

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki perananan penting dalam kehidupan guna meningkatkan kualitas hidup manusia baik individu maupun kelompok, baik jasmani maupun rohani, dan kematangan berpikir. Keberhasilan dan kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidikan para warga negaranya, setiap warga negara berhak memperoleh kesempatan untuk menempuh pendidikan sampai pada jenjang yang setinggi-tingginya.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada para peserta didik yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peranan penting, tidak hanya dapat mengembangkan aspek psikomotor saja melainkan dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan jasmani menurut Abduljabar (2009, hlm.8) yaitu :

Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerak tubuh, meskipun para siswa mendapat keuntungan, bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non fisik pun bisa diraih seperti : perkembangan intelektual, sosial dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotor) ini tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran pendidikan jasmani, karena diantara satu aspek dengan aspek yang lainnya saling berkaitan. Syarifudin (1992, hlm.4) mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses melakukan aktifitas 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”.

Dewasa ini, teknologi dalam pendidikan memang berkembang pesat yang bertujuan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran yang efektif,

akan tetapi salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan yaitu aspek afektif atau sikap para peserta didik. Para peserta didik juga harus mengembangkan aspek afektifnya melalui pembelajaran di sekolah untuk membangun individu yang utuh sebagai makhluk sosial. Keterampilan sosial para peserta didik dapat diciptakan melalui permainan tradisional.

Menurut Ariani (1997, hlm.7) menjelaskan bahwa “Eratnya anak dengan dunia bermain, maka secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta membentuk kepribadiannya”. Melalui permainan, anak dapat mengungkapkan rasa senang dan gembiranya, yang bisa meningkatkan fungsi otak kanannya guna mempermudah anak dalam melakukan aktifitas berfikir dan fisiknya. Ada berbagai macam permainan yang dapat dilakukan anak di sekolah untuk meningkatkan rasa sosial atau tanggung jawab mereka, salah satunya ialah permainan tradisional.

Menurut Dharmamulya (2005, hlm.29) menyatakan bahwa “Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, motivasi, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari”. Contohnya ketika anak melakukan permainan galah asin, dalam permainan tersebut anak diajarkan untuk saling menolong dan membantu teman terutama teman satu tim nya, sehingga apabila anak telah terbiasa untuk membantu atau menolong teman dalam permainan dalam kehidupan nya pun akan tumbuh rasa sosial yang tinggi juga. Jelas bahwa melalui permainan tradisional ini banyak aspek yang bisa didapat anak secara tidak langsung dalam proses permainannya.

Melalui permainan tradisional, peneliti ingin meningkatkan tanggung jawab yang dirasa kurang begitu dimiliki oleh masing-masing siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di SDN Wanasuka Kabupaten Bandung, peneliti melihat tanggung jawab yang dimiliki masing-masing siswa masih rendah. Pada saat praktiknya, siswa cenderung membiarkan dan kurang peduli ketika tugas yang dilaksanakannya

salah dan menjadi masalah bagi siswa lain sesama anggota kelompoknya dalam permainan.

Tanggung jawab dalam permainan tradisional bisa diamati dengan melakukan penerapan model Helison dalam pembelajaran penjas yang dilaksanakan di sekolah. Peneliti menggunakan catatan observasi untuk mencatat dan mengamati seberapa besar tanggung jawab yang terbentuk ketika siswa melakukan permainan tradisional.

Jenis permainan tradisional yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini antara lain bentengan dan galah asin. Permainan tersebut memiliki sifat berkelompok atau tim yang sesuai untuk meningkatkan sifat tanggung jawab siswa.

Mengacu pada uraian latar belakang di atas dan permasalahan yang dihadapi siswa di SDN Wanasuka, penulis tertarik untuk menindak lanjuti dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus penelitian *“Penerapan Aktivitas Permainan Tradisional Guna Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Sampai sejauh mana aktivitas permainan tradisional dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas IV SDN Wanasuka?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendapatkan informasi mengenai penerapan aktivitas permainan tradisional guna meningkatkan tanggung jawab siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang maupun semua kalangan terutama yang berkecimpung dalam pendidikan jasmani khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Adapun

manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat secara teoritis :

Diharapkan dapat menambah pemahaman keilmuan bagi guru pendidikan jasmani dan olahraga.

2. Manfaat secara praktis :

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai sikap tanggung jawab.
- b. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam proses belajar mengajar permainan tradisional dalam meningkatkan tanggung jawab siswa.

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 dan bebas plagiarisme motto dan 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 : Landasan Teori, berisi tentang teori mengenai pendidikan jasmani, permainan tradisional dan sikap tanggung jawab.
 - 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.

3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.