

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan jasmani (Penjas) 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 jasmai (Penjas) secara moderen yaitu suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran. Kekurangan dalam pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan disebabkan oleh tiga faktor, yaitu pertama guru, kedua jam pelajaran, dan ketiga kurangnya bahan pembelajaran.

Kenyataan dilapangan, dalam pembelajaran para pendidik masih kurang paham terhadap tujuan Penjas, dimana para pendidik lebih cenderung menitik beratkan pada aspek olahraga dalam hal prestasi, itu terlihat jelas dalam persiapan pemanasan yang dilakukan oleh guru penjas itu sendiri, dengan melakukan pemanasan statis dan dinamis melalui cara meregangkan otot-otot dan lari mengelilingi lapangan yang cenderung membosankan dan memakan banyak waktu siswa, sehingga timbulah perasaan jenuh dan kurangnya efektifitas waktu dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas).

Tujuan pembelajaran Penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga permainan dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar, guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dalam bentuk perilaku yang diamati, menggambarkan jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Namun dalam pelaksanaannya tidak mudah untuk pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, dan jumlah waktu aktif belajar siswa merupakan salah satu peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani.

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang diluar aktivitas sehari-hari yang bersifat aktifitas fisik, dan merupakan suatu pola yang teratur serta terencana. Sehingga ada banyak permainan tradisional yang memiliki intensitas gerak tubuh yang komplit dan menuntut untuk selalu bergerak dalam permainannya. Bukan hanya aktivitas fisik saja yang terdapat dalam permainan tradisional, tapi juga terdapat sasaran fisikis, rasa sosial dan rasa keutuhan. Maka dari itu permainan tradisional dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari, seperti yang dikatakan oleh Sukirman (2005, hlm. 29). Permainan tradisional juga sebagian besar dimainkan secara berkelompok, dan dalam permainan kelompok biasanya anak akan dapat mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok menurut (Uhamisatra, 2010, hlm. 7). Sehingga permainan tradisional dapat memberikan andil dalam membantu ana-anak, yang dimana dalam penelitian Matson & Ollendick (Sarianti, 2008) menunjukkan bahwa sekitar 90 - 98% dari 8 sampai 15 siswa mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan teman sebaya seperti takut ketika berbicara atau menyampaikan pendapat, tidak memperhatikan saat teman berbicara, mengambil baran teman tanpa izin, dan lain sebagainya.

Maka dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan pemanasan menggunakan permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dan lebih efektif dalam jumlah waktu aktif belajar karena memiliki intensitas gerak yang komplit dan menggunakan waktu yang relatif singkat.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP N 2 Cisarua Bandung Barat menemukan masalah dimana peserta didik kelas VIII dalam pembelajaran Penjas, disekolah ini pemansannya menggunakan pemanasan konvensional (statis dan dinamis), sedangkan pemanasan konvensional sering digunakan untuk latihan atau sebelum berolahraga yang dimana pemanasan konvensional hanya melatih motoriknya saja sehingga bertolak belakang dengan tujuan Penjas yang dimana tujuan Penjas itu sendiri tidak hanya untuk melatih motoriknya saja tapi juga aspek emosional, sosial dan spiritual. Sehingga Peneliti memilih permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan waktu

aktif belajar siswa dalam pembelajaran Penjas di sekolah, yaitu dengan permainan bebentengan, oray-orayan, kucing-kucingan, galah asin dan jaring dengan harapan dapat mengembangkan keterampilan sosial dan mengefektifkan waktu aktif belajar siswa.

Permainan ini merupakan beberapa dari banyak Permainan tradisional, dan jika dilihat dari pendidikan jasmani bebentengan, oray-orayan, kucing-kucingan, galah asin dan jaring yang diberikan pada pembelajaran Penjas memiliki karakteristik yang bisa mengembangkan keterampilan sosial karena memiliki nilai-nilai afektif yang baik diantaranya: kerjasama, disiplin, tolong menolong, dll. Serta dapat mengefektifkan waktu aktif belajar siswa karena didalamnya siswa bergerak secara keseluruhan dan tidak menggunakan alat. Serta memiliki tuntutan gerak yang kompleks, dan didalamnya siswa diharuskan melakukan sprint, melompat, dan lain-lain yang dapat membantu siswa dalam melatih kelincahan.

Peneliti ingin mengetahui dan menggambarkan bagaimana proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui pemanasan melalui aktivitas olahraga tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial dan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran Penjas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh pemanasan melalui permainan tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial?
2. Seberapa besar pengaruh pemanasan melalui permainan tradisional terhadap waktu aktif belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas penulis menjabarkan bentuk tujuan yang akan dicapai. Sesuai rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan masalah ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanasan melalui aktivitas permainan tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial dalam pembelajaran Penjas.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemanasan melalui aktivitas permainan tradisional terhadap pengembangan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran Penjas.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Teoritis
 - a. Dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti tentang metode penelitian khususnya dibidang pendidikan jasmani.
 - b. Informasi dan masukan bagi lembaga pendidikan khususnya FPOK dalam kaitannya dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan atau referensi dalam penggunaan pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran.
 - b. Sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya maka penulis membatasi permasalahan yaitu memfokuskan penelitian pada proses pembelajaran. Adapun ruanglingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional yang digunakan dalam pemanasan adalah permainan bebetengan, oray-orayan, kucing-kucingan, galah asin dan jaring.
2. Variabel independennya yaitu pemanasan permainan tradisional, variabel dependennya yaitu keterampilan sosial dan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Tempat pelaksanaan penelitian di SMPN 2 Cisarua kelas VIII yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Penelitian dipokuskan pada hasil pemanasan melalui permainan tradisional terhadap pengembangan keterampilan sosial dan jumlah waktu aktif belajar siswa.

F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Batasan Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, ANGGAPAN DASAR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

- A. Pengertian Pemanasan
- B. Permainan Tradisional
- C. Keterampilan Sosial
- D. Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa
- E. Anggapan Dasar
- F. Hipotesis Penelitian

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Variabel Penelitian
- C. Populasi dan Sampel Penelitian
- D. Desain Penelitian
- E. Instrument Penelitian
- F. Teknik Analisis dan Pengolahan Data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Pengolahan Data
- B. Diskusi Pembahasan

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran