

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pendewasaan anak yang dilaksanakan secara sadar, disengaja dan dilakukan secara sistematis. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Agar pendidikan dapat dimiliki oleh seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan kemampuan masing-masing individu, maka pendidikan menjadi tanggung jawab bersama. Pada prinsipnya, pendidikan harus dapat mengarahkan dan membawa siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan. Siswa harus dilatih untuk dapat menggali dan membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pendidikan harus diupayakan untuk mewujudkan suasana lingkungan kondusif yang ditandai dengan adanya pengembangan pengetahuan dan keterampilan secara inkuri ilmiah. Maka untuk mewujudkan hal itu, sejak dini anak harus diupayakan agar dapat ikut serta dalam pendidikan, terutama pendidikan formal.

Seperti diuraikan dalam penjelasan di atas bahwa mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya selain beriman, bertakwa, berbudi pekerti dan memiliki pengetahuan serta keterampilan juga harus memiliki kesehatan jasmani dan rohani. Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak usia sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yaitu salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa karena penjas dapat mendidik dan membimbing anak agar sehat jasmani maupun

rohani, cerdas dan berkembang baik kemampuan kognitif, afektif, psikomotor maupun emosionalnya.

Kutipan atas pendapat Freeman (dalam Abduljabar 2011) dikutip dari alamat: http://file.upi.edu/./Pengertian_Penjas.pdf menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

1. Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu: beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh.
2. Aktifitas pendidikan jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas gross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus di dapat perbedaan yang mencolok.
3. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktifitas fisikan ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan apektif.

Menurut Mahendra (2009, hlm. 42) menyatakan Pendidikan jasmani di sekolah dapat menyumbang besar pada pencapaian tujuan pendidikan secara umum dalam banyak cara.

Pertama, pendidikan jasmani memberikan sumbangan uniknya pada perkembangan total manusia. Hanya penjas, dibandingkan dengan mata pelajaran lain di sekolah, yang mampu mendukung perkembangan keterampilan gerak dan kebugaran. Tidak ada pelajaran lain yang mampu memberi sumbangan langsung pada perkembangan dalam ranah psikomotor.

Namun dalam hal proses pendidikan jasmani tersebut anak SD gemar dalam bermain. Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orang tua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi, bersosialisasi, bebas berekspresi, serta dapat mengembangkan kreativitas anak. oleh karena itu pendidikan juga dapat berupa permainan tanpa alat khususnya permainan tradisional.

Mengingat zaman semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermuculan permainan anak yang beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya aneka permainan tradisional, walaupun ada sedikit sekali yang memainkannya. Perlu bagi kita untuk melestarikannya, mengingat bahwa itu semua adalah bagian tradisi peninggalan dari nenek moyang kita.

Menurut Sukintaka, (1992, hml. 91) menjelaskan bahwa “Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi”. Permainan tradisional pun akan menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangan akan melakukannya dengan bersungguh-sungguh, dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari diri sendiri.

Selain itu permainan tradisional galah asin mengandung pembelajaran nilai kerjasama dan kelincahan atau dapat merubah arah. Tanpa kerjasama tim dan kelincahan permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik. Permainan galah asin membuat anak menjadi banyak bergerak dan memiliki kemampuan bersosialisasi, kerjasama serta menumbuhkan kelincahan. Permainan ini menuntut adanya pengembangan kemampuan untuk menentukan strategi, berkomunikasi dalam kelompok dan kerjasama dengan anggota tim.

Kutipan atas pendapat Kusnadi (2013) dikutip dalam <http://lompoulu.blogspot.com/2013/06/pengertian-kerjasama.html> kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu.

Sedangkan permainan tradisional galah asin tidak cukup hanya dengan mengandalkan kerjasama tim tapi juga harus ada kelincahan dari tiap individu Menurut Mahendra (2007, hlm. 40) mengatakan Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk bergerak secara cepat, Komponen-komponen kelincahan sebagai berikut:

1. Melakukan gerak perubahan arah secara cepat.
2. Berlari cepat kemudian berhenti secara mendadak.

3. Kecepatan bereaksi.

Selain itu menurut Claude Bouchard dkk (dalam Mahendra, 2007, hlm.40) mengatakan kecepatan bergerak ditentukan oleh factor-faktor berikut:

1. Frekuensi rangsang yang tergantung pada kemauan, kebutuhan tekad, serta mobilitas syaraf.
2. Kecepatan control syaraf.
3. Tingkat tonasi gerak.

Namun dalam hal proses pendidikan tersebut banyak sekali masalah ataupun kendala sehingga timbullah kesenjangan antara harapan dengan kenyataan.

Hal seperti itupun dirasakan penulis ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar penjas kelas V SDN Cisit 2 Kota Bandung khususnya materi pembelajaran permainan tradisional galah asin seharusnya merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, aktif dalam pembelajaran penjas yang lainnya.

Tetapi kenyataannya respon siswa dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani masih rendah, karena masih banyak siswa yang kurang dalam bekerjasama dengan timnya. Dengan ini dapat dibuktikan pada siswa saat mengikuti pelajaran sepakbola, siswa cenderung bermain sendiri tanpa memikirkan teman satu timnya, teman satu tim hanya melihat, tidak membantu dan tidak terjadi komunikasi antara pemain lainnya.

Kenyataan ini juga terbukti tidak hanya dalam pelaksanaan pengajaran jasmani saja, hal ini juga terbukti dalam lingkungan sekolah, banyak siswa tidak memanfaatkan fasilitas sekolah saat waktu istirahat seperti lapangan tidak digunakan untuk bermain bola, kucing-kucingan dll. Siswa hanya bermain *handphon*, *game online* lewat fasilitas sekolah berupa wifi.

Kenyataan ini juga terbukti tidak hanya dalam pelaksanaan pengajaran jasmani dan lingkungan sekolah saja. Dilingkungan

masyarakat juga siswa banyak yang tidak membantu orang tua dan gotong royong.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dan observasi awal dalam pembelajaran permainan tradisional didapatkan permasalahan siswa dalam pembelajaran penjas yaitu kerjasama dan kelincahannya masih kurang, sehingga harus dikembangkan dalam pembelajaran penjas.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan pada pembelajaran permainan tradisional galah asin khususnya di Sekolah Dasar Negeri Cisit 2 Kota Bandung dalam upaya mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan siswa, sehingga dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menetapkan judul “ *Upaya Mengembangkan Nilai Kerjasama dan Kelincahan Melalui Pembelajaran Permainan Tradisional Galah Asin*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah upaya guru dalam mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan?
2. Apakah respon siswa untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional galah asin?
3. Bagaimana guru mengatasi siswanya dalam mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan nilai kerjasama dan kelincahan melalui pembelajaran permainan tradisional galah asin.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pembelajaran permainan tradisional galah asin.
 - b. Sebagai bahan-bahan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansinya dengan masalah penelitian ini.
2. Kegunaan praktis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pembelajaran untuk mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan siswa dalam pembelajaran permainan tradisional galah asin.
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan nilai kerjasama dan kelincahan siswa dalam pembelajaran permainan tradisional galah asin.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, bebas plagiarisme motto, persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi, meliputi:

Bab 1 : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.

Bab 2 : Kajian pustaka, berisi tentang hakikat pendidikan jasmani, teori mengenai pendidikan jasmani, permainan tradisional, permainan

tradisional tanpa alat, permainan galah asin, nilai kerjasama, dan kelincahan.

Bab 3 : Metode dan Prosedur Penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, fokus penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan analisis data.

Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab 5 : Penutup, yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.