

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang salah satu sarana tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Disinilah diharapkan terciptanya suatu interaksi aktif antara guru dengan siswanya. Interaksi disini merupakan makna yang paling utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan jasmani secara keseluruhan. Sehingga tujuan pendidikan jasmani sebaiknya selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang nomer 2 1989 dalam (http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_2_89.htm) tentang sistem pendidikan nasional yang menegaskan bahwa “Pendidikan nasional sebagai suatu sistem yang dalam pelaksanaannya harus dipahami sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu dari semua kesatuan dalam kegiatan pendidikan”. Ada tiga ranah yang menjadi tujuan pendidikan jasmani diantaranya tujuan dalam ranah Kognitif (pemikiran, pemahaman, pengetahuan), Afektif (sifat, sikap, perasaan, minat, partisipasi), Psikomotor (gerak, fisik, keterampilan). Pendidikan dipandang sebagai usaha sadar yang diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat diwujudkan dan ditampilkan dalam bentuk kemampuan, keterampilan, sikap, kepribadian dan sosial sesuai dengan tujuan Nasional yang tertuang dalam

Undang-Undang sistem pendidikan nasional tahun (2003:3) Bab II pasal 3 mengungkapkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh. Selain itu pengertian pendidikan jasmani secara modern yaitu suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran menurut Yudha Saputra, dkk (2008:40) “pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dan olahraga sebagai media utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Sejalan dengan pemikiran di atas Nixim dan Cozens (1959) yang di kutip oleh Ade Mardiana dkk (2009:14) mengemukakan “Pendidikan jasmani adalah pase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat

yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut”.

Berdasarkan uraian di atas maka pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan unik dibandingkan bidang studi lainnya, karena pendidikan jasmani mempunyai peran yang lebih besar dari mata pelajaran lainnya untuk membina dan melatih keterampilan. Hal ini menjadi kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani akan terbina aspek -aspek atau ranah-ranah pendidikan jasmani yang menjadi ciri khas dari pendidikan diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia boleh ikut bermain. Permainan tradisional merupakan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma yang luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasarkan atas banyak pertimbangan dan perhitungan. Hal ini lalu leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disiapkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang berasal dari daerah masing -masing yang kemudian di kembangkan dan dilestarikan menjadi suatu permainan olahraga dan pendidikan jasmani, yang kemudian masuk

kedalam kurikulum pembelajaran di setiap sekolah -sekolah baik di tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Perkembangan permainan tradisional saat ini cenderung kurang populer, karena permainan tradisional sudah mulai di tinggalkan sehingga kurang digemari dan di minati oleh kalangan remaja karena saat ini banyak olahraga yang bersifat modern sehingga terancam akan punah.

Permainan tradisional bisa di mainkan sendiri, berpasangan, kelompok kecil, kelompok besar, dengan teman sebaya, bahkan dengan orang dewasa. Mereka bermain dengan alat permainan yang unik yang di buat oleh anak-anak itu sendiri bahkan orang dewasa pun ikut membantu dengan menggunakan alat-alat dari barang bekas, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar mereka. Permainan tradisional di antaranya kucing tangkap, hitam-hijau, oray-orayan, bebentengan, jala ikan, lompat tali, egrang, galah asin, gatrik, boy-boyan, sondah, sorodot gaplaok, kucing bola, balap karung. itu semua melibatkan fisik, sosial, emosional, kognitif. Menurut Montessori yang dikutip oleh Nurlan Kusmaedi dalam buku modul permainan tradisional (2010 : iii) mengemukakan:

1. Bermain melibatkan motivasi intrinsik dan spontanitas anak sebagai individu.
2. Bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak.
3. Bermain sangat lentur, mendorong dari mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain dengan mengikuti berbagai aturan yang dibuat dengan cara – caranya.
4. Dalam bermain ada sebuah proses yang dilalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata.

Sejalan dengan uraian di atas penulis mengemukakan permainan tradisional merupakan permainan yang sangat unik dan menggembirakan kepada

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

si pelaku, di dalamnya terdapat nilai-nilai dan norma-norma pendidikan yang mengarah pada pendidikan jasmani. Permainan tradisional harus di lestariakan dan di kembangkan kepada generasi muda sekarang ini karena permainan tradisional hampir punah karena tergeser oleh permainan-permainan modern.

Pada umumnya untuk mengikuti aktivitas disebabkan karena adanya minat dalam diri siswa itu sendiri, minat merupakan aspek yang terdapat pada setiap diri seseorang sehingga menjadi tertarik, menyukai dan menyayangi terhadap setiap aktivitas atau objek dan benda. Secara umum minat dapat didefinisikan sebagai suatu perasaan, keinginan, atau kesukaan terhadap setiap kegiatan atau aktivitas pendidikan jasmani. Minat akan timbul karena adanya kebutuhan dan keinginan yang berkenaan dengan dirinya. Penjelasan di atas sejalan dengan yang di kemukakan oleh Hurlock (1990:144), “bahwa semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan maka semakin kuatlah ia”. Sejalan dengan pemikiran di atas Natawijaya (1978:94) mengemukakan bahwa “ Minat adalah suatu pemusatan perhatian secara tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan”.

(<http://qym7882.blogspot.com/2009/03/pengertian-minat.html>).

Berdasarkan pemikiran diatas minat merupakan tingkah laku seseorang secara tidak sengaja akan timbul apabila orang itu penuh kemauan, rasa ketertarikan, keinginan, dan kesenangan. Minat merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya itu sendiri. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Dalam kegiatan belajar mengajar tentunya perilaku atau tingkah laku seseorang mencakup segala hal yang dilakukan dan dialami oleh setiap orang. Hal ini akan berkaitan dengan hal-hal yang disebut sebagai sifat, bakat, minat dan sikap. Sebab pada dasarnya seseorang yang melakukan sesuatu atau memunculkan perilaku tertentu, berarti ia memperlihatkan sikapnya, menunjukkan sifatnya, bakat dan minatnya. Dengan kata lain bahwa perilaku seseorang sebenarnya merupakan perwujudan dari sifat, sikap, minat, bakatnya dan pribadinya walau masih dipengaruhi oleh hal-hal lain.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru terlalu terfokus pada pemahaman pembelajaran yang dulu yang selalu dalam mengajar menggunakan pendekatan teknik sehingga anak jenuh untuk melakukan pendidikan jasmani. Strategi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang kurang tepat. Adapun beberapa indikator yang menyebabkan tidak berhasilnya proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Cibitung Kabupaten Sukabumi di antaranya: (1) gaya mengajar masih tradisional terlalu terfokus pada pemahaman pembelajaran yang dulu, (2) tugas gerak dilaksanakan tidak maksimal karena anak kurang termotivasi, (3) siswa merasa jenuh dengan pengulangan-pengulangan gerakan (lebih mendekati teknik), (4) kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, (5) kesempatan siswa untuk melakukan gerakan sangat minim, (6) keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih kurang respek, (7) jumlah

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

waktu aktif yang digunakan masih rendah, (8) kurang memahami tujuan pendidikan jasmani dan (9) pemanasan sebelum melakukan pembelajaran pendidikan jasmani masih menggunakan setatis dinamis. (Hasil wawancara lewat alat telekomunikasi dari salah satu murid SMP Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi, yang bernama Ainun, kelas VIII, wawancara dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2011).

Kemampuan untuk menampilkan keterampilan merupakan suatu keistimewaan manusia yang di ciptakan oleh Allah SWT. Dalam proses pembelajaran tentunya para siswa di tuntut untuk mempunyai keterampilan untuk menunjang hidupnya semasa dewasa nanti. Schmidt (1991) mencoba menggambarkan definisi keterampilan tersebut dengan meminjam definisi yang diciptakan oleh E.R. Guthrie, yang mengatakan bahwa: "Keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum". Sejalan dengan pemikiran di atas Singer (1980) menyatakan bahwa "keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif".

<http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/196308241989031-AGUS MAHENDRA/Modul Perkembangan %26 Belajar Motorik Agus Mahendra/Modul 7- Keterampilan dan Taksonomi Gerak.pdf>.

Berdasarkan uraian diatas keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kemampuan energi dan waktu yang minimum. Keterampilan yaitu tingkat keberhasilan yang tepat dalam mencapai suatu tujuan yang efisien dan efektif.

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik ingin meneliti tentang: Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cibitung Kabupaten Sukabumi.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah Melalui Penerapan Permainan Tradisional Akan Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi?
2. Apakah Melalui Penerapan Permainan Tradisional Akan Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi?

C. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang penulis lihat dari lapangan dan dari guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi dan fakta yang terjadi di lapangan yaitu, secara umum ada gejala siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sehingga keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru terhambat. Hal ini karena guru dalam

Abdul Satibi, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat Dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengajar pendidikan jasmani kurang bisa melakukan Pembelajaran, Aktif, Inopatif, kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM).

Berdasarkan identifikasi masalah di atas model pembelajaran yang monoton dan kurangnya inovasi untuk membuat siswa aktif bergerak ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menjadi persoalan pokok tidak tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang diharapkan terutama di SMP Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi.

D. Tujuan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1993:49) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

1. Tujuan Umum,

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah “ untuk mengetahui bagaimana Penerapan Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Keterampilan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi”.

2. Tujuan Khusus,

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a) Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi.

- b) Bagaimana penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Cibitung, Kecamatan Cibitung, Kabupaten Sukabumi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan akan bermanfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi lembaga pendidikan berupa manfaat teoretis sekaligus manfaat praktis, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

1. Meningkatkan pembelajaran anak.
2. Meningkatkan kebugaran jasmani anak.
3. Mengetahui permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani yang diberikan oleh guru.
5. Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui permainan tradisional.

2. Bagi Guru

1. Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan permainan tradisional bagi siswa.
2. Meningkatkan permainan tradisional melalui minat siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Meningkatkan pemahaman tentang berbagai metode /strategi permainan tradisional.

4. Mengembangkan kemampuan dalam penerapan permainan tradisional.

3. Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran
2. Mendorong siswa untuk berprestasi melalui pembelajaran Aktif, Inopatif, Kreatif, Efisien, dan Menyenangkan (PAIKEM).
3. Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan lingkungan.