

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sejenis seperti bermain dan olahraga. Penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Sebagai media pendidikan, penguasaan keterampilan gerak motorik siswa bukan satu-satunya inti dari tujuan pembelajaran penjas, karena penjas memandang manusia sebagai individu yang *holistik* terdiri dari jiwa dan raga yang tidak dipisahkan diantara keduanya. Oleh karena itu tidak semata-mata kemampuan motorik saja yang ditumbuh kembangkan oleh penjas, karena terdapat tujuan-tujuan pendidikan lain yang harus ditumbuh kembangkan dalam diri siswa sebagai individu yang utuh yang sedang tumbuh dan berkembang.

Sesuai dengan istilahnya, pendidikan jasmani adalah aktifitas jasmnaini yang memiliki tujuan kependidikan tertentu, tidak semata-mata hanya olahraga atau bermain saja tanpa muatan kependidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan, hal ini berarti penjas bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah hanya sebagai alat untuk membuat anak sibuk, tetapi penjas adalah bagian penting dari pendidikan.

Dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar penjas, diharapkan siswa dapat merasakan aman sehingga dapat dirasa dan dapat berharga keberadaannya dalam setiap kelompok itu sendiri. Seringkali, karena siswa tidak banyak mendapatkan pengalaman kesuksesan dalam pembelajaran penjas, sering terlihat siswa hanya datang secara fisik saja pada proses belajar mengajar, tetapi jiwa dan pikirannya tidak ikut serta dalam proses pembelajaran penjas sehingga siswa tidak mempunyai motivasi dan semangat dalam melakukan tugas gerak yang telah diinstruksikan.

Karena manusia merupakan individu yang senang bermain, maka tidak ada salahnya jika pendidikan jasmani dikemas menjadi sarana bermain agar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran penjas, sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Walaupun pendidikan jasmani dikemas melalui permainan, tetapi tujuan pendidikan jasmani tidak boleh dikesampingkan, dengan kata lain bermain digunakan sebagai sarana/alat untuk tercapainya tujuan dari pendidikan jasmani tersebut. Seperti yang dijelaskan Drijarkara (dalam Sukintaka, 1992) menyatakan bahwa permainan seusia umurnya dengan manusia, kapan dan dimana ada manusia disitu ada permainan.

Dalam suasana kesenangan dan keriangannya, peserta didik akan lebih mudah dikondisikan menjadi sebuah situasi pendidikan, tidak terkecuali dalam proses pendidikan jasmani. Ketika siswa-siswa senang dan menyukai salah satu aktifitas bermain, maka mereka akan sangat antusias dalam melakukan aktifitas tersebut. Situasi demikianlah yang diharapkan mampu direalisasikan oleh pendidikan jasmani sehingga siswa tidak merasa sedang melakukan aktifitas jasmani yang berat namun siswa merasa sedang dalam lingkungan bermain, sehingga siswa selalu merasa senang dalam melakukan aktifitas dan tugas gerak yang diinstruksikan.

Dalam pernyataannya Sukintaka (1992: 91) menyatakan bahwa permainan tradisional pun akan menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukannya dengan bersungguh-sungguh, dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari dia bermain itu. Dengan kata lain permainan tradisional dapat dikategorikan termasuk dalam pengertian bermain pada waktu sekarang. Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa olahraga tradisional dapat dijadikan sarana bermain dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani tanpa mengesampingkan rasa senang dan kesukarelaan yang diusung oleh bermain.

Dengan asumsi bahwa hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang gemar bermain, maka olahraga tradisional yang lebih mengedepankan permainan dapat dijadikan sebuah alternatif materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang dibutuhkan dalam pembelajaran penjas, selain sifatnya yang lebih pada bermain, permainan

Andri Apriadi Setia Putra, 2014

pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar, kebugaran jasmani dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas xismkn 4 kota serang

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

tradisional juga memacu siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik karena dalam situasi bermain peserta didik dituntut mampu berpikir secara rasional, kritis dan mampu mengambil keputusan secara cermat walau dalam situasi tertekan, hal ini secara tidak disadari memberikan dampak kepada kemampuan berpikir siswa. Selain itu, dengan karakteristik permainan yang dominan pada aktifitas fisik diharapkan permainan tradisional juga dapat meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik.

Pembinaan jasmani yang tidak optimal akan menjadi ancaman pada eksistensi pendidikan jasmani itu sendiri, serta isu-isu negatif yang dibiarkan berkembang tanpa ada pembenahan dan solusi yang tepat akan menjadi masalah serius bagi kelangsungan penjas. Tidak hanya sebatas itu saja, masalah akan menjadi semakin mengerucut ketika pendidikan jasmani dianggap tidak mampu memberikan sumbangsi optimal dalam mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 4 Kota Serang, SMAN 5 Bandung dan SMAN 3 kota Serang, banyak dijumpai masalah keaktifan siswa mengikuti pembelajaran penjas yang dianggap masih rendah, kemudian hal itu berdampak pada jumlah waktu aktif belajar siswa yang jika dibiarkan secara terus menerus dikhawatirkan akan berdampak pada kebugaran jasmani peserta didik tersebut. Oleh karena itu, masalah-masalah tersebut harus dicari solusinya secara cepat dan tepat agar tidak terus dibiarkan dan menjadi akar permasalahan yang berjalannya waktu dianggap menjadi sebuah kebiasaan atau hal yang lumrah terjadi.

Atas dasar alasan tersebut, maka diharapkan melalui pendidikan jasmani yang diusung melalui permainan tradisional, potensi peserta didik dapat berkembang secara *holistik*, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu melalui permainan tradisional diharapkan jumlah waktu aktif belajar siswa meningkat serta berbanding lurus dengan kebugaran jasmani dan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, diantaranya yaitu :

1. Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa kelas XI SMKN 4 Kota Serang.
2. Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa kelas XI SMKN 4 Kota Serang.
3. Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMKN 4 Kota Serang.

1.3. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan yang hendak dicari jawabannya. Perumusan masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan permainan olahraga tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh signifikan permainan olahraga tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa ?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan permainan olahraga tradisional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Andri Apriadi Setia Putra, 2014

pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar, kebugaran jasmani dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas xismkn 4 kota serang

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

1.5. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan (*input*) serta pertimbangan bagi para guru pendidikan jasmani dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran bidang studi pendidikan jasmani dan kesehatan yang menarik namun tetap mendidik, kemudian diharapkan hasil penelitian ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dan tidak kalah penting juga diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.