

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani guna mendorong kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdikbud, 1996: 11). Untuk itu, dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah, maka guru pendidikan jasmani dan kesehatan harus dapat memahami serta melaksanakan administrasi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dengan benar, di antaranya berupa: (1) Kemampuan membuat Analisis Materi Pelajaran; (2) Kemampuan membuat Program Tahunan; (3) Kemampuan membuat Program Semester; (4) Kemampuan membuat Satuan Pelajaran; dan (5) Kemampuan membuat Rencana Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Keberadaan Pendidikan jasmani sebagai rangkaian ini kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan merupakan bekal siswa untuk menjadi manusia yang utuh dan lengkap. Pendidikan jasmani merupakan Pendidikan melalui aktivitas jasmani yang menjadikan aktivitas tersebut sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Menurut Suherman dkk. (2008, hlm. 2) “Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motoric, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi”.

Dauer dan Pangrazi (1989: 1) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan

sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

E Mulyasa (2003:53) mengungkapkan,:

Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Dan Menurut Suparman (1997: 8):

Tujuan pendidikan jasmani adalah membantu siswa meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai aktifitas jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani ini dapat tercapai jika pendidikan diselenggarakan di sekola-sekolah dan dilaksanakan dengan baik sebagaimana mestinya. Manfaatnya dari pendidikan yaitu untuk membuat siswa tidak mengalami kelelahan berarti dalam melakukan aktivitas jasmani dan masih memiliki cadangan energy untuk melakukan aktivitas yang lain. Oleh karena itu, pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani dan kesehatan sehingga tercapai tujuan pendidikan jasmani.

Dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu tugas ajar yang disampaikan harus meperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya. Tugas ajar itu juga harus mampu mengakomodasi

setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu dan mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

Di dalam penjas tentunya ada pengajar yaitu guru, kompetensi guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugasnya. Kompetensi guru sebagai aen pembelajaran pada jenjang Pendidikan dasar, menengah dan atas yang meliputi: kompetensi pedagogic, kepribadian, profwsional, dan social. Dalam hal keterampilan, seorang guru harus menguasai keterampilan mengajar, yaitu: membuka dan menutup pelajaran, bertanya, memberi penguatan, dan mengadakan variasi mengajar. Dalam proses belajar-mengajar, guru memegang peran sebagai sutradara sekaligus actor dan merupakan factor yang sangat dominan dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Ada yang mengatakan jika guru itu berasal dari dua kata yaitu diguguh dan ditiru, oleh sebab itu guru sebagai pencerdas kehidupan bangsa. Guru dipahami oleh masyarakat awam sebagai orang yang pekerjaannya mengajar. Pergeseran pengertian guru dari orang yang pekerjaannya mengajar menjadi pendidik professional, tapi sebagian orang mungkin tidak begitu di permasalahan. Guru memiliki pengaruh yang luar biasa bagi arah pengembangan Pendidikan di Indonesia. Bruner dan Danalson dari telaahnya menemukan sebagaian pembelajaran terpenting dalam kehidupan diperoleh dari masa kanak-kanak yang paling awal, dan pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain.

Oleh sebab itu kami menerapkan pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan permainan tradisinal. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan social dan kebersamaan yang tinggi. Dalam permainan tradisional ini biasanya terdapat aspek afektif, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik yang

berhubungan dengan kecerdasan gerak-kinestetik, mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, melalui permainan tradisional bagi anak merupakan jembatan berkembangnya semua aspek. Menurut (Hariadi 2017) ada 7 poin yang termasuk dalam ranah afektif dalam Pendidikan jasmani yaitu Sikap jujur, kerjasama, disiplin, percaya diri, toleransi, Sportivitas, Menjaga keselamatan

Sofia Hartati (2005; 24) beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya. jika konsekuensinya menyenangkan maka hal itu akan diulangi lagi. Hal, tersebut sejalan dengan permainan tradisional yang prosesnya sangat digemari anak-anak.

Menurut (Kurniati 2011) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati peraturan serta menghargai orang lain. Secara umum permainan tradisional memuat unsur-unsur gerak koordinasi, dan kemampuan mengontrol serta mengatur tubuh, sehingga dapat merangsang terhadap kecerdasan gerak-kinestetik anak, yang pada akhirnya membantu perkembangan dan pertumbuhannya. Jadi, tidak ada alasannya bagi seorang pendidik, tidak bisa melaksanakan pembelajaran dengan materi permainan tradisional karena jelas-jelas permainan tradisional mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan permainan modern.

Olahraga tradisional yang ada, pada saat ini bisa dikatakan hampir tinggal kenangan bahkan generasi saat ini mulai banyak meninggalkan olahraga tersebut, hal ini disebabkan oleh maraknya perkembangan olahraga modern. Kemajuan teknologi yang semakin pesat ternyata juga mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang, anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti video games, Playstation (PS), dan game online. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan yang canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan permainan anak tradisional. Permainan anak tradisional

kadang tidak membutuhkan peralatan saat dimainkan walaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering.

Permainan tradisional sebagai sumber belajar dapat mempermudah dalam pembelajaran gerak, proses pembelajarannya dapat digunakan di dalam pemanasan, dan inti. Selain itu permainan tradisional juga memenuhi prinsip-prinsip belajar pada anak usia dini, yaitu berangkat dari yang dimiliki anak, harus menantang pemahaman anak, dilakukan sambil bermain, menggunakan alam sebagai sarana pembelajarannya, dilakukan melalui sensorinya, membekali keterampilan hidup, dan mengajar sambil melakukan. Permainan tradisional yang termasuk di dalam penjas, akan memberikan dasar-dasar gerak yang sangat merata pada anak sehingga permainan tradisional ini sangat bermanfaat untuk perkembangan secara optimal berjalan selaras, serasi dan seimbang antara jiwa dan raga sebagai satu kesatuan yang utuh bagi anak. Padahal banyak sekali manfaat dari permainan tradisional yaitu belajar sportifitas, melatih kemampuan fisik, mengasah kecerdasan, sosialisasi lebih banyak, mampu bekerjasama, meningkatkan percaya diri, dan akan saling menghargai. pentingnya pendidikan afektif dilator belakang oleh merebaknya budaya kekerasan dan perilaku anti norma yang dilakukan oleh sebagian anak bangsa. Kerusakan karakter bangsa tidak hanya dilakukan oleh kalangan rakyat jelata, tetapi kalangan terhormat di negara ini pun juga ada yang melakukannya. Sebagai contoh : adanya tawuran antar pelajar, antar suporter olahraga, bentrokan antar suku, antar agama, maraknya korupsi, kolusi, dan nepotisme. Kemampuan afektif juga harus menjadi bagian dari tujuan pembelajaran di sekolah, yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang tepat. Menurut (Friedrich August von Hayek) berpendapat bahwasanya istilah dari tanggung jawab biasanya hanya digunakan untuk menutupi tanggung jawab tersebut. Tanggung jawab dan kebebasan adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan.

Menanamkan sikap tanggung jawab merupakan tugas guru untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis menganggap penting untuk mengangkat masalah ini dalam penelitian dengan harapan kedepannya dapat bermanfaat bagi guru, orangtua, dan siswa. hal tersebut dapat disimpulkan pentingnya sikap tanggung jawab maka penulis tertarik mengambil topik dalam penelitian ini adalah **“Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Penjas”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini yaitu Apakah tanggung jawab akan meningkat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan permainan tradisional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah di ungkapkan di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya sikap tanggung jawab siswa melalui permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat yaitu :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya dalam Pendidikan jasmani. Dan penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak di sekolah dalam usaha untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah. Agar dapat tercapai system pengajaran yang diharapkan dan berhasil

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru, agar lebih berkreasi dan mengembangkan inovasi-inovasi baru menggunakan model permainan tradisional yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan juga karakteristik siswa. Agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan efektif.
- b. Untuk siswa, agar siswa melakukan aktivitas permainan dan meningkatkan hasil bermain dalam pembelajaran permainan tradisional yang sudah ada di rancang oleh guru.
- c. Untuk peneliti, agar mengetahui pengaruh dan manfaat penerapan pembelajaran permainan tradisional dalam Pendidikan jasmani.
- d. Untuk pembaca, agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas khususnya untuk pembelajaran Pendidikan jasmani.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penyusunan ini terbagi menjadi lima bab. Gambaran mengenai keseluruhan ini dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian bagian ini membahas mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis.
3. Bab III Metode Penelitian
Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, instrument penelitian, dan analisis data.
4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.
5. Bab V simpulan dan saran bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.