

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup tidak lepas dari pendidikan, karena pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik secara individu maupun kelompok. Dengan kata lain agar meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Pada massa anak-anak di sekolah dasar sikap dan perilaku sosial mereka dipengaruhi dari faktor: keluarga, lingkungan dan cara bergaul siswa dengan teman lainnya.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar merupakan salah satu sarana yang memfasilitasi dalam melatih serta mengolah gerak anak sehingga anak dapat memiliki kemampuan gerak yang baik dan selanjutnya dapat memiliki tingkat kemampuan sosial yang baik pula. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang kedudukannya sama dengan mata pelajaran lainnya. Pendidikan jasmani di sekolah dasar ditujukan untuk meningkatkan karakter dan kebugaran anak. Sukintaka (1992, hlm. 10) mengungkapkan bahwa “pendidikan jasmani akan mempengaruhi ranah kognitif, psikomotor dan afektif”. Proses pendidikan jasmani ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian, yaitu: aspek kognitif (pengetahuan intelektual), afektif (sikap sosial) dan psikomotor (keterampilan gerak).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dalam pembelajaran penjas banyak siswa yang belum menerapkan dan kurang mengerti tentang perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas. Seperti halnya ketika pembelajaran penjas berlangsung terdapat beberapa siswa yang masih belum menerapkan sikap kerjasama pada saat pembelajaran penjas masih ada siswa yang egois, kurang peduli dengan teman

sekelasnya, belum bisa bekerjasama dengan baik dan belum belajar menerima kekalahan.

Perilaku sosial setiap individu berbeda-beda, Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memuhi kebutuhan sehari-harinya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, perilaku sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial, potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat pembelajaran penjas berlangsung di sekolah bukan hanya kemampuan psikomotor (keterampilan gerak) dan kognitif (pengetahuan), melainkan afektif (sikap) atau perilaku sosial siswa tersebut menjadi bahan penilaian guru terhadap muridnya. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal, ada beragam perilaku sosial yang ada pada diri setiap manusia, dalam hal ini ada beberapa perilaku sosial yang peneliti tertarik untuk dijadikan masalah sebagai berikut: kerjasama dan sportivitas. Peneliti tertarik mengambil perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas karena masalah yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran penjas yaitu: siswa masih bersikap egois, tidak saling membantu dengan teman timnya, belum bisa bekerjasama dan masih ada siswa yang belum bisa sportif terhadap permainan/pertandingan yang diberikan guru. Oleh karena itu peneliti tertarik kepada perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas karena ingin meningkatkan perilaku sosial siswa kelas V agar siswa tahu pentingnya sikap kerjasama dan sportivitas pada pembelajaran penjas berlangsung.

Menurut Sukintaka (1992, hlm. 91) permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah, permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke jaman berikutnya. Pada waktu sekarang mungkin sekali permainan tradisional itu tidak lagi dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah

menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok, kehidupan masyarakat dimasa lalu yang bisa dibayangkan tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Pembelajaran penjas di sekolah dasar terdapat aktivitas permainan tradisional dimana guru akan melihat kemampuan psikomotor, afektif dan kognitif ketika sedang melakukan aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran penjas. Dalam melakukan penelitian ada empat permainan tradisional yang diberikan kepada siswa kelas lima, dua permainan tradisional menggunakan alat dan dua permainan tradisional tanpa alat sebagai berikut: 1) bebentengan; 2) hitam hijau; 3) tukang pos; 4) kasti.

Permainan tradisional selain dari sarana dan prasarana yang mudah didapatkan, sebagian besar siswa sudah mengetahui permainan tradisional karena tanpa sadar mereka melakukan permainan tradisional di rumah dilakukan bersama sama dengan teman sepermainannya. Oleh karena itu aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar siswa dituntut untuk mampu dalam segi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Memang dalam pembelajaran penjas yang lebih menonjol yaitu aktivitas gerak psikomotor (keterampilan), bukan hanya aktivitas fisiknya saja yang menonjol, melainkan pengetahuan dan sikap siswa juga harus seimbang dengan aktivitas fisik. Selain bergerak siswa juga dapat mampu menerapkan dan mengerti tentang perilaku sosial. Melalui aktivitas permainan tradisional siswa diharapkan mampu meningkatkan perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas. Karena awal dari pembentukan sikap siswa di sekolah adalah tugas guru harus mengawasi siswanya dalam bergaul dengan temannya dan belajar.

Dalam Kurikulum 2013 terdapat ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani yang meliputi adanya permainan tradisional. Pada proses pembelajaran permainan tradisional akan mengetahui bagaimana perilaku sosial siswa ketika mengikuti pembelajaran permainan tradisional tersebut, karena perilaku sosial yang dilakukan setiap siswa pasti berbeda. Masalah umum yang sering dihadapi seorang guru pendidikan jasmani di sekolah adalah aktivitas belajar yang masih

monoton karena kurangnya instruksi dari guru yang dimengerti oleh siswa sehingga menyebabkan interaksi diantara siswa masih rendah, kurangnya sarana prasarana dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dengan materi pembelajaran. Seperti halnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan tradisional yang pernah dilakukan di SDN Tilil 1 Kota Bandung, banyak siswa-siswi bersikap egois, tidak saling membantu dengan teman timnya, belum bisa kerjasama dan masih ada siswa yang belum bisa sportif terhadap permainan/pertandingan yang diberikan guru dalam pembelajaran permainan tradisional, hal ini disebabkan pada saat pembelajaran penjas guru membiarkan dan tidak memberikan pemahaman kepada siswa tentang perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas tersebut. Sehingga siswa menjadi kebiasaan pada saat proses pembelajaran penjas berlangsung dengan materi permainan tradisional juga merupakan salah satu materi yang tidak banyak diberikan pada siswa sekolah.

Sarana dan prasarana yang kurang mendukung serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat yaitu masih banyak guru yang hanya terpaku pada sarana dan prasarana yang ada tanpa mau memodifikasi serta penggunaan metode pembelajaran tradisional yang terlalu dominan, sehingga siswa tidak memahami dan waktu belajar terlalu banyak dihabiskan untuk latihan-latihan teknik dasar oleh guru. Dengan demikian ada gejala-gejala rendahnya perilaku sosial siswa yang ditemukan peneliti antara lain adalah masih ada siswa yang bersikap egois, tidak saling membantu dengan teman timnya, belum bisa kerjasama dan masih ada siswa yang belum bisa menerima kekalahan (sportif) terhadap permainan/pertandingan yang diberikan guru serta kurang peduli dengan teman sekelasnya. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa perilaku sosial siswa yang masih rendah, apabila masalah ini tidak diatasi maka akan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa di lingkungan masyarakat dan hasil belajar yang kurang kompetitif.

Dengan demikian ada hubungannya antara permainan tradisional dengan dengan perilaku sosial karena permainan tradisional termasuk permainan yang sering dimainkan oleh siswa ketika pulang sekolah. Dan juga memberikan peran terhadap pengembangan sikap potensi anak seperti perkembangan motorik, sosial,

kognitif serta aspek perkembangan lainnya. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan emosi.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, agar penelitian ini lebih mengarah pada pembahasan akan lebih difokuskan pada:

1. Apa saja hambatan yang dihadapi pada perilaku sosial siswa?
2. Bagaimana cara mengatasi hambatan tersebut?
3. Apakah permainan tradisional bebentengan, hitam hijau, tukang pos dan kasti bola, dapat meningkatkan perilaku sosial siswa seperti sikap kerjasama, sportivitas siswa kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang akan dicapai dalam proses penelitian. Isi dan rumusan tujuan penelitian mengacu pada isi dan rumusan masalah peneliti. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini secara umum adalah meningkatkan perilaku sosial siswa melalui aktivitas permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan secara khusus penelitian ini mempunyai tujuan untuk:

1. Mengidentifikasi hambatan yang dihadapi dalam meningkatkan perilaku sosial siswa ketika sedang melakukan proses pembelajaran permainan tradisional berlangsung.
2. Agar meningkatkan perilaku sosial seperti sikap kerjasama dan sportivitas menjadi lebih baik lagi.
3. Agar siswa menerapkan perilaku sosial tersebut pada saat melakukan permainan/pertandingan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan memberi wawasan terhadap guru ketika meningkatkan keterampilan guru dalam upaya pengembangan dan peningkatan pada saat proses pembelajaran berlangsung serta menuntun guru agar pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Bagi siswa

Ada 3 manfaat penelitian bagi siswa sebagai berikut :

a. Segi Kognisi

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangsih teori dan pengetahuan dalam hal apa saja permainan tradisional dan perilaku sosial apa saja yang ada dalam individu melalui aktivitas pembelajaran permainan tradisional serta bisa memperbaiki perilaku sosial siswa menjadi lebih baik lagi.

b. Segi Afeksi

Manfaat afeksi dari hasil penelitian ini yaitu agar siswa mampu menumbuhkan sikap, emosi, yang baik dan sadar betapa pentingnya memperbaiki perilaku sosial siswa tersebut melalui aktivitas pembelajaran permainan tradisional.

c. Segi Psikomotor

Manfaat psikomotor dari hasil penelitian ini yaitu agar siswa bisa mengoptimalkan aktivitas fisik siswa tersebut, sehingga siswa lancar dan fasih dalam melakukan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada permainan tradisional serta menghasilkan suatu gerak dasar yang sempurna.

3. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui suatu bentuk peningkatan dalam diri siswa tentang perilaku sosial siswa tersebut agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, serta menyelesaikan tugas akhir peneliti dalam bentuk skripsi.

4. Bagi sekolah

Penelitian yang dilakukan di sekolah akan lebih bermanfaat untuk pihak sekolah, karena akan mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah agar lebih baik lagi.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian isi atau inti dari SPTK. Sub-sub bab pada bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian. Berikut ini disajikan uraian tiap bagian pendahuluan satu persatu secara ringkas, sebagai berikut:

1. Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah harus memuat deskripsi pokok yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian itu. Pembahasan latar belakang masalah dimaksudkan untuk menjelaskan alasan mengapa masalah yang diteliti itu timbul, dan merupakan hal yang penting untuk diteliti ditinjau dari segi profesi peneliti, pengembangan ilmu, dan kepentingan pembangunan.

2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dikategorikan menjadi rumusan masalah umum dan masalah khusus. Dalam rumusan masalah umum tergambar variabel-variabel yang akan digunakan bagaimana hubungan antara variabel tersebut. Kemudian, rumusan masalah umum dijabarkan kedalam beberapa masalah khusus, rumusan bisa dalam bentuk pernyataan penelitian dalam SPTK adalah kata tanya apa dan atau bagaimana. Rumusan masalah harus menjelaskan tentang (1) hubungan antara variabel yang diteliti yang menggambarkan kesenjangan antara kondisi yang digunakan (kondisi ideal) dengan kondisi yang sebenarnya; (2) rancangan tindakan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian menggambarkan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Oleh karena itu, tujuan penelitian harus disesuaikan dengan rumusan masalah. Dalam tujuan penelitian harus tergambar apa yang

akan dihasilkan dari penelitian tersebut. sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dikategorikan menjadi tujuan umum dan khusus.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian memuat deskripsi tentang sumbangan yang bisa diberikan oleh penelitian yang dilakukan, mungkin dalam bentuk teoritis bagi pengembangan ilmu maupun bentuk praktis bagi kepentingan suatu lembaga atau profesi khususnya kepentingan peningkatan mutu pembelajaran, baik bagi siswa, guru pelaksana PTK, guru pada umumnya, LPTK-LPTK, dan juga Program Studi PGSD FPOK UPI.

5. Struktur Organisasi Penelitian

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi. Dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Peneliti membandingkan, mengkontraskan dan memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang diteliti berdasarkan kajian tersebut. peneliti menjelaskan posisi/pendiriannya disertai dengan alasan-alasan yang logis.

Bab II : Kajian Pustaka dan Hipotesis Tindakan

Bagian kajian pustaka dan hipotesis tindakan dalam skripsi. Memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Landasan teoritis tentang pembelajaran, teori tentang perilaku sosial, teori tentang permainan tradisional.

Bab III : Metode Penelitian

Metode penelitian berisi tentang jenis penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data dan isu etik. Berikut ini disajikan uraian tiap bagian pendahuluan satu persatu secara ringkas, sebagai berikut :

1. Desain Penelitian

Bagian ini menjelaskan jenis desain penelitian yang digunakan dengan menyebutkan, bila memungkinkan, label khusus yang masuk kategori desain penelitian kualitatif.

2. Partisipan dan Tempat penelitian

Bagian ini terutama dimunculkan untuk jenis penelitian yang melibatkan subjek manusia sebagai sumber pengumpulan data.

3. Pengumpulan Data

Bagian ini dijelaskan secara rinci jenis data yang diperlukan, instrumen apa yang digunakan dan tahapan-tahapan teknis pengumpulan data.

4. Analisis Data

Pada bagian ini penulis diharapkan dapat menjelaskan secara rinci dan jelas langkah-langkah yang ditempuh setelah data berhasil dikumpulkan.

5. Isu Etik.

Mendeskripsikan penelitian terutama pada bagian penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek penelitiannya.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan.

Bab ini menyampaikan dua hal utama, sebagai berikut:

1. Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
2. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.