

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Atletik merupakan cabang olahraga yang terdiri dari gabungan beberapa jenis olahraga fisik, seperti olahraga lari, lempar, lompat, dan jalan. Atletik termasuk materi wajib dalam mata pelajaran pendidikan jasmani yang harus diajarkan di sekolah-sekolah. Keterlibatan siswa dalam program pembelajaran atletik diharapkan dapat membantu mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan siswa, meningkatkan komponen kebugaran jasmani siswa, seperti: daya tahan kekuatan, power, kelentukan, kelincahan, keseimbangan dan koordinasi gerak. Selain mengembangkan aspek fisik pembelajaran atletik juga diharapkan dapat mengembangkan aspek mental seperti motivasi belajar, percaya diri, keberanian dan disiplin, sikap toleransi dan kerjasama yang merupakan aspek sosial juga diharapkan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

Salah satu cabang olahraga atletik yaitu lompat jauh. Lompat jauh terdiri dari tiga gaya antara lain : gaya jongkok, gaya menggantung dan gaya jalan di udara. Gaya jongkok merupakan gaya yang paling mudah dilakukan karena pelompat hanya melakukan gerakan menekuk kedua kaki saat melayang di udara terutama untuk siswa usia SMP. Tujuan yang ingin dicapai melalui program pembelajaran lompat jauh di sekolah berbeda dengan tujuan pada atlet lompat jauh yang berprestasi. Pembelajaran lompat jauh di sekolah lebih menekankan pada pencapaian tiga aspek secara utuh yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif yang ingin dicapai melalui pembelajaran lompat jauh adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep teknik dasar lompat jauh gaya jongkok. Selain itu keberanian, kerja keras, kepercayaan diri siswa yang merupakan domain afektif juga dapat berkembang. Dari aspek psikomotor diharapkan pengalaman gerak menjadi bertambah dan jumlah waktu aktivitas belajar siswa meningkat sehingga berdampak terhadap kemampuan siswa. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kemampuan dalam mengembangkan kreativitas, tetapi ketika anak dipaksa untuk menekankan

keaktivitas mereka dengan berpartisipasi dalam suatu kegiatan yang tidak disukai atau yang tidak memotivasi mereka, maka kreativitas sulit untuk dimunculkan. Salah satu kelemahan dalam pembelajaran lompat jauh yaitu siswa harus melakukan gerakan melompat secara berulang-ulang sehingga siswa merasa jenuh. Hendaknya para guru harus bisa mengatasi kebosanan siswa dengan cara membuat model pembelajaran dalam lompat jauh gaya jongkok (Maksum, 2017). Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional. Arifah & Dinata, (2014) menyatakan bahwa Permainan memberikan peranan yang penting. Permainan lompat merupakan salah satu cara yang dibuat agar siswa tertarik dengan materi lompat jauh dan diharapkan hasil belajar dapat meningkat. Hasil di atas juga diperkuat oleh studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti. Pada studi pendahuluan, peneliti memberikan tes lompat jauh gaya jongkok kepada 30 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama di Kota Bengkulu.. Berikut adalah hasil tes kemampuan lompat jauh gaya jongkok siswa:

Tabel 1. 1 Data Skor Ketuntasan Minimum (KKM) Hasil Belajar Lompat Jauh

No	Hasil Tes	Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
1	Skor < 72	Tidak Tuntas	23	77 %
2	Skor > 72	Tuntas	7	23%



Gambar 1. 1 Diagram Persentase Ketuntasan Minimum (KKM) Hasil Belajar Lompat Jauh

Berdasarkan hasil tes pada tabel 1.1 dan diagram batang 1.1 di atas di atas, terdapat 77% siswa dari 30 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama mendapatkan belum tuntas pada hasil belajar lompat jauh dan siswa yang tuntas 23% (7 Orang) sehingga dapat disimpulkan hasil belajar lompat jauh belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) . Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk mencari suatu solusi dalam meningkatkan kemampuan Lompat Jauh Jongkok. Selanjutnya, peneliti melakukan studi pendahuluan kepada guru dan siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang berada di Kota Bengkulu. Studi ini bertujuan untuk menganalisis sebab dari kemampuan Lompat Jauh siswa yang cukup rendah dan kebutuhan apa yang mereka perlukan untuk dapat meningkatkan kemampuan Lompat Jauh. Peneliti menyebarkan Kuesioner kepada guru Sekolah Menengah Pertama dan hasilnya menunjukkan sebagian besar guru sepakat bahwa belum adanya model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan lompat jauh gaya jongkok. Hal ini dikarenakan media penyampaian materi tersebut sangat monoton. Didukung oleh hasil penyebaran Kuesioner ke 30 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama menunjukkan bahwa 77% siswa menyatakan tidak semua materi pembelajaran lompat jauh mudah dipahami dengan baik dan sangat membosankan.

Pada pembelajaran lompat jauh terdapat hal-hal yang perlu dipertimbangkan antara lain menghubungkan Pembelajaran dengan praktik dan masalah, menggunakan teknologi, dan membuatnya nyata (Byrne et al., 2019; Deys et al., 2021). Oleh karena itu alangkah baiknya dalam pembelajaran Lompat jauh terdapat suatu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memfasilitasi siswa belajar memahami teknik dasar lompatan. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa peranan model pembelajaran dapat memudahkan pemahaman konseptual dan dapat meningkatkan konsentrasi anak (Damayani et al., 2019; Meza Torres et al., 2015; Saad, 2022). Sebagian besar penelitian tersebut dilaksanakan pada siswa tingkat dasar. Namun, tidak menutup kemungkinan Permainan Tradisional dapat diterapkan pada siswa Menengah pertama. Terdapat beberapa penelitian relevan juga yang membuktikan bahwa pembelajaran permainan tradisional dapat digunakan pada anak Sekolah Menengah Pertama (Ali et al., 2019a; Bile et al., 2021; Djawa, 2017). Hasil

penelitian telah membuktikan bahwa peranan permainan tradisional memiliki signifikansi positif diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dikarenakan adanya unsur yang menyenangkan sehingga meningkatkan keaktifan siswa. Dengan demikian, Permainan Tradisional dapat digunakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Selanjutnya, peneliti juga menganalisis terkait peranan Permainan Tradisional pada muatan pelajaran Lompat Jauh di Sekolah Menengah Pertama. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningsih (2021); Indriyani et al., (2021) telah membuktikan bahwa Penelitian ini telah membuktikan bahwa Permainan Tradisional interaktif dapat diterapkan pada pembelajaran Lompat Jauh bahkan dapat juga mempengaruhi hasil belajar Lompat Jauh. Permainan Tradisional berperan dalam meningkatkan konsentrasi dan memudahkan pemahaman siswa. Namun perlu ada penelitian tambahan mengenai spesifikasi atau jenis Permainan Tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa pembelajaran berbasis Permainan Tradisional yang diintegrasikan dengan aplikasi android (Hidayat et al., 2019; Lamonge et al., 2017; Sari et al., 2019; B. Wang et al., 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Lompat Jauh berbasis Permainan Tradisional dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir siswa dalam belajar.

Berdasarkan analisis dari beberapa penelitian di atas, telah ditemukan beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) antara lain (1) penelitian yang ada telah menunjukkan bahwa Permainan Tradisional membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran, (2) penelitian yang ada telah membuktikan bahwa dengan adanya model permainan tradisional dapat diketahui kelebihan dan kelemahan setiap kemampuan siswa dalam melakukan lompat jauh. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan Permainan Tradisional untuk meningkatkan kemampuan Lompat Jauh Gaya Jongkok. Penelitian pengembangan Permainan Tradisional ini tampak menunjukkan hal yang berbeda dengan sebelumnya, subjek penelitian adalah siswa Sekolah Menengah Pertama dan metode penelitian menggunakan *research and development* dengan Borg and Gall. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama di Kota Bengkulu. Permainan Tradisional yang digunakan oleh peneliti tentunya disesuaikan dengan unsur yang ada dalam lompat jauh yaitu: tahap awalan,

tolakan, melayang dan mendarat. Maka dari itu perlunya model pembelajaran berbasis permainan tradisional sehingga dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar lompat jauh gaya jongkok.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka fokus masalah penelitian ini adalah model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengembangan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama?
- 2) Bagaimana kelayakan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama?
- 3) Bagaimana efektivitas model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun secara umum, tujuan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Menganalisis proses pengembangan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama.

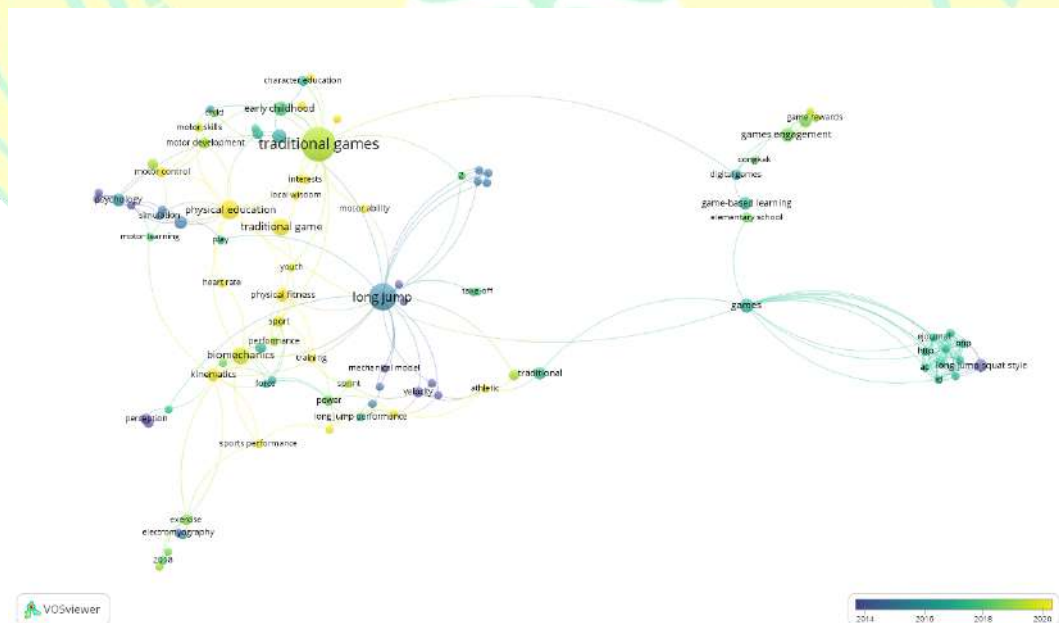
- 2) Menganalisis kelayakan model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama.
- 3) Mengkaji efektivitas model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional untuk siswa sekolah menengah pertama.

1.5 State of The Art

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometrik yang membandingkan penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

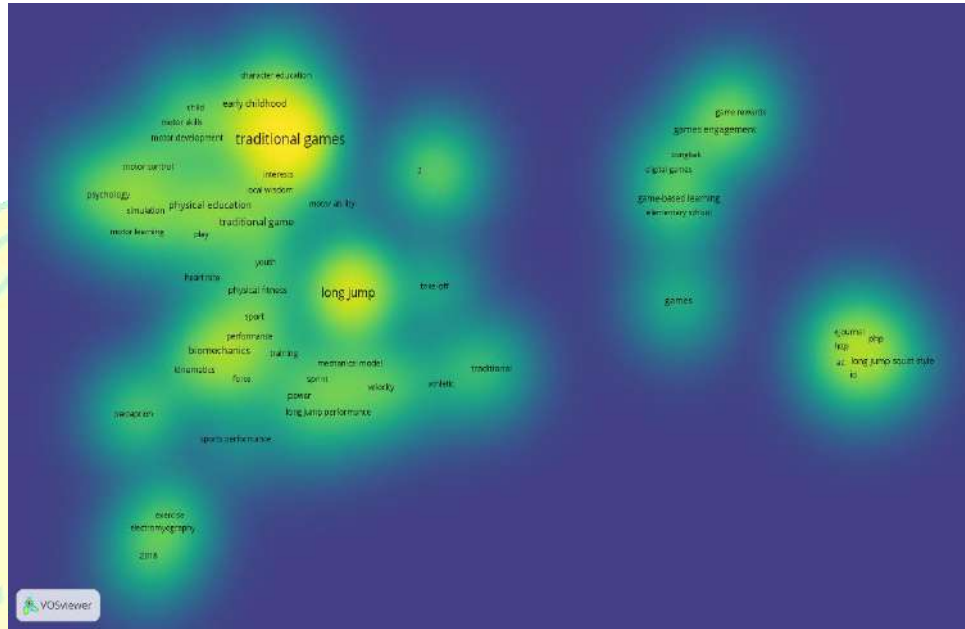
1) Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi bibliometrik dari *Scopus*, *Web of science*, *Crossref*, *PubMed* dan *Google Scholar* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut.



Gambar 1. 2 Visualisasi Keterhubungan Variable

Berdasarkan gambar 1.2 di atas terlihat bahwa variable Lompat jauh, dan Permainan tradisional telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut:



Gambar 1. 3 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (*Co-Occurrence*)

Gambar 1.3 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci Lompat jauh, dan Permainan tradisional. Setiap node dipelut visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang bergantung pada kepadatan item node. Dengan kata lain, warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang lebih sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau (Adiyoso, 2022). Dalam hal ini Lompat jauh, dan Permainan tradisional berada di area hijau kekuning-kuningan. Hal ini berarti variable tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi dengan siswa Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan analisis bibliometrik di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang model pembelajaran teknik dasar lompat jauh gaya jongkok berbasis permainan tradisional. Adapun responden penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama.

2) Tinjauan Literatur

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa peranan permainan tradisional ternyata dapat memudahkan pemahaman konseptual dan dapat meningkatkan konsentrasi anak (Ali et al., 2019b; Hanief & Sugito, 2015; Prasetyo, 2016; Rinanto, 2014; Suharnoko & Firmansyah, 2018; Suroso, 2015). Sebagian besar penelitian tersebut dilaksanakan pada siswa Sekolah Menengah Pertama dalam muatan bidang olahraga dan beberapa bidang lainnya. Sangat memungkinkan Permainan Tradisional dapat diterapkan pada siswa usia Sekolah Menengah Atas. Bermain aktif adalah pendekatan baru untuk mengatasi tingkat aktivitas rendah dan kemampuan dasar (Putro, 2016). Pendekatan bermain ini selain disenangi oleh anak, juga dapat meningkatkan partisipasi untuk meningkatkan serta mengembangkan dimensi anak secara menyeluruh. Aktifitas permainan tradisional diharapkan bisa mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai guru, sehingga kebutuhan gerak secara keseluruhan terpenuhi. Permainan tradisional tidak saja mengutamakan aktifitas fisik, melainkan terdapat unsur nilai-nilai budaya yang dipatuhi dan dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai macam bentuk permainan dapat digunakan oleh pengajar dalam membentuk teknik dasar tersebut diantaranya adalah permainan tradisional. *Games have been recognized as being a good tool to promote learners to actively participate in learning activities* (Yien et al., 2011). Dapat dipahami bahwa permainan telah diakui sebagai alat yang baik untuk mempromosikan peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Permainan tradisional merupakan permainan berakar dari nilai-nilai luhur kebudayaan yang dapat diwariskan kepada generasi anak bangsa.

Permainan tradisional mempunyai hubungan yang sangat erat dengan perkembangan pengetahuan dan sosial anak. Ada penelitian menyebutkan bahwa di dalam permainan terkandung berbagai aspek pendidikan yaitu afektif, kognitif dan psikomotor (Khasanah et al., 2011). Artinya melalui permainan tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap dan perilaku sehingga permainan dapat membentuk manusia yang sehat, cerdas, sportif dan bermoral. Permainan tradisional merupakan simbol dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau

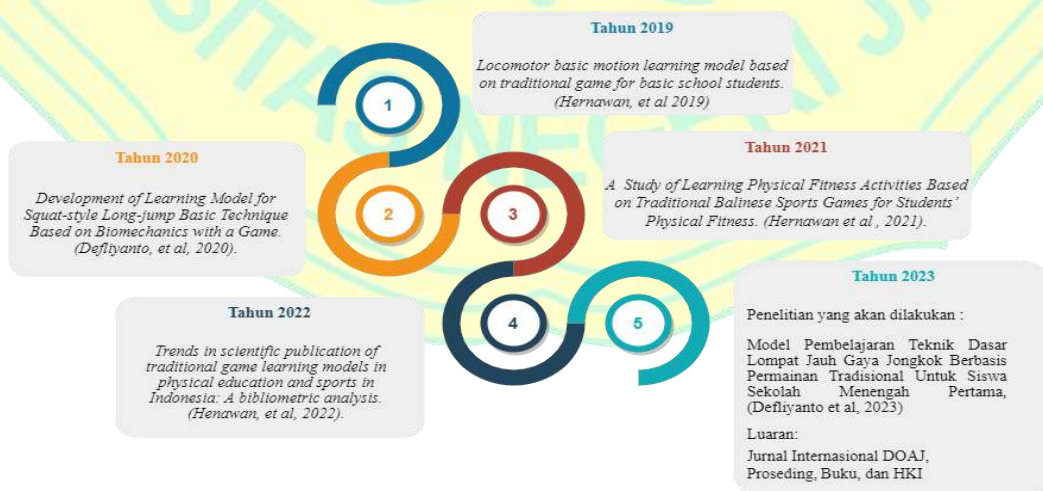
pesan di dalamnya. Permainan tradisional dapat dijadikan sarana belajar. Permainan tradisional juga mampu mengasah aspek pengendalian anak, karena di dalam unsur permainannya banyak menciptakan aktifitas menggembarakan dan aktifitas gerak dasar. Pembinaan dan pengembangan permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh pemerintah pusat. Tetapi dapat dilakukan masyarakat mulai dari sekolah, baik itu sifatnya modern maupun tradisional. Permainan tradisional dapat diwujudkan dengan cara digali unsur budayanya, dikembangkan melalui tata peraturan permainannya, serta dilestarikan keberadaannya agar budaya tradisional sifatnya dapat berkelanjutan buat tatapan generasi yang akan datang. Permainan tradisional akan mempengaruhi perkembangan motorik. Permainan tradisional mampu mengasah aspek pengendalian diri anak berupa kemampuan untuk menunda kepuasan, bisa bersabar, tidak mudah tersinggung, rasa percaya diri yang cukup, dan memiliki sikap pantang menyerah dan lain sebagainya. Permainan tradisional mempunyai hubungan yang sangat erat dengan perkembangan intelektual anak. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, anak-anak lebih cenderung banyak menghabiskan waktunya bermain menggunakan teknologi yang ada. Realita tersebut, membuat permainan tradisional kini perlahan mulai sudah terlupakan, bahkan kalau kita tanya kepada anak-anak sekarang, banyak mereka tidak tahu tentang jenis-jenis permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia (Anggita, 2019). Permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa olahraga dan sekaligus juga tradisional baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Selanjutnya, peneliti juga mengkaji apakah Permainan Tradisional ini dapat diterapkan pada siswa usia Sekolah Menengah Pertama atau tidak. Terdapat beberapa penelitian relevan juga yang membuktikan bahwa Permainan Tradisional dapat digunakan pada anak usia Sekolah Menengah Pertama (Alpen et al., 2022; Arifin & Haris, 2018). Penelitian tersebut telah membuktikan bahwa peranan Permainan Tradisional memiliki signifikansi positif diterapkan pada siswa usia Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dikarenakan adanya unsur bermain yang membuat anak belajar lebih tertarik, menyenangkan, nak menjadi kreatif, Mengembangkan kecerdasan logika anak,

Mengembangkan kecerdasan kinestetik. Dengan demikian, Permainan Tradisional dapat digunakan pada siswa usia Sekolah Menengah Pertama. Selanjutnya, peneliti juga menganalisis terkait peranan Permainan Tradisional pada Lompat Jauh Gaya Jongkok di Sekolah Menengah Pertama. Beberapa penelitian ini telah membuktikan bahwa Permainan Tradisional dapat diterapkan pada pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok bahkan dapat juga mempengaruhi hasil belajar Lompat Jauh.

Berdasarkan *state of the art* di atas, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa Permainan Tradisional sering digunakan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar namun tidak menutup kemungkinan Permainan Tradisional juga bisa diterapkan pada anak sekolah Menengah Pertama dengan syarat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa tersebut. Di samping itu sebagian besar penelitian terdahulu sepakat bahwa Permainan Tradisional dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh asalkan diintegrasikan dengan instruksi yang tepat. Dengan demikian yang menjadi kebaruan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Lompat jauh yang akan dikembangkan dengan Permainan Tradisional di buat dalam bentuk Buku Digital.
- 2) Produk Permainan Tradisional ini akan dikembangkan dengan aplikasi Android sehingga menarik minat siswa dalam belajar.

1.6 Road Map Penelitian



Gambar 1. 4 Road Map Penelitian