

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan atau biasa disebut Penjas di Sekolah dasar ini memiliki kedudukan penting dalam usaha mengembangkan fisik, kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Pendidikan Jasmani secara umum yaitu lebih menanamkan pengetahuan dan nilai melalui kegiatan fisik (Mustafa & Dwiyogo, 2020). Pendidikan jasmani juga merupakan bagian yang secara utuh dan tidak dapat dipisahkan serta memiliki makna yang serupa dengan olahraga pendidikan, yang disesuaikan dengan ketentuan dari peraturan perundang-undangan (Irmansyah, Lumintuarso, dkk., 2020). Seiring dengan berjalannya waktu Pendidikan jasmani ini telah menjadi bidang kajian akademik, hal tersebut dapat dibuktikan dengan semakin berkembangnya Lembaga-lembaga pendidikan dalam lingkup pendidikan jasmani dan olahraga seperti fakultas pendidikan jasmani, institut dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, sekolah tinggi olahraga dan lain sebagainya.

Dengan semakin berkembangnya Lembaga-lembaga dengan tujuan mempertahankan eksistensi pendidikan jasmani dan olahraga di Indonesia ini merupakan usaha yang dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan pendidikan jasmani dan olahraga itu sendiri. Upaya yang telah dilakukan oleh ahli, praktisi, dan stakeholder terkait dalam merumuskan segala kebijakan yang dilakukan baik dalam bentuk pendidikan, penelitian maupun pengabdian ini memiliki tujuan yaitu untuk memberikan sebuah pengalaman yang menyenangkan khususnya bagi pendidikan di Indonesia (Irmansyah, Sakti, dkk., 2020)

Permasalahan yang ditemukan ketika ketika studi pendahuluan yaitu eksistensi permainan tradisional yang semakin menurun, semakin pesatnya perkembangan game online mengakibatkan minimnya ruang gerak fisik, sedangkan ruang gerak fisik dapat mendukung anak untuk mengembangkan nilai-nilai

pendidikan karakter. serta permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya pengembangan bahan ajar modul pada pembelajaran Pendidikan Jasmani sehingga metode pembelajaran yang digunakan dalam memberikan pembelajaran pada mata pelajaran Penjas kerap kali berulang, tanpa adanya variasi dan modifikasi yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendidikan Jasmani berdasarkan tujuannya yang dirumuskan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan memiliki tujuh aspek dalam aktivitasnya yaitu diantaranya; olahraga dan permainan, pengembangan, aktivitas senam, ritmik, aktivitas air, pendidikan di luar kelas dan Kesehatan. Berdasarkan tujuh aspek aktivitas yang dimiliki oleh Pendidikan Jasmani aktivitas permainan menjadi aktivitas yang sangat melekat bagi anak-anak khususnya pada anak-anak usia Sekolah Dasar.

Bermain menjadi salah satu ciri khas pada anak-anak yang tidak dapat dipisahkan. Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak umumnya tidak terlepas dari aktivitas bermain, baik di Rumah, di Sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Jika dilihat waktu yang dihabiskan oleh anak-anak mayoritas untuk bermain. Berdasarkan hal tersebut maka dari itu peran guru dan orang tua menjadi salah satu peran yang sangat berpengaruh khususnya peran untuk memberi fasilitas, fasilitas tersebut dapat berupa waktu bermain, tempat untuk bermain, dan alat yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam permainan. Selain memberi fasilitas bermain bagi anak, orang tua dan guru juga berperan untuk mengawasi dan memfilter jenis-jenis permainan yang layak untuk dimainkan oleh anak-anak dan tidak berbahaya bagi anak-anak tersebut. Hal tersebut dikarenakan segala hal yang bersifat dominan bagi anak akan mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupannya diantaranya; aspek fisik, sosial, emosional dan kognitif. Dari beberapa aspek tersebut akan berujung pada pembentukan karakter pada anak. Aktivitas bermain anak yang memiliki manfaat dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak salah satunya yaitu melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada tahun 80 hingga 90-an maka dari itu permainan tradisional sudah dimainkan ketika belum adanya perkembangan teknologi (Permadi dkk., 2020). Pada hakikatnya permainan tradisional memiliki kegunaan yang baik untuk melatih kemampuan anak khususnya kemampuan kognitif dan motorik, hal tersebut dikarenakan implementasi dari permainan tradisional ini lebih banyak memanfaatkan aktivitas fisik dan gerak. Selain itu permainan tradisional juga merupakan bagian yang penting dari budaya Indonesia. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional mengalami penurunan popularitas dan eksistensinya di kalangan anak-anak. Hal tersebut disebabkan oleh teknologi yang semakin maju dan munculnya permainan elektronik yang lebih menarik bagi anak-anak. Melihat hal tersebut pula permainan tradisional diprediksikan akan menghadapi kesusahan dalam perkembangannya, bahkan permainan tradisional yang dianggap sebagai kearifan lokal ini akan hilang seiring dengan berjalannya waktu, dengan begitu pelestarian pada permainan tradisional menjadi sesuatu yang perlu untuk dilaksanakan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anisah Minuchin pada tahun 2019 di RA Al-Ulinuha Desa Lemahtamba Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon bahwa melalui permainan tradisional kemampuan anak dalam bersosial yaitu mengalami kenaikan yang signifikan, peneliti juga menemukan permainan tradisional ini efektif jika digunakan untuk mengemabangkan kemampuan sosial anak (Minuchin, 2019). Mengetahui tingkat kenaikan signifikan yang tinggi maka perlu adanya upaya untuk mengeksistensikan kembali permainan tradisional dengan mengedukasi masyarakat perihal nilai-nilai karakter dari permainan tradisional yang berasal dari daerah tersebut.

Salah satu permainan tradisional yang mulai menurun eksistensinya di kalangan anak-anak khususnya siswa Sekolah Dasar yaitu permainan tradisional gobak sodor. Gobak sodor dapat didefinisikan sebagai permainan tradisional yang

dimainkan secara beregu dan menyertakan kemampuan motorik kasar (Wicaksono dkk., 2021). Permainan tradisional gobak sodor juga salah satu permainan yang mengutamakan kerja sama kelompok dan keterampilan fisik dari individu itu sendiri, kecepatan fisik tersebut diantaranya; kecepatan lari, reaksi, dan beberapa bagian dari kemampuan motorik lainnya yang akan membantu anak dalam bermain. Permainan tradisional gobak sodor ini termasuk kedalam permainan yang cocok untuk dimainkan oleh anak-anak usia Sekolah Dasar. Pada permainan tradisional gobak sodor dalam satu permainan umumnya dilakukan oleh dua tim dengan jumlah yang seimbang. manfaat permainan gobak sodor antara lain sebagai berikut; memberikan kegembiraan pada anak, melatih kerja sama kelompok, melatih jiwa kepemimpinan pada anak, mengasah kemampuan anak dalam menyusun strategi, melatih tanggung jawab, dan semangat pantang menyerah. Selain itu terdapat juga manfaat fisik yang didapatkan dari permainan tradisional gobak sodor hal tersebut seperti; kemampuan berlari, melatih daya tahan, serta kekuatan dari masing-masing individu. Dalam permainan gobak sodor ini diharapkan anak-anak dapat mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter, seperti Kerjasama, tolong menolong, saling menghargai, toleransi, peduli sosial, tanggung jawab, bersahabat atau komunikatif, dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut semakin menurunnya eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak, maka diperlukannya upaya untuk meningkatkan kembali eksistensi permainan tradisional tersebut. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kembali eksistensi permainan tradisional dikalangan anak-anak yaitu melalui pembelajaran di Sekolah. Salah satu mata pelajaran yang relevan untuk mengimplementasikan permainan tradisional yaitu melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani pada salah satu aspek nya yaitu terdapat aktivitas Permainan, sehingga pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat relevan untuk mengimplementasikan permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran tentu diperlukan media untuk memudahkan penyaluran informasi dan materi kepada peserta didik salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah kepada peserta didik yaitu dengan menggunakan bahan ajar.

Bahan ajar digunakan sebagai alat bantu Guru untuk memberikan informasi kepada peserta didik. Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai kumpulan bahan yang berisi materi pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nitriani dkk., 2018). Bahan ajar juga diartikan sebagai unsur-unsur yang mempunyai peran dalam kegiatan pembelajaran, kesiapan bahan ajar juga dapat membantu peserta didik dan guru untuk menyampaikan dan menerima informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri yaitu modul. Modul didefinisikan sebagai bahan ajar yang didesain secara terstruktur dengan menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik (Murdiyanto, 2018)

Modul menjadi salah satu tahapan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan permainan tradisional gobak sodor terhadap pendidikan karakter peserta didik. Modul pembelajaran ini salah satu bahan ajar secara mandiri yang didesain dalam bentuk cetak (Asyhar dkk., 2015). Maka dari itu seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat maka dikembangkanlah modul pembelajaran dalam bentuk elektronik. Modul pembelajaran dalam bentuk elektronik ini umumnya menggunakan format pdf, modul dengan format pdf ini diasumsikan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan seperti keterbatasan modul dalam kegiatan pembelajaran serta lebih praktis dan efisien dalam pendistribusiannya (Asyhar dkk., 2015). Modul elektronik atau biasa disebut E-Modul didefinisikan sebagai alat, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran yang didalamnya memuat materi, isi, metode, dan landasan serta acuan cara mengevaluasi yang didesain secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Winarko dkk., 2013).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pengembangan e-modul permainan tradisional gobak sodor yang mengandung nilai karakter Kerjasama dan menghargai prestasi ini menjadi penting untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. E-modul yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan strategi baru dalam pembelajaran yang bersifat lebih interaktif, menarik, dan dapat mengintegrasikan unsur teknologi dengan budaya lokal. Kemudian tujuan utama dari pengembangan e-modul permainan tradisional gobak sodor ini juga antara lain yaitu untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, mengembangkan nilai karakter Kerjasama serta menghargai prestasi antar peserta didik melalui pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital, bahan ajar e-modul yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik. E-modul ini dapat memberikan variasi baru terhadap pembelajaran Penjas, dengan memanfaatkan permainan tradisional gobak sodor yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. E-modul ini dibuat dengan menggunakan elemen-elemen yang interaktif seperti animasi, video, dan audio sehingga fitur-fitur yang tersedia dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu melalui E-modul ini ula peserta didik ikut berpartisipasi dalam permainan gobak sodor yang dalam pelaksanaannya menekankan nilai-nilai kerja sama dan menghargai prestasi antar peserta didik. Peserta didik akan diajak untuk belajar bekerja sama dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan menghargai kontribusi setiap individu dalam mencapai tujuan yang sama.

Melalui penggunaan E-modul ini pula peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan motorik masing-masing individu melalui pengalaman bermain yang menyenangkan serta peserta didik dapat berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya yaitu permainan tradisional. Maka dari itu judul penelitian yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu

“Pengembangan E-Modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter Kerjasama Dan Menghargai Prestasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Semakin pesatnya perkembangan *game online* mengakibatkan minimnya ruang gerak fisik yang dapat mendukung anak untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter.
- b. Menurunnya eksistensi permainan tradisional di era perkembangan teknologi saat ini khususnya pada peserta didik sekolah dasar.
- c. Kurangnya pengembangan modul permainan tradisional bermuatan karakter pada pembelajaran untuk peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti merumuskan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan e-modul permainan tradisional bermuatan karakter.
- b. E- modul hanya berfokus pada nilai pendidikan karakter kerja sama dan menghargai prestasi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang paparan di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah yang akan disajikan dalam penelitian ini. Adapun rumusan yang dapat diidentifikasi di bawah ini yaitu :

- a. Bagaimana hasil analisis kebutuhan bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional?
- b. Bagaimana perancangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang dikembangkan?
- c. Bagaimana pengembangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor*

- bermuatan karakter di Sekolah dasar yang dikembangkan?
- d. Bagaimana implementasi e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang dikembangkan?
 - e. Bagaimana evaluasi e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka secara umum. Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menguraikan hasil analisis kebutuhan bahan ajar dalam melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional.
- b. Untuk menguraikan perancangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang akan dikembangkan.
- c. Untuk menguraikan pengembangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang akan dikembangkan.
- d. Untuk menguraikan implementasi e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang akan dikembangkan.
- e. Untuk menguraikan evaluasi e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter di Sekolah dasar yang akan dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian Struktur

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat melalui dua aspek, yaitu teoritis (ilmiah) dan aspek praktis. Adapun penjabaran manfaat penelitian, sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu mengoptimalkan ilmu pengetahuan terlebih ilmu pengetahuan mengenai nilai pendidikan karakter dalam permainan gobak sodor di Sekolah Dasar

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Manfaat praktis penelitian ini bagi orang tua yaitu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua untuk memahami urgensi dari penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada anak-anak khususnya usia siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi pemahaman bagi orang tua bagaimana mengawasi dan memfilter permainan-permainan yang dapat berdampak buruk bagi anak.

b. Bagi guru

Manfaat praktis penelitian ini bagi guru yaitu, melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam pengembangan pembelajaran, dan melalui penelitian ini pula diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk penanaman dan untuk meningkatkan nilai-nilai pendidikan karakter kepada peserta didik menggunakan e-modul.

c. Bagi peserta didik

Manfaat praktis penelitian ini bagi peserta didik yaitu, melalui penelitian ini peserta didik sebagai tujuan utama untuk meningkatkan kembali eksistensi permainan tradisional, serta dapat menerima makna dari permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat untuk penanaman nilai pendidikan karakter.

d. Bagi mahasiswa

Manfaat praktis penelitian ini bagi mahasiswa yaitu, melalui penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah nya khususnya dalam pengembangan e-modul permainan tradisional *gobak sodor* bermuatan karakter untuk peserta didik Sekolah Dasar.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan ini dilandasi berdasarkan pedoman penulisan karya ilmiah UPI tahun akademik 2021 secara terstruktur seperti berikut:

1) BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang latar belakang dari penelitian,

rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian (manfaat teoritis dan manfaat praktis), serta struktur organisasi dalam skripsi.

- 2) BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi kajian-kajian teori dari para ahli yang dijadikan sebagai landasan untuk penelitian teori-teori tersebut diantaranya, permainan tradisional yang memuat permainan tradisional gobak sodor. Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang memuat Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan karakter yang memuat perkembangan anak, pengertian pendidikan karakter, macam-macam nilai pendidikan karakter, tujuan pendidikan karakter serta pengembangan bahan ajar e-modul yang memuat pengertian bahan ajar, *electronic modul*, karakteristik modul, dan kelebihan dan kekurangan e-modul.
- 3) BAB III Metode penelitian, pada bab ini membahas mengenai metode penelitian, model penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisi tentang ragam permainan gobak sodor yang ada di SDN 2 Gesik Kabupaten Cirebon, menganalisis dan menggambarkan hasil temuan peneliti di lapangan beserta pembahasannya.
- 5) BAB V Simpulan, pada bab ini merupakan bab terakhir berisi tentang simpulan dari hasil penelitian serta hasil dari analisis data, implikasi, dan rekomendasi khususnya bagi guru, orang tua, dan mahasiswa sebagai pemerhati pendidikan.