

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini pendidikan merupakan hal penting bagi setiap orang untuk menjalani kehidupan baik sekarang ataupun dimasa yang akan datang. Pemerintahpun belakangan ini sedang menggemborkan pentingnya pendidikan melalui program wajib belajar sembilan tahun. Pentingnya pendidikan akan sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang, baik bagi orang itu sendiri, orang disekitarnya, agama dan negara.

Terkait dengan mutu pendidikan, sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Mahalnya biaya masuk ke sekolah favorit tidak menjamin pada kualitas akhir yang dihasilkan oleh sekolah tersebut. Sekarang ini, sekolah favorit di perkotaan hanya dijadikan alasan agar anak bisa jauh dari pantauan orang tua dan menjadi kebanggaan tersendiri dihadapan teman-temannya. Sehingga tujuan bersekolah di sekolah favorit sekarang ini jauh melenceng dari tujuan sebelumnya yaitu agar mendapatkan kualitas pendidikan dengan sarana dan prasarana yang baik.

Namun demikian, terlepas dari itu pengajar sering mengesampingkan aspek tujuan pendidikan terutama ranah afektif. Kebanyakan dalam pendidikan jasmani di lapangan, guru hanya mementingkan hasil dari ranah psikomotor saja. Dalam ranah afektif siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap baik itu terhadap gurunya ataupun terhadap teman-temannya. Berangkat dari permasalahan yang sering timbul di lapangan, penerapan pembelajaran permainan tradisional diharapkan mampu mengembangkan kemampuan psikomotor siswa tanpa mengurangi pengembangan kemampuan afektifnya.

Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain, ada

orang yang bermalasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial.

Keberadaan manusia sebagai makhluk individu dan sosial mengandung pengertian bahwa manusia merupakan makhluk unik, dan merupakan perpaduan antara aspek individu sebagai perwujudan dirinya sendiri dan makhluk sosial sebagai anggota kelompok atau masyarakat. Manusia sebagai makhluk individu dan sosial akan menampilkan tingkah laku tertentu, akan terjadi peristiwa pengaruh mempengaruhi antara individu yang satu dengan individu yang lain. Hasil dari peristiwa saling mempengaruhi tersebut maka timbulah perilaku sosial tertentu yang akan mewarnai pola interaksi tingkah laku setiap individu. Perilaku sosial individu akan ditampilkan apabila berinteraksi dengan orang lain. Dalam hal ini individu akan mengembangkan pola respon tertentu yang sifatnya cenderung konsisten dan stabil sehingga dapat ditampilkan dalam situasi sosial yang berbeda-beda. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

Kemampuan seseorang untuk mampu berinteraksi dengan masyarakat dan kemampuannya untuk memilih pergaulan akan membedakan kualitas perilaku sosial seseorang. Selain itu kebudayaan sebagai media akan yang akan membantu memperbaiki perilaku sosial siswa. Salah satu bentuk kebudayaan itu adalah permainan tradisional. permainan tradisional melibatkan banyak orang didalamnya serta menimbulkan kesenangan dan interaksi dengan orang lain.

Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari daerah dimana peraturannya dibuat sesuai kesepakatan bersama, tergantung pada keadaan

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di sekitarnya. Baik itu mengenai jumlah pemain, ukuran lapangan ataupun peraturan permainannya. Dalam permainan tradisional tidak ada induk organisasi yang resmi seperti pada permainan pada umumnya. Misalnya untuk permainan sepakbola ada organisasi tertinggi yang menaunginya yaitu FIFA. Permainan tradisional lebih bersifat fleksibel dan menimbulkan kesenangan. Beberapa contoh permainan tradisional yang ada di Jawa Barat yaitu gerobak sodor, bebentengan, ucing-ucingan, ucing sumput, boyboyan dan sebagainya.

Menurut pengamatan peneliti secara sepintas dan wawancara dengan pengajar pendidikan olahraga di SMP N 1 Rancakalong didapat pernyataan sebagai berikut. Seiring dengan perkembangan zaman, pengaruh pergaulan sangatlah cepat ditiru oleh kalangan anak-anak baik itu di perkotaan ataupun di pedesaan. Tak ayal hal tersebut membuat perilaku sosial siswa sangatlah buruk, baik itu terhadap teman sejawatnya atau pun terhadap orang yang lebih tua. Fakta dilapangan banyak menunjukkan perilaku siswa yang egois dan kurang menghargai temannya baik itu dalam pembelajaran penjas ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa mengesampingkan hal tersebut, banyak pula siswa yang malah kurang percaya diri untuk bersosialisasi dengan temannya yang lain.

Sekarang ini kebanyakan orang mengisi waktu luangnya atau bahkan menghabiskan waktunya dengan berdiam diri di depan televisi, komputer, merokok, ataupun mabuk-mabukan. Hal ini tentu saja mengurangi intensitas untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga berdampak pada buruknya perilaku sosial. Bagaimana seseorang bisa menghargai orang lain, bisa bekerjasama dengan orang lain bila tidak adanya interaksi dengan orang lain. Jangankan untuk daerah perkotaan yang notabene masyarakatnya memang acuh tak acuh terhadap orang lain, yang kemampuan bersosialisasinya rendah. Hal yang sangat berpengaruh belakangan ini adalah maraknya geng motor yang berdampak pada buruknya perilaku pada anak-anak usia sekolah. Dampak lain yang dirasakan adalah sering dan banyaknya siswa yang bolos ketika jam sekolah. Mereka biasanya bolos untuk sekedar main-main di warnet untuk bermain game online atau berselancar di dunia maya, bahkan ada pula yang bolos hanya untuk sekedar

nongkrong di bengkel sambil memamerkan kendaraan mereka. Sekarang pun di pedesaan hal tersebut mulai bisa dirasakan.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan wawancara secara langsung dengan guru pendidikan jasmani di SMP N 1 Rancakalong, ternyata jarang sekali guru memasukan materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah. Padahal permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang kita yang jumlahnya bisa mencapai ratusan atau ribuan di Indonesia ini.

Sampai sekarang permainan tradisional dianggap permainan yang kurang penting jika dibandingkan dengan permainan modern seperti sepakbola, bola basket atau yang lainnya. Tanpa kita sadari dan jika kita kaitkan, tiga ranah yang dapat dicapai dalam pembelajaran penjas, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam permainan tradisional Uhamisastra (2013, hlm. vi) berpendapat bahwa: “Seorang anak memperoleh pengetahuan bukan hanya informasi dari lingkungan atau dengan meniru kegiatan orang lain melainkan juga dalam proses bermain.” Berdasarkan kajian tersebut maka dalam permainan tradisional dapat meningkatkan aspek kognitifnya, diantaranya kita bisa berpikir cara mengatur strategi untuk mengalahkan lawan serta memperhitungkan jumlah langkah yang bisa dikuasai di daerah yang dijaga ataupun menyusun strategi untuk menyerang. Dari aspek afektif, kita bisa bekerja sama dengan tim kita dalam mempertahankan wilayah kita. Ataupun jika kita menjadi tim penyerang kita harus menyusun strategi agar bisa melewati daerah lawan tanpa tersentuh oleh lawan. Selain itu kerjasama, kejujuran, keberanian, percaya diri dan yang lainnya dapat diperoleh dalam permainan tradisional. Dari aspek psikomotor, dalam permainan ini kita dituntut untuk terus bergerak agar tidak tersentuh oleh lawan dan berlari atau melompat agar dapat memenangkan permainan. Selain ketiga aspek itu kita janganlah lupa bahwa kita pun bisa melestarikan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa Indonesia.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran penjas adalah masih rendahnya jumlah waktu aktif belajar. Saat penulis melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani pun demikian adanya. Beliau menuturkan bahwa ketika

Rizal About Azziz, 2014

EPngaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jam pelajaran penjas akan dimulai, siswa banyak menghabiskan waktu untuk berganti pakaian ataupun dengan alasan jika guru mata pelajaran sebelumnya terlambat keluar kelas. Hal hampir serupa terjadi dalam proses pembelajaran. Memang kita harus memaklumi bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan motorik yang sama. Sehingga memang ada siswa yang cepat terampil melakukan pembelajaran dan ada yang lambat. Namun guru penjas tidak boleh meninggalkan siswa yang lambat karena kewajibannya adalah membuat semua siswa terampil, sehingga siswa yang lambat harus mengulang melakukan pembelajaran tersebut. Di akhir pelajaran pun biasanya siswa meminta waktu pembelajaran selesai sebelum waktunya dengan alasan agar ada waktu untuk mengganti pakaian dan jeda istirahat setelah melakukan aktivitas jasmani. Hal diatas jika kita cermati banyak menyita waktu pembelajaran pendidikan jasmani yang terbilang singkat. Di sekolah pembelajaran penjas hanya dilakukan seminggu sekali berbeda dengan pembelajaran yang umum lainnya.

Itu merupakan segelintir masalah yang penulis paparkan. Hal lainnya yang penulis temukan adalah minimnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran penjas yang mengakibatkan banyaknya waktu tersita untuk berdiam diri menunggu giliran. Selain itu keterbatasan guru pendidikan jasmani dalam menguasai model-model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif jika guru hanya memaksakan dengan satu model saja. Sebagian besar siswa bahkan guru melihat pelajaran Penjas itu dengan sebelah mata. Penjas dianggap pelajaran yang kurang penting jika dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya. Padahal penjas merupakan pelajaran yang sangat penting karena didalamnya ada tiga aspek yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap dan psikomotor yaitu praktek dari pembelajarannya. Sedangkan di pelajaran lain biasanya hanya mengembangkan sisi kognitifnya saja. Dari permasalahan di atas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh olahraga tradisional terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Rancakalong yang merupakan salah satu sekolah di pedesaan.

B. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, diketahui bahwa perkembangan jaman berpengaruh pada rendahnya perilaku sosial dan jumlah waktu aktif belajar terutama dalam hal ini pada saat melakukan pembelajaran penjas. Oleh karena itu penelitian ini fokus pada pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran permainan tradisional yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa di Kelas VIII SMPN 1 Rancakalong?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran permainan tradisional yang signifikan terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa di Kelas VIII SMPN 1 Rancakalong?

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pastilah memiliki tujuan. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa dan perilaku sosial siswa di Kelas VIII SMPN 1 Rancakalong”. Atas dasar permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengungkapkan masalah, yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap perilaku sosial siswa.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Dapat dijadikan teori dan rujukan bagi peneliti lainnya, khususnya penelitian yang membahas seperti halnya judul pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa dikelas VIII SMPN 1 Rancakalong.
2. Manfaat praktis: Hasil penelitian dapat di gunakan oleh guru dalam

Rizal Aboul Azziz, 2014

EPngaruh Pembelajaran Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa di kelas VIII SMPN1Rancakalong

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menerapkan informasi tentang pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa dikelas VIII SMPN 1 Rancakalong.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran. BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian, dan teknik analisis data. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang memaparkan hasil penelitian serta pembahasan. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi.