BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan belajar mengajar, anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Menurut Djamarah, (2010: 38) “inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran, tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya”. Seorang guru akan merasa puas jika siswnya belajar dengan sungguh-sungguh serta semangat kesadaran diri yang tinggi. Hal ini akan dapat dicapai apabila guru memiliki sikap dan kemampuan secara profesional untuk mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkandan efektif. Maka dari itu dalam dunia pendidikan perlu adanya strategi pembelajaran, pengolaan kelas dan manfaat dalam pembelajaran. Pendidikan memiliki sasaran pedagogi, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pembelajaran pendidikan jasmani, karena gerak sebagai aktifitas jasmani yang pada dasarnya berguna bagi manusia untuk mengenal dunia secara alami. Maka dari itu mata pelajaran pendidikan jasmani sangat penting untuk diajarkan disekolah dasar. Anak usia sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6 – 12 tahun dan sering disebut juga usia dunia bermain. Menurut Sujiono, (dalam Puspitasari, 2009: 145) fungsi bermain salah satunya adalah dapat mengembangkan memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan. Untuk itu pembelajaran dilakukan mulai dari usia dini untuk bisa mengembangkan otot, agar pada usia remaja seperti anak SMA bisa terbentuk motoriknya.

Di indonesia atletik dikenal lewat bangsa belanda yang selama tiga setengah abad telah menjajah negeri ini namun demikian atletik tidak dikenal secara luas yang mendapat kesempatan dalam melakukan latihan atletik hanyalah disekolah dan kemiliteran saja itupun hanya sekedar untuk melengkapi kebugaran jasmani saja. Menurut Wiarto, (2013: 5) pada tanggal tiga september 1950 berkumpulah tokoh-tokoh atletik dari beberapa daerah indonesia dikota semarang untuk membentuk

induk organisasi bagi seluruh wilayah indonesia dan lahirlah organisasi atletik yang di beri nama ”Persatuan Atletik Seluruh Indonesia (PASI)”. Atletik adalah olahraga dasar yang juga disebut sebagai induk/ibu dari cabang olahraga lain. Karena dalam atletik berisikan gerak dasar yaitu seperti lari, berjalan, lompat, dan melempar. Adapun yang menjadi bahan penelitian adalah cabang olahraga atletik nomor lompat jauh.

Menurut Mulyani, (2016: 143) permainan balap karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer saat hari kemerdekaan indonesia. Permainan ini sangat dikenal dari masyarakat kota dan perkampungan, Permainan ini benar-benar menghibur masyarakat. Tidak hanya anak-anak yang memainakan balap karung, bahkan orang dewasa pun sangat menikmati permainan tersebut. Peralatan yang diperlukan balap karung sangat sederhana dan tidak mahal yaitu karung bekas yang berukuran besar. Lokasi yang di butuhkan dalam permainan balap karung, mencari lahan yang memanjang sekitar 10-20 meter. Aturan dari permainan tradisional balap karung seperti lomba lari namun badan berada didalam karung, peserta bisa berlari, berjalan selama berada didalam karung. Namun melompat adalah cara yang terbaik untuk melakukan permainan tradisional balap karung.

Menurut pengamatan peneliti, pada siswa-siswi kelas X SMAN 1 MENGANTI didalam melakukan lompat jauh, langkah kaki saat awalan, tumpuan, saat melayang di udara dan saat mendarat kurang baik. Dapat dilihat unsur utama penyebab kurang tercapainya pemebelajaran pada siswa adalah teknik awalan, tumpuan, saat melayang di udara dan saat mendarat kurang baik. Dalam upaya meningkatkan teknik lompat jauh, perlu di perhatikan faktor-faktor penyebab dasarnya. Keadaan tersebut perlu upaya pemecahan / solusi, salah satu upaya pemecahan yang dapat di lakukan dengan memberikan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki teknik lompat jauh agar bisa lebih baik lagi. Sehingga perlu ada pembuktian melalui pembelajaran pendidikan jasmani pada pembelajaran atletik lompat jauh. Menurut Ismawandi, (2014: 17) lompat jauh merupakan gerakan melompat yang menggunakan tumpuan pada

satu kaki untuk mencapai jarak sejauh–jauhnya. Materi pembelajaran atletik lompat jauh untuk siswa – siswi SMA sangat sulit dan diperlukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Banyak siswa yang takut untuk melompat, banyak siswa yang sulit untuk melakukan lompat jauh, banyak siswa yang tidak minat mengikuti pembelajaran lompat jauh.

Guru perlu mencoba hal yang baru dalam proses pembelajaran. Dengan menyesuaikan karakteristik siswa agar mereka lebih tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional yaitu balap karung, dalam pembelajaran diharapkan mendapatkan hasil belajar materi atletik lompat jauh. Dengan latar belakang tersebut maka menyunsun suatu penulisan yang berjudul : "Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lompat Jauh pada Siswa – Siswi Kelas X di SMAN 1 MENGANTI."

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut di atas maka penelitian ini membatasi masalah penelitian untuk menghindari permasalahan yang muncul agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Dalam Penelitian ini akan di batasi adalah sebagai berikut yaitu: pengaruh permainan tradisional balap karung dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh pada siswa – siswi kelas X di SMAN 1 MENGANTI.

C. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang diatas yang masih umum dan masih banyak yang mempengarui. Maka peneliti mencoba merumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh permainan tradisional balap karung dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh pada Siswa – Siswi Kelas X di SMAN 1 MENGANTI..?
2. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap pembelajaran lompat jauh..?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional balap karung dalam upaya meningkatkan

hasil pembelajarn lompat jauh pada siswa – siswi kelas X di SMAN 1 MENGANTI. Maka peneliti mencoba merumuskan sebuah tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional balap karung dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh pada siswa – siswi kelas X di SMAN 1 MENGANTI.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional balap karung terhadap pembelajaran lompat jauh.

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta dapat memberi informasi.

1. Manfaat Teoritis

   Dapat menunjukkan bukti-bukti ilmiah tentang pengaruh permainan tradisional balap karung dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran lompat jauh.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi guru pendidikan jasmani

      Sebagai informasi bagi guru pendidikan jasmani dalam menerapkan dan memilih bentuk latihan pembelajaran lompat jauh yang lebih efektif untuk mencapai keberhasilan dalam mengajar.

   b. Bagi Siswa

      Sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan serta mencapai prestasi siswa dalam bidang lompat jauh.

   c. Bagi Masyarakat

      Sebagai bahan informasi tentang adanya pengaruh permainan tradisional balap karung dan faktor-faktor dengan meninglkatkan hasil lompat jauh.