

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang nyata sebagaimana manusia yang terus berkembang, peran pendidikan amatlah penting dari setiap tahapan kehidupan. Seperti penjelasan pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar terencana 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, bangsa dan negara.

Sebagaimana penjelasan pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses dan usaha, disebut proses disebabkan karena tidak diperoleh secara instan maka dari itu dalam proses pendidikan memerlukan sistematika, metode, dan cara-cara yang ditempuh agar mencapai efektifitas dalam mencapai tujuan pendidikan.

Hal ini sesuai dengan UU RI No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yaitu: pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani, serta mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Oleh karena itu program pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa. Tujuan yang ingin di capai pada pendidikan jasmai bersifat menyeluruh yakni kognitif, afektif dan psikomotor.

Selain itu secara sederhana pendidikan jasmani yaitu suatu proses pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran seperti yang di ungkapkan Mahendra, (Tahun 2003, Hlm. 03) “pendidikan jasmani

pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dan kualitas individu baik dalam hal fisik untuk mental, serta emosional.

Bahkan menurut Kosim (2000) yang menyatakan bahwa :

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan selain menjadi bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, mata pelajaran ini juga mempunyai peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. (hlm.1)

Sesuai dengan pernyataan di atas guru pendidikan jasmani tentunya memiliki peran yang sangat penting di sekolah. Meski demikian, dengan adanya guru penjas yang melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tradisional. Seperti "*warming up*" hanya menggunakan pemanasan statis dan dinamis, maka kecenderungan siswa mengalami kejenuhan pada kegiatan belajar mengajar Penjas, yang seharusnya pada kegiatan ini materi tersampaikan. Pendekatan tradisional dengan kepercayaan menitik beratkan peningkatan teknik yang bersifat cabang olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didik, apa dampaknya pada peserta didik, yaitu merasakan kelelahan yang berlebihan, akibatnya peserta didik cepat bosan dan jenuh. Artinya minat belajar peserta didik pun menurun dan tingkat partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar menjadi rendah, dikarenakan tidak adanya perasaan senang dalam dirinya dan tidak diperoleh kepuasan sehingga pembelajaran penjas dapat dilaksanakan dengan efisien. Hal ini selaras dengan pendapat dari Slameto (2003, Hlm. 59) yang menyatakan "kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang".

Sejalan dengan hal tersebut dalam jurnal Routledge (2014, hlm 13) mengemukakan bahwa pemanasan seharusnya menyerupai aktivitas yang berencana, dalam hal ini perencanaan fisik maupun psikis.

Menurut hasil observasi yang peneliti lakukan, dapat disimpulkan adanya masalah minat belajar siswa mengikuti pembelajaran penjas. Kelas yang peneliti maksud adalah salah satu kelas di SMAN 1 MARGAASIH, hal ini disebabkan beberapa faktor pemanasan secara konvensional

adalah salah satunya, karena pemanasan secara konvensional menekankan pada kesiapan fisik seperti kesiapan otot dan suhu tubuh .

Menurut h.Abdul Hadis (2010, hlm. 45), “minat belajar peserta didik, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: faktor obyek belajar, metode, strategi, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru, media pembelajaran, fasilitas pembelajaran, lingkungan belajar, suara guru, dan lainnya”.

Hal ini diperkuat oleh Slameto (2010) yang menyatakan bahwa :

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat juga pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. (hlm, 180)

Berdasarkan apa yang terjadi di dalam kelas pada saat pembelajaran penjas di lapangan, tentu upaya perbaikan haruslah terus menerus dilakukan. Karena jika tidak dikhawatirkan siswa akan semakin tidak berminat mengikuti pembelajaran penjas. Di abad ke 21 ini, tentu kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Begitupun dengan dunia pendidikan, sangat menjamurnya game dengan menggunakan gadget khususnya.

Dampak negatif berkurangnya aktifitas jasmani sehari-hari akan menyebabkan terjadinya penyakit hipokenesia atau yang sering kita sebut hipokenetik. Permainan merupakan salah satu cabang dari pendidikan olahraga. Setiap orang khususnya anak-anak sangat menggemari permainan, karena permainan mendatangkan kesenangan dan kepuasan terhadap masing-masing individu, dan permainan sangat berpengaruh terhadap perkembangan diri maupun sebagai anggota dalam lingkungan sekolah ataupun lebih luas lagi.

Sejalan dengan fungsi permainan menurut Toto Subroto (2011) menyatakan bahwa:

Pengembangan kecintaan terhadap olahraga. Permainan merupakan salah satu aktifitas untuk pengisian waktu luang. Atas dasar inilah maka sangat penting sekali diberikannya sebuah pengertian kepada anak bahwa olahraga permainan itu sangat penting bagi perkembangan dirinya sendiri maupun sebagai anggota masyarakat dan juga sebagai pengisi waktu luang yang positif. (hlm. 45)

Alternatif yang coba ditawarkan penulis adalah dengan penggunaan permainan tradisional beberapa diantaranya adalah perbainan gobak sodor atau galah asin, ucing bola, kasti, balap karung. Pembelajaran pendidikan jasmani permainan tradisional merupakan olahraga yang biasanya hanya dikenal di daerah masing masing dimana permainan tradisional masih mempunyai unsur budaya dan tradisi daerah asal, permainan tersebut disesuaikan dengan tradisi dan budaya setempat.

Hal ini maka diharapkan siswa dapat mengenal kembali permainan tradisional yang sederhana dan menyehatkan tentunya sehingga siswa tidak kecanduan bermain menggunakan gadget yang berakibat anak mengalami hipokenetik atau penyakit kekurangan gerak (Uhamisastra Tahun 2010, Hlm 1) berpendapat bahwa “Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat yang sederhana tanpa mesin asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain”.

Permainan tradisioanal umumnya dilakukan secara berkelompok atau lebih dari satu orang, hal ini dapat menumbuhkan interaksi antar siswa untuk melaksanakan permainan tradisional tersebut sehingga siswa merasa senang dan ingin memenangkan permainan maka siswa terus bergerak. Uhamisastra (2010. Hlm,7) menjelaskan bahwa “Permainan tradisional juga sebagian besar dimainkan secara berkelompok dal dalam permainan kelompok biasanya anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok”. Maka sejalan dengan hal tersebut bahwa permainan tradisional dapat diterapkan pada *warming up* bahkan pada pelaksanaan pembelajaran karena siswa tidak diwajibkan membawa benda atau apapun yang berkaitan dengan permainan melainkan dapat menggunakan fasilitas olahraga yang sudah disediakan oleh sekolah.

Uhamisastra (2010. hlm, 8) juga menambahkan bebrapa manfaat permainan tradisional, yaitu:

Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan yang lainnya. Contoh permainannya seperti: bebentengan, kucing-kucingan, galahasin, dan menjala ikan. Keempat permainan tersebut memberikan manfaat: mengembangkan kecerdasan emosi karena hamper semua permainan tradisional dilakukan secara kelompok akan mengasah

emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa dalam kelompok, mengembangkan kecerdasan logika karena beberapa permainan tradisional melatih untuk menghitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, karena anak berperan aktif dalam menentukan langkah yang akan dilakukan dalam sebuah permainan sehingga melatih daya respon jasmaninya untuk bergerak aktif”

Hal ini juga dikemukakan oleh Mulyani (2016, hlm, 29) Sejatinya, permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut Sukirman (2005, Hlm, 29) mengatakan bahwa : Permainan tradisional merupakan kegiatan yang diluar aktifitas sehari-hari yang bersifat aktifitas fisik, dan merupakan pola yang teratur serta terencana. Sehingga ada banyak permainan tradisional yang memiliki intensitas gerak gerak tubuh yang komplit dan menuntut untuk bergerak secara terus-menerus dalam permainannya. Bukan hanya aktivitas fisik saja yang terdapat dalam permainan tradisional, tetapi juga terdapat sasaran psikis, rasa sosial dan rasa keutuhan. Maka dari itu permainan tradisional dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari”.

Sesuai pemaparan diatas mengenai permasalahan yang timbul pada saat Kegiatan Belajar Mengajar Penjas, penulis tertarik menggunakan beberapa permainan tradisional yakni gobak sodor atau galah asin, ucing bola, balap karung, dan kasti sebagai media pembelajaran. Maka judul yang peneliti ajukan saat ini adalah “Implementasi aktifitas *warming up* menggunakan permainan tradisional terhadap pengembangan minat belajar siswa dalam pembelajaran penjas”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *warming up* menggunakan cara yang konvensional yakni hanya menekankan pada pemanasan statis dan dinamis
2. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas
3. Kurangnya kesadaran siswa akan kebutuhan gerak dalam pembelajaran Penjas maupun dalam keseharian

4. Model dan metode pembelajaran tidak membuat seluruh siswa memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran penjas

C. Rumusan masalah

Dalam penelitian kali ini penulis merasa perlu untuk merumuskan permasalahannya, agar penelitian mencapai sasaran dengan tujuan yang diharapkan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar Penjas di SMA Negeri 1 Margaasih ?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, maka dalam konteks penelitian ini penulis membatasi permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: implementasi *warming up* menggunakan permainan tradisional terhadap pengembangan minat belajar siswa, kemudian peneliti menentukan jenis-jenis permainan tradisional yaitu, permainan galah asin atau gobak sodor, ucing bola, balap karung, dan kasti.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan sasaran yang hendak dicapai dalam penelitian. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan penulis mengenai implementasi aktivitas *warming up* menggunakan permainan tradisional dapat mengembangkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Penjas pada siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri 1 Margaasih.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah salah upaya untuk mencapai tujuan penelitian yang bermanfaat bagi penulis, sekolah, maupun pembaca. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan sebagai masukan dan bagi pengembangan konsep pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan olahraga tradisional yang berhubungan dengan minat belajar siswa.

Kemudian dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan kegunaan serta masukan bagi guru pendidikan jasmani di sekolah, setiap jenjang dan satuan pendidikan lainnya serta peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian. Mampu memperkuat teori-teori pembelajaran yang sudah ada dan menyempurnakan terkait dengan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, dapat dijadikan sebagai media pengembangan aktifitas jasmani yang menyenangkan untuk siswa, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternative dalam memilih *warming up* atau permainan dalam pembelajaran oleh guru, ebagai pertimbangan bagi sekolah dan lembaga terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan agar tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional