

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi, nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerja sama, dan lain-lain). Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional, dan sosial.

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.

Sekolah merupakan perangkat pendidikan yang telah direncanakan untuk pengajaran kepada siswa dengan pengawasan guru sehingga memberikan kemudahan proses belajar mengajar demi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam sekolah interaksi belajar mengajar akan tercipta dengan baik jika antara

guru dan siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu guru perlu mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan dan mempersiapkan metode pembelajaran yang sesuai mungkin dan semenarik mungkin serta melakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.

Seorang guru pendidikan jasmani memiliki kesulitan sendiri dalam mendemonstrasikan pelajaran pendidikan jasmani, bukan pada kegiatan prakteknya saja tetapi agar siswa juga dapat tertarik dengan teori olahraga sebelum kegiatan praktek dilapangan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani , guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikannya harus menarik sehingga siswa tidak bosan dan malas 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 memilih bentuk permainan dalam pembelajaran. Untuk itu perlu diadakan perencanaan bentuk permainan yang akan diberikan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu diharapkan kepada guru mampu memberikan alternatif pemecahan permasalahan sehingga terciptanya suatu peningkatan pembelajaran.

Banyak bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, salah satunya adalah melalui model bermain engklek. Model bermain engklek 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 model bermain engklek 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 model bermain engklek ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran pendidikan jasmani.

Lompat jangkit adalah salah satu nomor lompat yang terdapat dalam cabang olahraga 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 gerak lompat jangkit kelihatannya unsur komponen kondisi fisik yang dominan adalah kekuatan otot tungkai dan fleksibilitas, unsur tersebut kemungkinan lebih dibutuhkan pada saat lari (awalan) dan melakukan rangkaian ketiga take off kemudian khusus untuk unsur fleksibilitas kemungkinan lebih diperlukan pada saat melayang (dalam ketiga rangkaian) dan mendarat.

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti dengan guru di SMA Negeri 2 Tebing Tinggi Agustus 2012, RAMLI TARIGAN S.Pd mengatakan : Bahwa penguasaan keterampilan lompat jangkit siswa kelas X SMA Negeri 2 Tebing Tinggi masih terdapat kesalahan yaitu pada saat melakukan gerakan jingkat dan langkah. Hal ini terlihat dari nilai rata- rata lompat jangkit yang diperoleh siswa adalah 6,48, sementara KKM di sekolah SMA Negeri 2 Tebing Tinggi adalah 70.

Hal ini disebabkan siswa masih belum mampu melakukan teknik – teknik dasar lompat jangkit dengan baik karena melakukan banyak kesalahan terutama pada saat melakukan sikap awal dan tumpuan. Tumpuan yang dilakukan para siswa masih belum maksimal dalam melakukannya.

Dikarenakan Guru bidang studi hanya menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan media buku pelajaran (buku paket) dari sekolah, papan tulis, kapur tulis dan kurang kreatif dalam mengajarkan penjas khususnya materi lompat jangkit.

Berdasarkan uraian diatas melalui model bermain engklek ini siswa diharapkan dapat menambah kekuatan otot tungkai. Karena dasar dari permainan engklek sama dengan lompat jangkit, dengan melakukan permainan engklek secara berulang-ulang diharapkan dapat menambah kekuatan otot tungkai siswa serta dapat menimbulkan rasa senang dengan bermain dan meningkatkan kemampuan gerak dasar tumpuan dalam lompat jangkit siswa kelas X SMA Negeri 2 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : 1) Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kemampuan gerak dasar tumpuan lompat jangkit? 2) Apakah melalui model bermain engklek berpengaruh terhadap kemampuan gerak dasar tumpuan lompat jangkit? 3) Apakah melalui model bermain engklek kemampuan gerak dasar tumpuan lompat jangkit dapat meningkatkan hasil belajar? 4) Apakah melalui model bermain engklek dapat meningkatkan hasil belajar lompat jangkit? 5) Berapa besarkah peningkatan kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit melalui kemampuan model bermain engklek.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang terkait dalam suatu penelitian dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda - beda serta keterbatasan masalah waktu, dana dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah. Untuk menghindari penafsiran dan sekaligus membuat sasaran pembahasan menjadi lebih berfokus, maka perlu dibuat pembatasan masalah dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit. Adapun yang menjadi pembatasan masalah terdapat dalam variabel bebas dan variabel terikat. Pembatasan masalah dalam variabel bebas adalah “Melalui Model Bermain Engklek Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tebing Tinggi Tahun Ajaran 2012/2013”. Sedangkan yang menjadi pembatasan masalah dalam variabel terikatnya adalah “ Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Tumpuan lompat jangkit”.

D. Rumusan Masalah

Dalam rumusan masalah penulis membuat rumusan spesifikasi terhadap hakekat masalah yang diteliti. Perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : “Bagaimanakah model bermain engklek dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit siswa kelas X SMA Negeri 2 Tebing Tinggi 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 kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit melalui penerapan model bermain engklek siswa kelas X SMA Negeri 2 Tebing Tinggi 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 kemampuan gerak dasar tumpuan dalam pembelajaran lompat jangkit pada 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.
4. Memiliki rasa tanggung jawab dan percaya diri dalam proses belajar
5. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran yang positif bagi kualitas pembelajaran siswa selanjutnya.