangat bergantung kepada pendidikan yang ditekankan kepada penduduknya, karena sebab itu pemerintah mewajibkan agar tiap-tiap warga negaranya berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Hal ini sesuai dengan UUD 45 Bab XIII, Pasal 31, ayat (1) Yang menyatakan bahwa: “Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran”.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani sekolah dasar tahun (2006) dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, penalaran dan penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, dan sosial).

Keterampilan gerak dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerak untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga, bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya, dan tahap kematangannya. Hal tersebut diungkapkan oleh Gabbard, Leblanc dan Lowy (1987 : 5).

Dalam kehidupannya manusia tidak terlepas dari gerak, karena gerak sebagai upaya untuk mempertahankan kehidupannya. Pendidikan jasmani sebagai

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

integral dari pendidikan secara umum berkewajiban mendidik manusia melalui gerak atau aktivitas jasmani, unsur gerak yang terdapat dalam pendidikan jasmani diharapkan dapat menjadi sarana pendidikan manusia kearah yang lebih baik lagi. Oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam melakukan keterampilan gerak sebagai modal dasar menghadapi kehidupan nyata yang kompleks. Baik itu gerak berolah raga maupun gerak bukan untuk olahraga, semuanya harus ditunjang oleh keadaan jasmani (unsur gerak) (Sukintaka 1992 : 11).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa dari tingkat Taman Kanak-Kanak sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Umum (SMU). Sesuai dengan kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani (Depdiknas, 2003:5) yang menyatakan bahwa : “ Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga”.

Adapun tujuan dari pendidikan jasmani itu ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Dan disini timbullah pertanyaan bagaimana peranan bermain atau permainan dalam tugas pendidikan jasmani?

Upaya membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar, maka guru pendidikan jasmani perlu merancang

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

bentuk-bentuk yang menarik bagi usia sekolah dasar. Bermain menjadi kata kuncinya karena sekolah dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain. (Saputra, 2001)

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain sangat disukai oleh anak-anak. Bermain yang dilaksanakan sangat bermanfaat untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi anak (Sukintaka, 1992 : 6).

Menurut Hendrayana (2003:1) bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya bahkan anak-anak identik dengan bermain. Menurut Lutan yang dikutip oleh Hendrayana (1997:1) menyatakan bahwa manusia cenderung menjadikan bermain sebagai satu kebutuhan dasar hakiki oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk bermain (homo ludens).

Bermain juga dapat menimbulkan kelincahan , kegembiraan, dan tidak membosankan, bergairah untuk bermain. Sebagaimana anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Melalui aktivitas bermain proses pembelajaran lebih efektif, siswa aktif dan merasa senang serta mendorong kemampuan siswa berkembang secara optimal. Seperti yang disampaikan Cowell dan Hozeltn dalam Subroto, dkk (2008 : 14) mengatakan bahwa :

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat “*fair play*” dan “*sportsmanship*” atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Dengan pendekatan permainan anak dapat merasa gembira dan tidak membosankan dan anak akan mudah terbangkitkan minatnya. Saat anak-anak bermain akan melepaskan emosinya mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.

Menurut Sukintaka (1992:11), Gerak itu terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

Gerak lokomotor gerak yang dilakukan dari satu tempat ke tempat lain.

Lokomotor : jalan, loncat dan lompat, jengket

Gerak kombinasi : bercongkat, meluncur, menggeser ke kanan atau ke kiri, memanjat, dan berguling.

1. Nirlokomotor : mengulur, menekuk, mengayun, bergoyang, berbelok, berputar, meliuk, mendorong, mengangkat, dan mendarat.
2. Manipulatif gerak untuk bertindak melakukan sesuatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil. Meliputi : mendorong. Memukul, memantul, melempar, menyepak, mengguling, menerima, menangkap dan memberikan.

Ketiga jenis gerak ini saling berkaitan, atau saling menunjang. Ketiga jenis gerak ini akan dilakukan baik secara tunggal, maupun secara gabungan.

“Kemampuan gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien. Keterampilan gerak merupakan perwujudan dari

Fitri Oktaviani, 2012

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar**

**Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kualitas koordinasi dan kontrol tubuh dalam melakukan gerak. Keterampilan gerak diperoleh melalui proses belajar yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang dengan kesadaran fikiran akan benar tidaknya gerakan yang telah dilakukan”. Hal tersebut dijelaskan oleh Sugiyanto dalam bukunya yang berjudul *Perkembangan Dan Belajar Gerak* (1997)

Dalam pendidikan jasmani saat ini di sekolah dasar masih sangat kurang pembelajaran yang menerapkan sistem permainan didalamnya karena guru penjas saat ini masih menggunakan gaya mengajar komando langsung ke inti pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan permainan sehingga siswa menjadi jenuh tidak bersemangat dalam pembelajaran penjas. Saat peneliti melakukan penerapan permainan tradisional kepada siswa di tempat peneliti PLP di SDN Cibeureum 6 ternyata siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran penjas tidak merasa jenuh dan menjadi lebih bersemangat saat melakukan tugas gerak.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan pendekatan yang tepat variasi maupun modifikasi alat dalam pembelajaran penjas dapat menunjang terlaksananya standar kompetensi yang telah ditentukan. Adapun salah satu model pendekatan pembelajaran yang sesuai di SD yaitu menggunakan pendekatan bermain.

Menurut Wahjoedi (1999 : 121) mengatakan bahwa:”Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”, sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000 : 35) berpendapat :

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



“Strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan Body Scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih aktif dan kreatif.

Permasalahan umum yang sering terjadi dalam pembelajaran penjas di SD diantaranya guru masih menggunakan gaya mengajar komando pengalaman peneliti di tempat PLP di SDN 6 Cibeureum guru penjas masih menggunakan model pembelajaran komando sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran penjas.

**Karakteristik Siswa.** Siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, menjadikan guru penjas harus lebih kreatif dan inovatif untuk menjaga waktu aktif belajar siswa seoptimal mungkin. Tingkat kecerdasan siswa yang berbeda-beda akan terlihat dengan jelas pada saat pembelajaran permainan aktivitas gerak dasar lompat, seperti adanya perbedaan pemahaman siswa antara satu dengan yang lainnya. Siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terbukti dengan di temukannya terdapat perbedaan saat melakukan lompatan.

**Keterampilan/Kemampuan Siswa.** Siswa yang begitu banyak dengan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Tingkat kecerdasan siswa yang berbeda-beda akan terlihat dengan jelas pada saat pembelajaran aktivitas gerak dasar, seperti adanya

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat :** Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

perbedaan pemahaman siswa antara satu dengan yang lainnya mengenai lompatan dan jarak lompatan.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat di SD Negeri 6 Cibeureum, siswa lebih banyak diam dari pada beraktivitas siswa merasa jenuh atas pembelajaran yang diberikan oleh guru penjas.

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjas, Sukiman, (2008 : 19) Mengemukakan bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Dan menurut (Semiawan 2008) “Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial”.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tradisi. Tradisi disini ialah permainan itu telah diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari jaman ke jaman.

Penggunaan model pendekatan bermain dalam pembelajaran gerak dasar lompat diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran penjas di SD Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal adalah hal-hal yang menyangkut pada diri siswa itu sendiri, yaitu faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), hal ini sangat berkaitan dengan keterampilan gerak dasar lompat,

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

karena kemampuan fisik dan kesehatan pada diri siswa itu sendiri akan menopang keberhasilan siswa tersebut dalam intensitas dan aktivitas pembelajaran siswa, selain itu juga kesempurnaan fisik akan lebih membantu siswa tersebut dalam melakukan olahraga, dibandingkan dengan siswa yang kurang sempurna keadaan fisiknya, seperti kekurangan anggota badan yang diakibatkan bawaan (*haritage*) atau turunan dari orang tua siswa tersebut atau yang diakibatkan oleh suatu kecelakaan dimasa lalu.

Menurut Ebbutt (1985 dan 1993) “Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan peraktek pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”.

Dalam literature berbahasa inggris penelitian tindakan kelas disebut dengan *class room action research*. Suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Kelas II di SD N Cibereum 6 Kota Bandung.

Fitri Oktaviani, 2012

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibereum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari urain diatas peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman guru penjas terhadap penerapan permainan tradisional.
2. Masih lemahnya pembelajaran pendidikan jasmani saat ini terutama dalam pembelajaran gerak dasar lompat.

## **C. Rumusan Masalah**

Dilihat dari latar belakang peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan yang berarti setelah diterapkannya permainan tradisional?
2. Apakah permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat siswa?

## **D. Cara Pemecahan Masalah**

Masalah tentang keterampilan gerak dasar lompat pada siswa SD (Sekolah Dasar) dapat di variasikan dengan menggunakan permainan tradisional. Karena dengan menggunakan permainan tradisional engklek siswa dapat lebih memahami dan dapat aktif dalam melakukan pembelajaran penjas. Dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran anak akan merasa senang sebab pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan dibandingkan dengan melakukan cabang olahraga. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain siswa

Fitri Oktaviani, 2012

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar penjas khususnya gerak dasar lompat dengan permainan tradisional.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan pendidikan gerak dasar lompat melalui permainan tradisional ini akan memberikan manfaat bagi:

1. Guru : Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan guru lebih memahami tentang penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di SD. Selanjutnya diharapkan dapat berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan pembelajaran penjas di sekolah.
2. Siswa : Diharapkan siswa agar lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran penjas, memberikan pengetahuan tentang pembelajaran penjas yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan dorongan untuk terus meningkatkan semangat belajar siswa.
3. Dosen : Penelitian ini sangat bermanfaat, karena dengan menjadi seorang mitra guru sekolah dasar, dosen dapat lebih memahami tugas berat seorang guru serta mengetahui lebih jauh permasalahan-permasalahan pembelajaran

**Fitri Oktaviani, 2012**

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

di sekolah, yang mana hal tersebut dapat membantu para dosen dalam mendidik calon guru pendidikan jasmani.

4. SDN Cibeureum 6 Kota Bandung, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.



Fitri Oktaviani, 2012

**Penerapan Permainan Tradisional Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat** : Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri Cibeureum 6 Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)