

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah alat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, perilaku dan karakter. Biasanya penyelenggaraan pendidikan tersebut berada di sekolah-sekolah yang sudah disiapkan oleh pemerintah. Sekolah merupakan sarana untuk kegiatan belajar mengajar, membimbing, mengarahkan, dan mendidik agar para siswa yang belajar disekolah tersebut dapat belajar dengan baik dan berhasil. Pendidikan dipandang sebagai hak rakyat yang lahir dan dikembangkan secara nyata sebagai perwujudan upaya mencerdaskan individu dalam diri masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam proses kehidupan manusia, dibutuhkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan atau ilmu pengetahuan yang telah ditempuh. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan dan spesifik, proses dimana lingkungan seseorang dengan sengaja di kelola (managed) agar ia dapat belajar atau melibatkan diri dalam perilaku yang spesifik dengan kondisi tertentu ataupun agar ia dapat memberi respon terhadap situasi yang spesifik Dwiyogo (2010, hlm. 3). Sedangkan menurut Setyosari (2001, hlm. 14), menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah penyajian informasi dan aktivitas-aktivitas yang memudahkan si belajar untuk mencapai tujuan khusus belajar yang diharapkan. Penyajian informasi tersebut di sajikan oleh guru secara langsung.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotor.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Dan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta stabilitas emosional. Pendidikan jasmani lebih diarahkan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, serta kerjasama yang

bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat. Mengenai hal ini Muhadi dan Syarifudin (2002, hlm. 4). Menjelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara, dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah, kebugaran jasmani menjadi kompetensi dasar dalam keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani. Di SMPN 5 Pandeglang pemberian materi kebugaran jasmani hanya digunakan untuk tes saja tanpa memperhatikan pemahaman kebugaran jasmani itu sendiri. Sementara kebugaran jasmani menjadi salah satu materi yang digunakan terkait dengan kesehatan dan keterampilan akan tetapi permainan akan dimasukkan kedalam materi kebugaran jasmani.

Namun peneliti kebugaran jasmani yang dilakukan oleh Agus Amin Sulistiono puslitjak, Balitbang-Kemdikbud. Pengumpulan data yang dilakukan secara *cross-sectional* di Kota Bandung dan Kabupaten Majalengka, dengan jumlah sampel 721 siswa yang diambil secara *purposive cluster sampling*. Bahwa tingkat kebugaran siswa belum seluruhnya belum berada dalam kondisi yang baik, masih ditemukan 42,27% siswa sekolah dasar dengan tingkat kebugaran jasmani rendah, siswa sekolah menengah pertama sebanyak 36,87% dan, siswa menengah atas 46,11%. Siswa putra memiliki kebugaran jasmani yang lebih baik dibanding dengan tingkat kebugaran jasmani putri. Diketahui bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan siswa semakin berkurang aktivitas fisik siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat kebugaran jasmani siswa di semua jenjang pendidikan belum berada dalam kondisi baik, dan semakin tinggi jenjang pendidikan, semakin berkurang aktivitas fisik siswa, sehingga berdampak penurunan kebugaran jasmani siswa.

Sedangkan menurut para ahli lainnya yang dikutip oleh Dry Anggi Lestari 2014, Kebugaran jasmani merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Kebugaran jasmani menurut Giriwijoyo (2007:17), “Kebugaran jasmani (KJ) adalah derajat sehat dinamis seseorang yang menjadi kemampuan jasmani dasar untuk dapat

melaksanakan tugas yang harus dilaksanakan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk dapat melakukan kerja tanpa kelelahan yang berarti. Bagi siswa, kebugaran jasmani diperlukan untuk menghadapi segala aktivitas-aktivitas baik itu di lingkungan sekolah atau di luar lingkungan sekolah. Namun, berdasarkan sebuah penelitian kebugaran jasmani pelajar kelompok usia 6 – 19 tahun (SD – SMA) yang memiliki kualifikasi baik hanya 6,90%, dan selebihnya memiliki tingkat kebugaran jasmani rendah. Kebugaran jasmani tingkat SMP, data penelitian yang dilakukan oleh Pasimun di SMP Negeri 7 Kebumen dengan sampel seluruh siswa kelas VIII dengan jumlah 300 siswa menunjukkan tingkat kebugaran jasmani kategori baik sejumlah 36 siswa atau 11,9 %.

Penelitian lain yang telah dilakukan pada tahun 2007 menunjukkan hasil rata-rata tingkat kebugaran jasmani siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Grabag Kabupaten Magelang, 2,69% menunjukkan kriteria baik sekali, 22,58% menunjukkan kriteria baik, 59,68% menunjukkan kriteria sedang, 1,07% menunjukkan kriteria kurang dan 13,98% menunjukkan kriteria kurang sekali.

Sebagai dampak dari belum berkembangnya pemikiran guru-guru Penjas terdahulu dengan konsep yang kini diusung, pembelajaran Penjas terkesan masih mengedepankan prestasi dalam hal kemahiran siswa menunjukkan ketarampilan gerak teknik cabang. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum yang dibuat pemerintah belum terimplementasikan, guru beranggapan bahwa materi kebugaran jasmani adalah materi mengenai tes saja. Namun kebugaran jasmani dapat ditepakan dalam bentuk permainan.

Permainan tradisional dapat menjadi alternatif agar tercapainya tujuan dari kompetensi dasar kebugaran jasmani. Dalam permainan tradisional berpotensi adanya perubahan dari aspek jasmani untuk siswa sejalan dengan pendapat dari Sukintaka (1992, hlm. 92) menjelaskan bahwa:

Anak yang memainkan permainan tradisional akan melakukan dengan rasa senang, sehingga mereka akan terpacu untuk mengaktualisasikan potensinya yang berbentuk gerak, sikap, dan prilakunya. Situasi ini akan menimbulkan perubahan aspek pribadi anak, jasmani, rohani, sebagai makhluk sosial, dan makhluk Tuhan.

Permainan akan memberikan dampak yang sangat besar pada anak-anak begitu pula dalam pembelajaran pendidikan jasmani adanya alternatif permainan tradisional dapat menjadi solusi saat materi kebugaran jasmani. Permainan tradisional adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak yang sudah dimainkan secara sederhana dengan alat seadanya dan kerjasama dalam permainannya. Pemaparan diatas diperkuat oleh Uhamisastra (2010, hlm. 1) yang menjelaskan bahwa “permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat sederhana tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain”. Dalam permainan tradisional banyak aspek-aspek karakter yang bisa di *implementasikan* dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya pendidikan jasmani itu sendiri, aspek tersebut meliputi kerjasama.

Permainan tradisional yang berada di daerah-daerah memiliki ragam dan variasi seperti kucing tangkap, oray-orayan, jala ikan, bebentengan, lompat tali, egrang, galah asin, boy-boyan, gatrik, sondah dan masih banyak sekali permainan tradisional lainnya di Indonesia ini. Permainan tradisional tersebut dapat melibatkan unsur yang terdapat dalam pendidikan jasmani yang meliputi fisik, social, emosial, dan kognitif oleh karena itu permainan tradisional dapat diterapkan dalam kegiatan pendidikan jasmani khususnya siswa SMP yang memiliki karakteristik senang bermain.

Berdasarkan apa yang dilihat dan dirasakan dilapangan ternyata banyak masalah-masalah yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran penjas. Salah satu masalah yang muncul adalah keinginan para siswa untuk langsung melakukan pembelajaran penjas secara langsung kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas. Kali ini tidak didukung dengan keterampilan bermain siswa itu sendiri (kemampuan individu), kurangnya rasa kerjasama siswa dalam pembelajaran. Terlihat ketika permainan berlangsung para siswa kurang kerjasama dengan siswa lainnya, para siswa masih bermain secara sendiri-sendiri dan rasa egoism siswa cukup tinggi sehingga permainan berlangsung tidak ada rasa kerjasama dalam permainan tersebut.

Materi pendidikan jasmani yang didalamnya mencakup materi olahraga dan permainan tradisional merupakan salah satu materi yang dalam pelaksanaannya sering

melibatkan aktivitas siswa secara berkelompok atau lebih dari satu orang. Hal ini mengindikasikan bahwa materi-materi olahraga dan permainan dominan mengandung nilai-nilai sosial yang dapat ditransformasikan kepada siswa agar perilaku sosial siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dengan menguasai berbagai keterampilan tersebut diharapkan ketika bermain dalam pembelajaran penjas melalui permainan tradisional, siswa mampu menjalankan perintah maupun arahan yang diberikan oleh guru, sehingga ketika bermain apa yang diharapkan seorang guru dapat dijalankan dengan baik oleh siswa. Tetapi pada kenyataan di lapangan banyak siswa yang masih belum menguasai keterampilan tersebut, sehingga ketika pembelajaran penjas berlangsung melalui permainan tradisional dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan keadaan tersebut sudah merupakan keharusan dalam pembelajaran penjas yang melalui pembelajaran tradisional. Dapat disimpulkan bahwa dengan pembelajaran permainan tradisional yang efektif akan berpengaruh pada peningkatan kebugaran jasmani dan kerjasama pun akan berjalan baik.

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas penulis berkeinginan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa. Menjadi perhatian penulis untuk dijadikan penelitian yang penulis tuangkan dalam judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani dan Kerjasama Siswa Smp Negeri 5 Pandeglang”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan apa yang telah diungkapkan pada latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kebugaran jasmani?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis menetapkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatankebugaran jasmani.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama.

D. Manfaat penelitian

Bila mana hasil penelitian ternyata sebagaimana diharapkan, maka siswa dan guru akan memanfaatkan Olahraga Tradisional untuk peningkatan Kebugaran Jasmani dan Kerjasama, yang mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Dapat dijadikan sumbangan keilmuan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga yang berkompeten dengan pendidikan jasmani.
 - b. Bagi lembaga pendidikan yang mengkaji disiplin ilmu kejiwaan olahraga mengenai permainan olahraga tradisional dengan hasil peningkatan kebugaran jasmani dan kerjasama. Sebagai bahan referensi bagi guru dan semua pihak yang berkepentingan.
2. Secara praktis
 - a. Dapat jadi bahan pertimbangan pedoman bagi para guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.
 - b. Membawa wawasan dan pengetahuan bagi para guru dan siswa khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dapat menjadikan FPOK sebagai pengagas utama dalam penggunaan olahraga tradisional dalam peningkatan hasil kebugaran jasmani dan kerjasama.

3. Secara Kebijaksanaan

Penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih kreatif dalam mengembangkan kemampuan kebugaran jasmani dan keterampilan secara kognitif maupun psikomotor, hal ini merupakan hasil dari beberapa macam permainan

tradisional untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kerjasama pada siswa yang dimaksud.

4. Secara isu serta aksi social

Peneliti ini memberikan pengalaman dengan adanya permainan tradisional yang dirancang dengan tingkat kebugaran jasmani siswa dan kerjasama.

E. Batasan penelitian

Pembatasan penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Pada penelitian ini penulis lebih menekankan aktivitas pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan olahraga tradisional merupakan permainan pesertanya paling banyak sehingga mempermudah penulis dalam menentukan sampel penelitian. Penelitian ini dibatasi langkah masalah bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap aktivitas pendidikan.

Agar peneliti ini tidak menyimpang, maka penulisan merumuskan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti penulis adalah Permainan Tradisional seperti: kucing tangkap, oray-orayan, jala ikan, bebentengan, lompat tali, egrang, galah asin, boy-boyan, gatrik, dan sondah.
2. Hasil belajar yang dilihat adalah peningkatan kebugaran jasmani dan kerjasama.
3. Populasi, yaitu seluruh siswa kelas VIISMPN 5 Pandeglang
4. Sample, penulis mengambil dengan random sampling yaitu kelas 7-A

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini membahas teori-teori yang digunakan pada bahan analisis masalah. Teori diambil dari berbagai literatur yang berkaitan

dengan pembahasan masalah yang diteliti, serta pengambilan hipotesis didasarkan pada rumusan masalah yang diajukan pada penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini membahas tentang cara yang akan digunakan pada peneliti dalam mendukung pengolahan data yang didapat setelah melakukan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini membahas hasil dari pengolahan data, yang hasilnya digunakan sebagai jawaban pada penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta membahas saran-saran yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.