

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembinaan olahraga sejak dini sangat baik untuk seorang anak, seperti pepatah mengatakan “*didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat*”. Sehingga pembinaan olahraga sejak dini merupakan salah satu program kebijakan pembinaan olahraga nasional, seperti yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan jasmani yang terdapat dalam permainan yang bertujuan memperoleh relevansi kemenangan dan prestasi optimal. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan peraturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan dan pengawasan. Keolahragaan nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan nasional Indonesia tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga. Sesuai Undang-Undang SISDIKNAS NO. 20 Tahun 2003 Menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Perlu diketahui banyak model pembelajaran yang diterapkan dalam mendidik anak, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dilingkungan sekolah.

Model pembelajaran menarik dan menyenangkan umumnya sangat disenangi oleh semua kalangan, khususnya pada anak yang duduk dibangku sekolah dasar. bermain adalah suatu aktifitas yang disukai oleh anak-anak yang dapat mendatangkan kegembiraan.

Melalui permainan dapat dikembangkan kesetabilan dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental, melalui permainan juga dapat dikembangkan kecepatan proses hubungan hidup antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antar negara dan bangsa sedunia.

Diharapkan penggunaan model pembelajaran pendekatan bermain dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa disekolah. Dikatakan demikian sebab permainan akan menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, bahkan jenis-jenis pada permainan akan menimbulkan rasa penasaran dan rasa ingin tahu siswa yang cukup tinggi. Sehingga terasa ada sedikit dorongan untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Misalnya bermain lompat tali, permainan ini pasti sangat tidak asing kedengarannya, karena permainan ini sudah lama ada dan sangat sering dimainkan oleh anak-anak.

Dalam permainan lompat tali ini ada beberapa bentuk dan model permainannya, Berikut ini penjelasan dan bentuk permainan lompat tali yang pertama yakni: dalam permainan ini tali dibuat dari karet gelang yang dianyam dan berukuran panjang ± 3 meter. Cara bermainnya biasanya dibagi kedalam dua kelompok, yaitu pemegang karet dan pelompat karet, pemegang karet berjumlah 2 orang sedangkan pelompat karet tidak dibatasi jumlahnya (sesuai berapa yang

ingin ikut bermain), Namun sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diadakan undi, untuk memilih 2 orang dari yang kalah akan bertugas sebagai pemegang tali.

Pada permainan ini sipelompat harus melompati tali karet dengan melakukan awalan berlari dengan kecepatan yang disesuaikan, Arah lari sedikit menyerong dari tempat pendaratan, Sudut awalan berkisar 35-40 derajat dari tali. Ketika melakukan tolakan sipelompat menolak dengan kaki terkuat dan yang terdekat dengan tali, Kedua tangan diayunkan keatas untuk membantu mengangkat berat badan melewati tali. Ketika diatas tali posisi badan tidur telungkup serta mendarat dengan bahu dan dibantu dengan lengan.

Lompat tali ini dilakukan dengan berbagai ukuran ketinggian, diantaranya ialah (1) Tali berada pada batas lutut pemegang tali, (2) Tali berada sebatas dipinggang (sewaktu melompat pemain tidak boleh mengenai tali karet sebab jika mengenainya, maka ia akan menggantikan posisi pemegang tali), (3) Posisi tali berada di pusar perut pemegang tali (pada posisi yang cukup tinggi ini pemain boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada diatas tali dan tidak terjat), (4) posisi tali berada didada pemegang tali.

Jenis permainan lompat tali yang kedua yakni dengan menggunakan dua utas tali dan matras pendaratan, kedua utas tali tersebut juga terbuat dari karet gelang yang dianyam dengan panjang \pm 6 meter. Cara bermainnya biasanya dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pemegang tali berjumlah 4 orang dan kelompok yang melompat tidak terbatas jumlahnya (sesuai berapa banyak yang ikut bermain). Namun sebelum permainan dimulai terlebih dahulu diadakan undi, untuk memilih 4 orang yang kalah dari seluruh pemain untuk bertugas sebagai

pemegang tali. Pada permainan ini tali yang akan dilompati berbentuk tanda tambah (+), namun pada permainan ini sipemegang tali tidak berdiri seperti biasanya melainkan berdiri dengan lutut.

Jenis lompat tali yang kedua ini juga dilakukan dengan berbagai ukuran, ukuran yang (1) tali berada sebatas dada, ukuran yang ke (2) tali berada diatas kepala, ukuran yang ke (3) tali berada satu jengkal diatas kepala, pada posisi ini pemain boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada diatas tali dan tidak terjerat. Pada permainan yang ini cara melakukan lompatannya sama dengan permainan yang pertama, hanya saja yang membedakannya sipelompat melompati tali sebanyak 3 kali dengan ukuran yang sama, setelah itu baru dilanjutkan dengan ukuran berikutnya dengan catatan jika sipelompat tidak melanggar peraturan yang telah ditentukan, jika sipelompat melanggar peraturan dalam melompat maka sipelompat akan menggantikan posisi penjaga (pemegang tali).

Seperti penjelasan diatas selain permainan ini menarik dan menyenangkan juga ada nilai-nilai pembelajaran yang terkandung didalamnya. Misalnya nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, berkomunikasi, dan melakukan lompatan dengan tehnik yang baik dan benar.

Sesuai dari hasil observasi di sekolah SD NEGERI 105316, si peneliti mengamati bahwa disekolah tersebut siswa kurang dapat melaksanakan lompat tinggi dengan baik dan benar khususnya pada lompat tinggi gaya *straddle*. melihat pada sewaktu guru penjas memperlihatkan nilai yang diperoleh siswa pada materi

lompat tinggi gaya straddle kelas VI masih sangat rendah, dapat dikatakan 70% dari jumlah siswa kelas VI belum mencapai KKM yang diinginkan.

Menurut pengamatan peneliti, kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan seorang guru yang menyampaikan materi kurang tepat sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal, karena guru hanya menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat, tanpa adanya unsure pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu guru juga selalu menekankan kepada siswa agar dapat hasil lompatan yang tinggi, tanpa melihat proses lompatan yang baik dan benar. Cara mengajar yang seperti ini sungguh sangat membosankan bagi para siswa, sehingga disini dituntut bagi para guru olah raga khususnya untuk lebih kreatif merangsang gairah dan motivasi belajar siswa.

Oleh sebab itu melalui pembelajaran bermain lompat tali diharapkan dapat menambah semangat dan motivasi belajar siswa karena adanya unsur bermain, interaksi sesama teman dan tantangan yang menyenangkan bagi para siswa. Selain dari pada itu kegiatan tersebut juga dapat memberikan kesan tersendiri bagi siswa dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya stimulus dengar. Siswa akan lebih tertantang untuk menjadi yang terbaik dalam permainan yang disajikan oleh guru, selain dari pada itu permainan juga dapat berjalan dengan lancar serta tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas VI SD Negeri 105316 Beranti,

Kecamatan STM HILIR dengan judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Dengan Menggunakan Bentuk Bermain Melompat Tali Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 105316 Beranti Kecamatan STM Hilir, Kab. Deli serdang Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012 / 2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: Rendahnya minat belajar siswa, Pembelajaran berpusat pada guru, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat, tidak adanya menggunakan metode permainan dalam pembelajaran lompat tinggi gaya straddle.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya Straddle Dengan Menggunakan Bentuk Bermain Melompat Tali Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 105316 Beranti Kecamatan STM Hilir, Kab. Deli serdang, Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012 / 2013.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat diambil berdasarkan uraian di atas adalah :
”Bagaimanakah hasil belajar lompat tinggi gaya straddle dengan menggunakan bermain lompat tali pada siswa kelas VI SD Negeri 105316 Beranti Kecamatan

STM Hilir, Kab. Deli serdang, Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012/2013”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar lompat tinggi gaya straddle yang di dapat Siswa Kelas VI SD Negeri 105316 Beranti Kecamatan STM Hilir, Kab. Deli serdang, Provinsi Sumatera Utara Tahun Ajaran 2012 / 2013 melalui kegiatan bermain melompat tali”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat menyenangi cabang olahraga, khususnya lompat tinggi.
3. Sebagai masukan bagi guru agar dapat memahami model pembelajaran pendekatan bermain dan menerapkannya dalam pembelajaran
4. Sebagai wawasan peneliti maupun pembaca lainnya tentang model pembelajaran bermain.
5. Untuk menambah wawasan ilmiah secara teoritis dan memperkaya ilmu pengetahuan pendidikan disekolah.