

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, dimana pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pendidikan. Pendidikan dikatakan baik apabila pendidikan itu dapat memberi kesempatan berkembangnya semua aspek pribadi manusia atau dengan kata lain mampu merumuskan tujuan pendidikan yang berisikan pengembangan aspek pribadi manusia. Proses belajar itu terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki gaya mengajar atau strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah mengenai teknik-teknik penyajian bahan pelajaran. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara untuk melakukan PBM dengan baik oleh guru. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di luar kelas, seperti bermain permainan, dan lainnya.

Dari generasi ke generasi sudah disadari bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, Batasan mengenal bermain menjadi penting untuk dipahami karena berfungsi sebagai parameter antara lain dalam hal menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak dapat dikategorikan dalam bermain atau bukan bermain. Namun sekarang, banyak generasi yang terkontaminasi kepribadiannya melalui perkembangan zaman yang modern.

Permainan rakyat atau permainan tradisional sebagai asset budaya bangsa perlu dilestarikan, digali dan ditumbuh kembangkan, karena selain merupakan olahraga atau permainan untuk mengisi waktu luang, juga memiliki potensi untuk dapat lebih dikembangkan sebagai permainan yang bisa membantu meningkatkan kualitas jasmani bagi pelakunya.

Permainan tradisional berupaya membentuk sebahagian daripada kehidupan yang dilalui oleh nenek moyang kita. Perkara utama yang menjamin kesinambungan permainan tradisional pada masa lalu adalah keseragaman cara hidup nenek moyang kita. Permainan tradisional juga dikenali sebagai permainan rakyat. Ada diantara permainan ini yang sekarang tidak dimainkan lagi tetapi hanya diketahui oleh ibu bapak, dan datuk nenek kita saja. Tetapi ada juga yang

masih dimainkan lagi oleh anak-anak hingga hari ini. Berbagai jenis permainan tradisional banyak kita miliki yang merupakan keaneka ragaman budaya bangsa hal ini memerlukan pengelolaan dan pembinaan yang serius dan terus menerus supaya disamping menjadi olahraga juga dapat menjadi objek pariwisata yang akan menambah devisa negara dan menyangkut nama bangsa didunia. Permainan trayangdisional merupakan permainan yang disukai anak-anak, mereka bermain dengan senang dan melakukannya dengan sungguh-sungguh. Sukintaka (1992:91) Memberi pembatasan arti dari permainan tradisional yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi disini adalah permaianan itu mewarisi dari generasi ke generasi berikutnya. Jika permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari zaman ke zaman berikutnya.

Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok -menthok yang melambangkan kemalasan. Permainan tradisonal mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisonal mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Permainan dibagi menjadi dua yaitu : permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*), permainan untuk bermain dilakukan guna

mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Permainan untuk bertanding dibagi menjadi yaitu :

1. Permainan yang memerlukan kekuatan atau keterampilan fisik, contoh: engrang, panah, dayung dan pencak silat.
2. Permainan yang memerlukan suatu siasat, contoh : Dakon dan dam-daman.
3. Permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat, contoh: takraw, gerobak sodor, kasti.
4. Permainan yang bersifat untung-untungan, contoh: karapan sapi, adu ayam.

Apabila permainan tersebut dapat dikategorikan sebagai olahraga tradisional maka terdiri dari beribu-ribu pulau, dari pulau-pulau yang kecil hingga besar masing-masing memiliki cirri khas dari suku, adat istiadat, cirri khas suku bangsa tersebut tidak membedakan satu dengan yang lainnya.

Memang telah lama orang bermain. Dan bermain telah menjadi kenyataan merupakan gejala yang menyebar luas dalam macam-macam kalangan masyarakat, baik itu golongan anak-anak, remaja, dewasa, orang tuda, laki-laki maupun perempuan. Sehubungan dengan pengembangan dan pembinaan sumber daya manusia, maka pendidikan jasmani disekolah mempunyai peranan sangat dasar. Peran yang penting karena sebagai upaya langsung yang bersentuhan dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis anak didik. Gerak dan permainan merupakan wahana untuk memacu motivasi serta dorongan dalam merangsang proses belajar disekolah.

Dalam pendidikan jasmani, aplikasi permainan biasanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana siswa merasa lebih senang dan tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Terlebih dalam pembelajaran

pendidikan jasmani pada pokok bahasan atletik nomor lompat jauh yang membutuhkan tehnik-tehnik dalam melakukan gerakan, seperti lompat jauh gaya menggantung (*hang*), gaya jongkok (*tuck*) dan berjalan di udara (*walking on the air*). Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Dan banyak macam permainan tradisional yang akan mampu meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Dan hal ini harusnya diketahui oleh guru. Agar pembelajaran selalu menarik, tidak membosankan dan siswa tetap semangat.

Dari hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi pendidikan jasmani (Penjas) MTS Al-Washliyah 28 Kecamatan Sei Rampah mengatakan bahwa: “siswa kurang mampu melakukan teknik dasar lompat jauh gaya jongkok dengan baik dan tepat, sehingga hasil belajar teknik dasar lompat jauh mereka kurang memuaskan, kemudian konsentrasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) yang sedang mereka ikuti. Hal ini terlihat dari cara melakukan tolakan, tumpuan, dan sikap mendarat. Guru Penjas tersebut juga memberikan beberapa kesempatan pengulangan untuk melakukan lompat jauh kepada siswa-siswa tersebut. Namun hasilnya masih kurang memuaskan, ini dapat dilihat dari proses melakukannya mulai awalan, tumpuan dan sikap mendarat. Belum diketahui secara pasti penyebabnya, apakah itu dikarenakan kurangnya variasi strategi pembelajaran atau ide-ide yang dimiliki guru.

Kemudian, masih ada permasalahan yang lain. Seperti hasil belajar lompat jauh siswa yang kurang memuaskan. Dimana di kelas VII-1 ini terdapat 40 siswa, yang mana terdapat 7 siswa yang tuntas (17,5%) dan 33 siswa yang tidak tuntas (82,5%). Permasalahan ini membuat peneliti tertarik untuk membuat penelitian tindakan kelas yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat**

Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII MTS Al Washliyah 28 Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang telah diuraikan penulis di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar lompat jauh. Apakah gaya mengajar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani. Apakah penggunaan gaya mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh. Apakah aplikasi permainan tradisional dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh. Apakah dengan penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulisan maka Penulisan membatasi penelitian ini membahas “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII MTS Al Washliyah 28 Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan

Tradisional Pada Siswa Kelas VII MTS Al Washliyah 28 Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013?”

E. Tujuan Penelitian

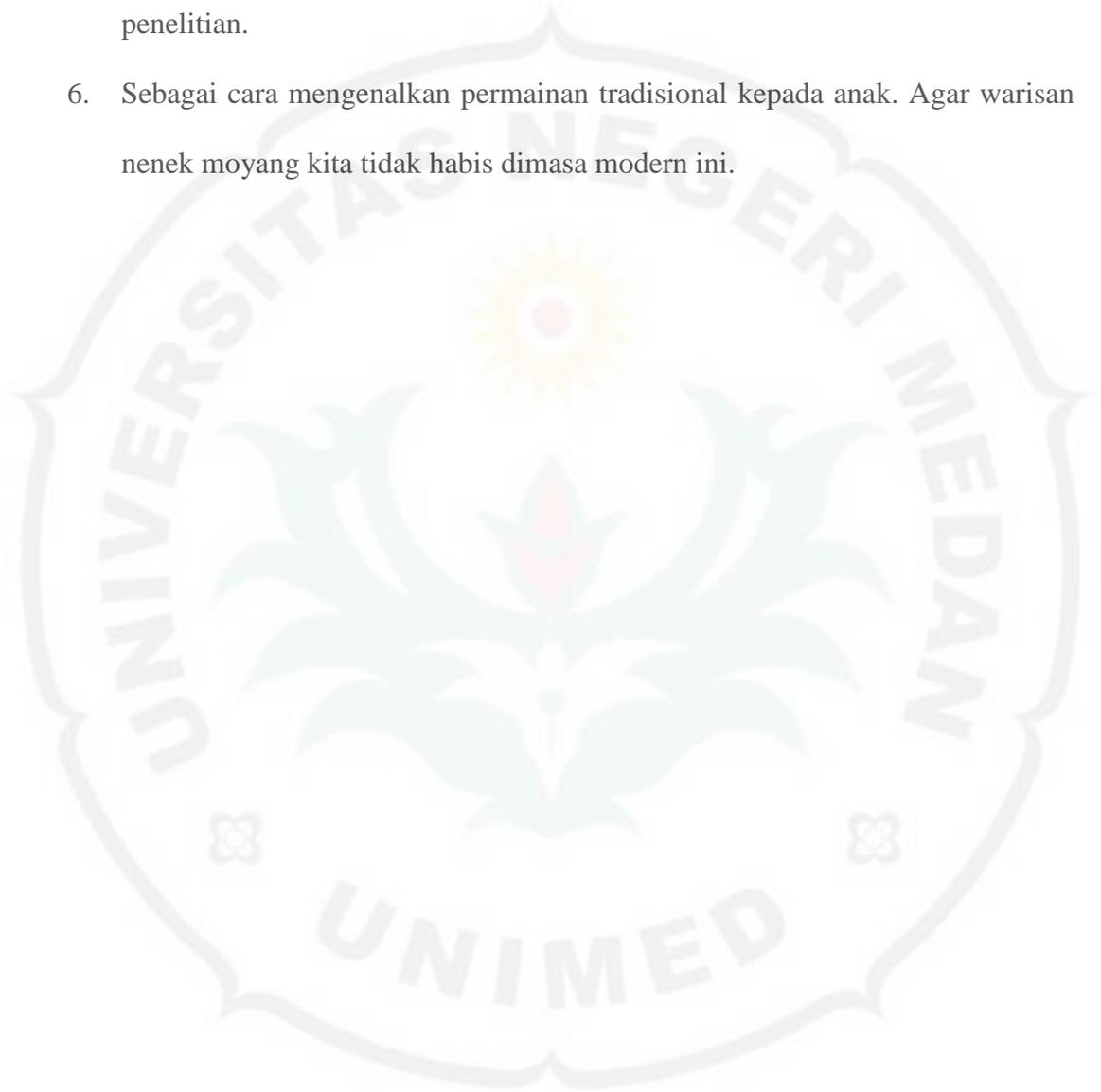
Adapun tujuan penelitian ini adalah: “Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas VII MTS Al Washliyah 28 Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2012/2013”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan Penjas.
2. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
3. Untuk melestarikan permainan tradisional yang hampir punah dimasa anak-anak pada zaman modern ini.
4. Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya permainan tradisional dikalangan masyarakat.

5. Dapat dijadikan perbandingan bagi pembaca yang akan mengadakan penelitian.
6. Sebagai cara mengenalkan permainan tradisional kepada anak. Agar warisan nenek moyang kita tidak habis dimasa modern ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY