

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan salah satu sarana yang memfasilitasi dalam melatih serta mengolah gerak anak sehingga anak dapat memiliki kemampuan gerak yang baik dan selanjutnya dapat memiliki tingkat kemampuan social yang baik pula. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang kedudukannya sama dengan mata pelajaran lainnya. Pendidikan jasmani di sekolah dasar ditujukan untuk mengembangkan karakter dan kebugaran anak. Sukintaka (1992, hlm. 10) mengungkapkan bahwa “pendidikan jasmani akan mempengaruhi ranah kognitif, psikomotor dan afektif”. Proses pendidikan jasmani ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian, yaitu : aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak).

Pendidikan jasmani di sekolah dasar telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Dalam hal ini sebagaimana yang di dikutip oleh Lutan dan Cholik (dalam Abdul Gafur, 1997, hlm. 14) yaitu:

pembelajaran olahraga adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan kecerdasandan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain : percaya diri, apresiasi, harga diri, kooperatif, sportivitas, tanggung jawab, kompetitif dan budaya hidup sehat, serta merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana yang telah di ungkapkan oleh Juliantine,dkk (2013, hlm. 6) : “pendidikan jasmani merupakan alat pendidik yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan.”

Dalam upaya mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani, banyak macam permainan yang bisa di ajarkan kepada anak didik sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang diantaranya meliputi permainan ataupun melalui suatu cabang olahraga yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Bermain dan Anak merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dengan permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak terdapat teknik gerak yang di anggap sulit. Rasa senang dan gembira akan menghidupkan fungsi otak kanan dan mempermudah anak untuk menguasai dan menyerap materi pelajaran yang diberikan. Menurut BROOK & ELLIOT, (1971) bermain adalah “setiap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Sedangkan yang dikutip oleh Uhamisastra (dalam Mentessori, 2010) menjelaskan bermain adalah “Dunia anak bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif”.

Sekolah yang baik adalah sekolah yang mampu menghadirkan lingkungan dan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa karena dapat menumbuhkan kenyamanan kepada siswanya, hal ini di pengaruhi oleh sarana dan prasarana di sekolah tersebut, sarana yang lengkap akan memudahkan guru dalam memberikan materi ajar kepada siswanya dan juga dapat membuat anak lebih memahami materi pelajaran yang diberikan gurunya. Selain itu hal lain yang mempengaruhi pembelajaran adalah Sumber Daya Manusia (SDM). Sekolah yang baik adalah sekolah yang memiliki guru yang ahli pada bidangnya, Guru yang baik adalah guru yang memiliki kreatifitas dan menguasai materi yang akan di ajarkan kepada siswanya, mampu menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, dan membuat anak tidak hanya senang, tetapi mampu membuat anak mengerti dan memahami apa yang telah dia pelajari dan menerapkan di kehidupannya. Salah satu cara guru dalam memberikan materi ajarnya yaitu melalui pembelajaran permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang tidak hanya mengutamakan kemampuan gerak pemainnya saja tetapi membutuhkan nilai-nilai kerjasama dan sportifitas dalam permainannya. Permainan tradisional menurut Uhamisastra (2010, hlm. 1) adalah “permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat

yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain”.

Dalam hal ini permainan tradisional mengandung banyak manfaat yang mampu diterapkan dalam kehidupan Siswa, terkait dengan tumbuh kembang anak baik dalam segi afektif, kognitif, dan psikomotornya hal ini yang seharusnya dikembangkan oleh para guru untuk memberikan pembelajaran yang baik dan bermanfaat untuk anak didiknya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional mampu membentuk karakter sosial anak menjadi lebih baik, dikarenakan inti dari permainannya mengutamakan nilai-nilai sosial yang secara langsung melatih perkembangan karakter anak menjadi lebih baik, maka dari itu betapa pentingnya pembelajaran permainan tradisional di ajarkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terutama di sekolah dasar karena pada masa ini lah anak di latih karakter sosialnya sejak dini.

Permainan tradisional yang di berikan ada lima macam antara lain: petak jongkok, ucing baledog, bebentengan, boy-boy dan kasti, Permainan tradisional ini merupakan permainan sederhana, mudah difahami dan mengasyikkan serta bisa dimainkan dimanapun, permainan ini sangat mengutamakan nilai-nilai kerjasama tim dan sportivitas para pemainnya agar permainannya berjalan dengan lancar, peserta didik akan terbiasa bekerja dan belajar dalam kelompok bersama rekan satu timnya. Dalam permainan ini jumlah siswa tidak dibatasi dan luas daerah permainannya pun dapat ditentukan dengan persetujuan semua siswa terlebih dahulu. Dalam hal ini diharapkan peserta didik mengalami pengembangan kecerdasan emosi dan pengalaman belajar terutama pada nilai-nilai kerjasama (saling membantu) dan sportivitas (mentaati peraturan permainan). Permainan tradisional membuat anak menjadi gembira dan yang lebih penting permainan tradisional membuat anak bergerak, memiliki kemampuan untuk bersosialisasi antara kawan dan lawan, bekerjasama dan saling mentaati terhadap peraturan permainan yang telah di sepakati.

Kerjasama dalam permainan sangat penting karena tanpa kerjasama permainan tidak akan berjalan dengan baik, Kusnadi (2012, hlm 11) mengartikan “kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu”.

Maka dari itu dalam suatu permainan berkelompok kerjasama dibutuhkan untuk mencapai suatu target atau mencetak poin demi meraih kemenangan. Sportivitas merupakan suatu sikap bersedia menerima kekalahan dan kemenangan dengan etika yang baik, saling respect terhadap lawan dan kawan serta mematuhi segala peraturan dalam bermain, Sportivitas selalu di butuhkan saat bermain karena tidak banyak orang yang melakukan kecurangan hanya demi kemenangan yang tidak jujur.

Kerjasama dan sportivitas adalah masalah yang sering di jumpai pada saat bermain, hal ini adalah dampak dari modernisasi permainan saat ini. Seiring berkembangnya zaman permainan untuk anak semakin cenderung bersifat individualis dan hal ini apabila di biarkan akan merusak karakter sosial anak. Melemahnya nilai-nilai kerjasama dan sportivitas pada saat ini seperti menurunnya kepedulian sosial terhadap sesama teman, kurang disiplin dalam melaksanakan tugas, sering terjadi kesalah fahaman dan perkelahian ketika sedang bermain, dan mencontek saat ujian membuat tugas guru harus lebih keras, karena apabila hal ini terus dibiarkan dikhawatirkan nilai-nilai kerjasama dan sportifitas siswa akan semakin lemah.

Hasil survey yang peneliti lihat saat melaksanakan PPL pada siswa kelas V SDN Cisitu 2 menunjukkan hasil bahwa terdapat kelemahan dalam aspek afektif siswa, kelemahan tersebut terdapat pada sikap siswa dalam bermain dan dalam bersosialisasi antar siswa saat dalam pembelajaran, dari permasalahan yang dihadapi dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian dalam aspek afektif yaitu kerjasama dan sportivitas. Untuk itu peneliti berharap dengan memberikan beberapa pembelajaran permainan tradisional maka nilai-nilai kerjasama dan sportivitas yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut dapat tertanam dan diterapkan oleh siswa sehingga terjadi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Oleh karena itu penulis menerapkan pembelajaran permainan tradisional dalam materi pendidikan jasmani di SDN Cisitu 2 Bandung dalam upaya meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas Siswa. Oleh karena itu judul yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportivitas Siswa Melalui Penerapan Permainan Tradisional”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang serta survey yang peneliti lihat di lapangan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cisitu 2, ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat kegiatan belajar mengajar pembelajaran penjas, yaitu:

1. Lemahnya nilai-nilai kerjasama siswa saat bermain dalam kelompok, Sehingga permainan tidak berjalan dengan baik.
2. Banyak terjadi kecurangan dan perkelahian saat permainan beregu, karena tidak puas dan ego yang berlebihan antar siswa.
3. Banyak anak yang bersifat individualis dan tidak menghiraukan teman-teman di sekitarnya.

C. Rumusan Masalah

Pokok-pokok persoalan dirumuskan dalam masalah umum penelitian sebagai berikut: “Lemahnya nilai-nilai kerjasama dan sportivitas Siswa dalam pembelajaran permainan tradisional” Selanjutnya, rumusan masalah umum di atas dijabarkan kedalam suatu rumusan masalah khusus, sebagai berikut :

Apakah permainan tradisional petak jongkok, ucing baledog, bebentengan, boy-boy dan kasti dapat meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cisitu 2 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada peneltian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas dalam suatu permainan tim / beregu melalui beberapa permainan tradisional petak jongkok, ucing baledog, bebentengan, boy-boy dan kasti.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada yang berkecimpung dalam dunia pendidikan jasmani, diantaranya :

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bahan pembelajaran bagi guru untuk menambah wawasan terhadap permainan tradisional, selain itu hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih variatif dan diharapkan dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan tradisional.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengembangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan mampu diterapkan dikehidupannya, sehingga dapat terus mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dijadikan motivasi untuk terus di mainkan diluar sekolah, karena nilai-nilai positif yang terkandung didalam permainan ini sangat diperlukan oleh siswa sebagai bekal untuk diterapkan dimasyarakat dan dapat dimainkan oleh generasi muda agar tidak hilang di telan zaman.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui alternatif pembelajaran untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportifitas melalui berbagai permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan tradisional.

F. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini terbatas pada masalah yang diteliti saja, Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka penulisan membatasi masalahnya yaitu, apakah permainan tradisional petak jongkok, ucing baledog, bebentengan, boy-boyan dan kasti dapat meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas Siswa. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian Siswa kelas V, dan objeknya di SDN Cisitu 2 Kota Bandung.
2. Instrumen penelitian menggunakan observasi untuk penilaian terhadap praktek bermain dilapangan, catatan lapangan untuk mendeskripsikan hal yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran dan rekaman foto untuk mengabadikan tindakan yang telah dilaksanakan.
3. Pendekatan pembelajaran yang penulis maksud adalah melalui pendekatan bermain terhadap nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa.
4. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas.