

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional dengan melakukan inovasi-inovasi kurikulum untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Seperti yang telah diketahui bahwa masih banyak guru-guru sekolah dasar yang masih menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan cara pendekatan tehnik. Sehingga diketahui bahwa kemampuan atau keterampilan siswa yang didapat pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani kurang tersampaikan dengan baik dan siswa kurang memiliki kemampuan yang seharusnya dia dapatkan pada pembelajaran itu. Selain kurang pemahaman dan kreatif guru pada saat mengajar serta sarana dan prasarana yang disediakan disekolah kurang memadai dan kurang mendukung proses pembelajaran penjas dengan demikian pembelajaran penjas dapat dilakukan sehingga keterampilan yang inginkan dapat dilakukan oleh siswa dan di terapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa pendidikan itu sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, karena pendidikan tidak pernah hilang dan akan berlangsung hingga tua. Pendidikan harus ditanamkan sejak usia dini untuk memasuki pendidikan lebih lanjut, dengan pendidikan yang baik dan bermutu akan menghasilkan manusia yang berkualitas dan mempunyai pemikiran yang luas.

Seperti yang diungkapkan Mahendra (2003, hlm. 4) bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”.

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Namun pada kenyataannya pendidikan jasmani di

Sekolah Dasar hanya terfokus pada dimensi psikomotor saja tanpa memperhatikan sikap dan perilaku yang muncul saat proses pembelajaran berlangsung. Padahal dalam pembelajaran pendidikan jasmani meliputi tiga ranah (domain) sebagai satu kesatuan, sebagai berikut:

1. Kognitif : konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis dan cerdas
2. Afektif : gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik dan perbaikan fungsi organ tubuh
3. Psikomotorik : menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, ingin terlibat dalam pergaulan social, percaya diri.

Dalam buku modul falsafah pendidikan jasmani Mahendra (2009, hlm. 23)

Pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, Syer & Connolly (1984); Clancy (2006); Begley (2007), menyebutkan hal senada bahwa “tubuh adalah tempat bersemayamnya pikiran”.

Bermain merupakan kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda. Anak bermain berarti anak mengerjakan sesuatu permainan sedangkan permainan merupakan sesuatu yang dikenai kerja bermain. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela dan didasari oleh rasa senang , untuk memperoleh kesenangan dari permainan itu .Yang dikutip dalam Sukintaka (1992, hlm. 37).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan (Gunarsa, 2007).

Permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Setiap orang sangat menyukai permainan karena dapat membuat orang menjadi senang dan puas. Biasanya permainan dilakukan dengan aturan main

yang menjadi pengikat agar permainan menjadi hidup dan tertata apik. Oleh karena itu, setiap orang yang bermain diharuskan taat pada aturan main yang berlaku.

Menurut Bigo, Kohnstam, dan Palland (1950, hlm.275-276) dalam buku Sukintaka (1992, hlm. 5-6) berpendapat bahwa permainan mempunyai makna pendidikan, dengan uraian sebagai berikut :

1. Permainan merupakan salah satu dari banyak wahana untuk membawa anak kepada hidup bersama atau bermasyarakat. Anak akan memahami dan menghargai dirinya atau temannya. Pada anak bermain akan tumbuh rasa kebersamaan, yang sangat baik bagi pembentukan rasa sosialnya.
2. Dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat.

Dalam permainan anak akan mempunyai suasana yang tidak hanya mengungkapkan fantasinya saja, tetapi juga akan mengungkapkan semua sifat aslinya dan pengungkapan itu dilakukan secara patuh dan spontan . Di pihak lain, pendidikan jasmani mengandung elemen baik dari bermain maupun dari olahraga, tetapi tidak berarti hanya salah satu saja, atau tidak juga harus selalu seimbang di antara keduanya. Sebagaimana dimengerti dari kata-katanya, pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani yang memiliki tujuan kependidikan tertentu. Penjas bersifat fisik dalam aktivitasnya dan penjas dilaksanakan untuk mendidik. Hal itu tidak bisa berlaku bagi bermain dan olahraga, meskipun keduanya selalu digunakan dalam proses kependidikan. Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Bermain dapat membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa ada tujuan kependidikan.

Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif; keduanya

dapat dan harus beriringan bersama. hubungan-nya dengan bermain (*play*) dan olahraga (*sport*).

Permainan tradisional menurut Uhamisastra (2010, hlm. 1) “Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka anak tersebut bisa ikut bermain.” Permainan tradisional memiliki nilai-nilai dan norma-norma luhuryang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi kegenerasi selanjutnya. Permainan tradisional juga merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak social dalam masyarakat.

Menurut Sukintaka (1992, hm. 92) permaianan daerah sebagai alat pemersatu mengungkapkan dan melestarikan pemainan daerah yang tradisional merupakan pelestarian nilai-nilai budaya bangsa.

Jumlah waktu aktif belajar Menurut Lutan dan Suherman (2000, hlm. 45-46) “Jumlah waktu aktif belajar merupakan ciri pembelajaran yang efektif. Perencanaan jumlah waktu aktif belajar akan terkait langsung dengan waktu yang di perlukan untuk aspek lain, misal : pemanasan, penjelasan, demonstrasi, termasuk strategi atau style yang di gunakan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila dari sejak awal dulu merencanakan pemanfaatan waktu untuk masing-masing aspek dengan curahan waktu terbanyak ditekankan pada waktu aktif belajar.

Jadi pada kesimpulanya waktu aktif belajar adalah waktu aktif yang di perlukan siswa pada setiap kegiatan pembelajaran yang menjadi fokusnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh mayoritas siswa yang sedang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran dapat diukur dari proses masuknya informasi yang diproses melalui beberapa tahapan yang

kemudian akhirnya menghasilkan mutu ketercapaian informasi yang di sampaikan dalam bentuk perilaku. Permasalahan yang dihadapi mengenai pembelajaran pendidikan jasmani masih banyak siswa yang kurang berperilaku aktif, baik dalam segi afektif, kognitif, psikomotor, dan sosial khususnya permasalahan yang terjadi di MI Cikapayang Kota Bandung.

Dalam hal ini tidak luput dari faktor-faktor penyebabnya, seperti kurang menariknya kegiatan pembelajaran, kurangnya sarana dan prasarana dan kurangnya siswa dalam berperilaku aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mendorong siswa membentuk waktu aktif belajar guru seyogyanya dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga keadaan pembelajaran menjadi hidup dengan adanya sedikit debat yang dilakukan siswa seperti mengajukan pertanyaan dan mengemukakan gagasannya. Permasalahan lain yang sering muncul dalam pembelajaran penjas selain masalah yang terkait dengan hasil belajar, permasalahan yang terkait dengan pengelolaan pembelajaran seperti manajemen waktu, cara mengajar, peralatan sarana maupun prasarana.

Manajemen waktu seperti seringnya anak terlambat dalam pembelajaran penjas, sarana pembelajaran kurang memadai seperti lapangannya kecil, peralatannya kurang memadai dan peralatan terbatas sehingga banyak siswa yang diam sambil menunggu giliran untuk melakukan aktivitas yang diperintahkan oleh gurunya. Dengan waktu 2x35 menit waktu belajar anak tidak sesuai dengan yang di harapkan.

Dalam penyampaian materi pada guru kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran penjas berlangsung, kurangnya penguasaan materi juga membuat guru bingung menyampaikan materi kepada siswa pembelajaran penjas tersebut.

Dalam peralatan kurang memadai seperti mempunyai peralatan penjas terbatas, serta dalam sarana dan prasarana sekolah tidak mempunyai ruangan olahraga dan hanya memiliki 10 x 12 meter karena sekolah tersebut di kelola oleh yayasan dan satu lingkungan dengan taman kanak-kanak. Sehingga pada saat pembelajaran olahraga tersebut terganggu oleh aktivitas pembelajaran taman

kanak kanak dan seringkali lapangan tersebut dijadikan lapangan parkir untuk orang tua siswa MI dan TK.

Jadi berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa menambah fasilitas yang , karena dengan memiliki dan memperbaiki sarana prasarana yang ada dapat meningkatkan waktu aktif belajar pada pembelajaran penjas akan semakin optimal dalam rangka mencapai tujuan tertentu, waktu aktif belajar ditunjukkan oleh siswa melalui tindakan yang bekerja keras, disiplin dan bertanggung jawab. Dengan adanya penelitian ini penulis diharapkan dapat meningkatkan waktu aktif belajar di MI Cikapayang melalui permainan tradisional bintang beralih

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis menetapkan rumusan penelitiannya yaitu :“apakah penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas 5 MI Cikapayang?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang dan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar melalui permainan tradisional bintang beralih pada MI Cikapayang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain yaitu:

1. Bagi Guru

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini guru dapat memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan dan kesenangan siswa agar pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif .Hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

2. Bagi Siswa

Untuk mendorong minat siswa, sehingga siswa lebih aktif dan menambah wawasan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

3. Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sehingga akan bermanfaat di masa mendatang.

4. Bagi Sekolah

Penelitian untuk pihak sekolah diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar serta mampu mewujudkan kerjasama, kolaborasi, dan sinergi antar-guru dalam satu sekolah atau beberapa sekolah untuk bersama-sama memecahkan masalah pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1. BAB I a. PENDAHULUAN
 - 1) Latar Belakang
 - 2) Rumusan Masalah
 - 3) Tujuan Penelitian
 - 4) Manfaat Penelitian
 - 5) Sistematika
2. BAB II a. KAJIAN PUSTAKA
 - 1) Kajian Pustaka
3. BAB III a. METODE PENELITIAN
 - 1) Desain Penelitian
 - 2) Partisipan dan Tempat Penelitian
 - 3) Tehnik Pengumpulan Data
 - 4) Instrumen Penelitian
 - 5) Analisis Data
4. BAB IV a. TEMUAN dan PEMBAHASAN

- 1) Hasil Penelitian
 - a) Deskripsi Data
 - b) Pra Observasi/Hasil Observasi Awal
 - 2) Pembahasan Hasil Penelitian
 - a) Siklus 1 Tindakan 1
 - b) Siklus 1 Tindakan 2
 - c) Siklus 2 Tindakan 1
 - d) Siklus 2 Tindakan 2
 - 3) Perbandingan Hasil Penelitian dari Setiap Tindakan
 - 4) Diskusi Hasil Temuan
5. BAB V a. SIMPULAN DAN SARAN
- 1) Simpulan
 - 2) Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN