

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dapat menumbuhkan potensi sumber daya manusia melalui proses pembelajaran dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar di sekolah. Di Indonesia sendiri, perubahan pendidikan terus dilakukan demi memantapkan potensi belajar anak bangsa sehingga menciptakan generasi muda Indonesia yang berwawasan luas. Oleh sebab itu perubahan pendidikan dilakukan secara terus menerus baik dari segi kurikulum, manajemen pendidikan sampai pada perubahan metode pengajaran agar siswa tertarik dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dapat memberikan kesempatan berkembangnya semua aspek dalam pribadi manusia seperti dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam BAB II pasal 3 dan 4 :

“Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan bermartabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional. Pendidikan Indonesia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”.

Selain itu, tujuan Pendidikan Nasional antara lain adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor generasi muda bangsa yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik.

Untuk menciptakan generasi muda yang kreatif dan cerdas perlu diiringi dengan jasmani yang sehat karena dengan jasmani yang sehat akan menciptakan pemikiran yang sehat pula. Pendidikan di sekolah hendaknya disamaratakan fungsinya seperti pendidikan ilmiah (eksakta), pendidikan sosial, pendidikan kesenian dan pendidikan jasmani.

Sebagaimana ditetapkan dalam Undang- Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah :

Pengembangan manusia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

(<http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/tujuan-pendidikan-jasmani/>)

Sekolah merupakan perangkat pendidikan yang telah direncanakan untuk pengajaran kepada siswa dengan pengawasan guru sehingga memberikan kemudahan proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Di sekolah, interaksi belajar mengajar akan tercipta dengan baik jika antara guru dan siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu guru perlu mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai mungkin dan semenarik mungkin serta melakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.

Menurut Abe (dalam Ahmasabe : 2008) tujuan yang hendak dicapai seorang guru penjas kepada siswanya salah satunya lewat pengembangan pribadi yaitu : 1) Pertumbuhan fisik optimal; 2) Sehat fisik, mental, sosial dan spiritual ; 3) Kesegaran jasmani optimal ; 4) Cerdas ; 5) Kreatif dan Inovatif ; 6) Terampil dalam gerak dan memecahkan masalah ; dan 7) Jujur, disiplin, percaya diri dan tanggung jawab.

(<http://ahmesabe.wordpress.com/2008/11/04/tujuan-pendidikan-jasmani/>)

Seorang guru pendidikan jasmani memiliki kesulitan sendiri dalam mendemonstrasikan pelajaran pendidikan, bukan pada kegiatan prakteknya saja tetapi agar siswa juga dapat tertarik dengan teori olahraga sebelum kegiatan praktek di lapangan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikannya harus menarik sehingga siswa tidak bosan dan tertarik untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apa yang ditugaskan. Karena tinggi rendahnya hasil belajar tergantung pada proses pembelajaran yang akan dihadapi oleh siswa.

Maka diperlukan suatu alternatif agar dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Misalnya dengan memilih suatu bentuk permainan yang menarik bagi siswa. Bentuk permainan yang akan dipilih dan diperkirakan oleh guru dapat digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan semata-mata untuk meningkatkan keefektifitasnya. Ini merupakan tugas penting bagi guru untuk memilih bentuk permainan dengan menyesuaikan kondisi siswa di lapangan. Sebelum menentukan bentuk permainan yang akan digunakan dalam proses

kegiatan belajar mengajar nantinya, seorang guru haruslah terlebih dahulu mempertimbangkan baik buruknya suatu bentuk permainan tersebut. Memilih bentuk permainan yang tepat untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidaklah mudah, walaupun guru sudah merasa tepat dengan satu bentuk permainan namun bisa saja menimbulkan dampak yang tidak diharapkan, seperti kelelahan dan kejenuhan yang sering kali muncul sebagai akibat dari kurang tepatnya penerapan bentuk permainan tersebut. Untuk itu perlu diadakan perencanaan bentuk permainan yang akan diberikan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu diharapkan kepada guru mampu mencari alternatif memecahkan permasalahan dalam memilih bentuk permainan dengan kesesuaian materi yang akan diajarkan sehingga terciptanya suatu peningkatan pembelajaran.

Banyak bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya adalah bentuk permainan tradisional. Bentuk permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang menuntut siswa untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan proses belajar dalam suatu kelompok yang dibentuk agar setiap anggotanya dapat memacu motivasi serta dorongan dalam merangsang proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Pada proses permainan tradisional ini, siswa dilatih untuk dapat menguasai materi pembelajaran melalui kemampuan memecahkan masalah dengan baik dan benar serta menimbulkan rasa senang didalam diri masing-masing siswa. Dengan permainan tradisional ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran pendidikan jasmani.

Lompat jangkit adalah salah satu nomor lompat dalam cabang Atletik. Lompat jangkit telah terdaftar didalam Kurikulum Pendidikan Nasional yang termasuk olahraga yang di ajarkan dalam pendidikan jasmani.

Adapun teknik dalam lompat jangkit ini terdiri dari pantulan langkah dan lompatan. Rangkaian gerakan ini dilakukan secara lengkap, berurutan dan secara padu. Ketiga rangkaian gerakan ini berhubungan satu dengan yang lain, karena lompatan dan langkah dilaksanakan dengan kaki yang sama, dan lompatan tepat dengan kaki yang lain, dengan demikian untuk mencapai jarak sejauh mungkin, siswa harus mengimbangi usaha pada ketiga lompatan.

Pada pelaksanaan gerakan lompat jangkit kelihatannya unsur komponen kondisi fisik yang dominan adalah kekuatan otot tungkai dan fleksibilitas, unsur komponen kondisi fisik tersebut lebih dibutuhkan pada saat lari (awalan) dan melakukan rangkaian ketiga take off kemudian khusus untuk unsur fleksibilitas lebih diperlukan pada saat melayang (dalam ketiga rangkaian) dan mendarat.

Dari hasil observasi sementara dan wawancara penulis dengan guru penjas di SMK Negeri 1 Tanjung Pura tahun 2012, diperoleh data ketuntasan hasil belajar lompat jangkit dengan 14 siswa (37,84%) dinyatakan tuntas dan sebanyak 23 siswa (62,16%) tidak tuntas belajar dalam materi lompat jangkit di kelas XI TKJ II yang berjumlah 37 siswa. Dengan ketetapan KKM dari sekolah SMK Negeri 1 Tanjung Pura adalah 70. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan penyebab dari kesulitan siswa dalam melakukan teknik lompat jangkit pada saat melakukan gerakan materi lompat jangkit dikarenakan kesalahan sikap saat posisi badan pada saat melakukan gerakan

lompat jangkit dan juga ketidak pahaman siswa bagaimana cara melakukan teknik lompat jangkit yang sebenarnya. Sebagian siswa merasa lompat jangkit sulit untuk dilakukan, karena lemahnya kekuatan kaki. Dan siswa cenderung merasa bosan dan malas pada saat pembelajaran, karena kurangnya variasi dalam latihan lompat jangkit.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas perlu sebuah pemecahan masalah yang sederhana dan bisa dilakukan oleh guru. Melihat permasalahan diatas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya sebuah media alternatif untuk menunjang pembelajaran penjas khususnya materi lompat jangkit. Media alternatif yang dapat munumbuhkan rasa senang pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dengan bentuk permainan tradisional (permainan tradisional engklek, lompat tali, dan dampu) siswa diharapkan dapat melatih kekuatan otot tungkai. Karena dasar dari ketiga bentuk permainan tradisional ini sama dengan lompat jangkit, dengan melakukan permainan tradisional tersebut secara berulang-ulang diharapkan dapat menambah kekuatan otot tungkai siswa serta dapat menimbulkan rasa senang dengan bermain dan memperbaiki hasil belajar lompat jangkit siswa kelas XI SMK Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : 1) Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran. 2) Kurangnya variasi dalam pembelajaran. 3) Rendahnya hasil belajar siswa. 4) Pengelolaan prasarana yang kurang dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Efektifitas Penerapan Media Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Lompat Jangkit Siswa Kelas XI SMK Negeri I Tanjung Pura Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat di rumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah : "Apakah Dengan Pendekatan Pembelajaran Permainan Tradisional Dapat Memperbaiki Hasil Belajar Lompat Jangkit Siswa Kelas XI SMK Negeri I Tanjung Pura Tahun Ajaran 2012/2013".

E. Tujuan Penelitian

Menetapkan tujuan penelitian merupakan hal yang sangat penting karena setiap penelitian yang dilakukan harus memiliki tujuan. Tujuan penelitian ini, adalah : “ Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jangkit melalui penerapan permainan tradisional siswa kelas XI SMK Negeri I Tanjung Pura Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan telah dicapai maka dipastikan hasil tersebut bermanfaat bagi penulis, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih model permainan yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan informasi dan pustaka untuk para peneliti – peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian.
3. Sebagai sumbangan pemikiran dan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti.