

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pendidikan merupakan proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan memiliki sarana pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap dengan adanya pendidikan jasmani, karena gerak adalah ciri kehidupan, maka dari itu manusia meski meningkatkan gerak sebagai ciri kehidupan penting melalui aktifitas pendidikan jasmani.

Dalam proses belajar terdapat dua kegiatan saling berinteraksi aktif antara murid dan guru. Guru memberikan stimulasi baik berupa pertanyaan atau berupa tindakan dan murid bereaksi pada stimulasi tersebut, sehingga terjadilah proses belajar mengajar. Agar proses belajar mengajar dapat dicapai hasil yang sesuai dengan tujuan, maka guru perlu mempertimbangkan dan memilih strategi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan hakikat pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan ketiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial) serta pembinaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas psikis dan fisik yang seimbang.

Ungga Leriansa Nugraha, 2018

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kerjasama, dan kecerdasan emosi.

Dari beberapa pengertian tentang pendidikan jasmani disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah proses belajar yang menggunakan aktifitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain: apresiasi, percaya diri, harga diri, kooperatif, tanggung jawab, sportifitas, kompetitif dan budaya hidup sehat, merangsang pertumbuhan, dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat melalui berbagai macam aktifitas jasmani yang sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang meliputi permainan dan gerak dasar olahraga. Salah satu aktifitas yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktifitas permainan. Dengan permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang sehingga siswa dapat aktif, berpartisipasi dan dapat bekerjasama dengan baik.

Partisipasi dan kerjasama murid dalam proses pembelajaran sangat penting sekali karena dengan adanya partisipasi dan kerjasama dari murid maka proses pembelajaran dapat berjalan dan tujuan pembelajarannya akan tercapai sehingga anak bisa tumbuh dan berkembang sebagaimana mestinya. Begitupun dengan pembelajaran penjas, apabila murid tidak bisa berpartisipasi dan bekerjasama maka guru tidak bisa mengembangkan kemampuan murid dari berbagai aspek baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu partisipasi dan kerjasama menjadi hal yang paling mendasar yang harus diterapkan dan ditanamkan pada murid dalam proses pembelajaran penjas.

Menurut Ach. WasirWs., et al. (1999:29) “Partisipasi bisa diartikan sebagai keterlibatan seseorang secara sadar kedalam interaksi social dalam situasi tertentu”.

Kerjasama adalah pekerjaan yang biasanya dikerjakan oleh individu tapi dikerjakan secara bersamaan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan agar pekerjaan tersebut menjadi lebih ringan.

Dengan kata lain partisipasi dan kerjasama akan berjalan dengan baik ketika seseorang merasa nyaman dengan lingkungan yang berhubungan dengan orang tersebut. Begitu juga dengan para siswa di sekolah, mereka akan ikut berpartisipasi dan ikut bekerjasama apabila lingkungan tersebut dirasa nyaman dan disukai oleh siswa, lingkungan tersebut ialah sekolah, guru maupun materi pembelajaran.

Kenyataan di lapang banyak dijumpai proses belajar mengajar yang kurang berjalan dengan baik, hal tersebut terlihat ketika guru sedang mengajar banyak murid yang kurang memperhatikan guru. Biasanya murid akan memperhatikan gurunya ketika guru tersebut memberikan materi yang mereka sukai saja, akan tetapi setiap murid mempunyai karakter dan rasa suka yang berbeda terhadap materi penjas.

Melihat karakter siswa yang mempunyai keinginan gerak yang sangat tinggi dan sebagian besar dari mereka menyukai permainan maka tidak ada salahnya jika siswa diberikan materi mengenai permainan. Biasanya permainan yang banyak disukai oleh siswa adalah permainan yang mereka kenal yang berasal dari daerah mereka sendiridan yang sering dimainkan oleh mereka, atau yang biasa kita sebut permainan tradisional.

Upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa untuk belajar dapat dilakukan dengan memperkenalkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Sebagian besaranak-anak menyukai permainan karena menyenangkan. Rasa senang dan gembira akan menghidupkan fungsi otak kanan dan mempermudah untuk anak untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan.

Permainan tradisional pada dasarnya adalah permainan yang mudah dipahami dan disukai oleh anak-anak, hal ini terlihat apabila permainan ini dilakukan oleh anak-anak dan mereka selalu terlihat senang dan menikmatinya.

Salah satu permainan tradasional adalah bakiak. Bakiak adalah salah satu permainan tradisional. Bahannya dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang

Ungga Leriansa Nugraha, 2018

sudah dihaluskan diampelas dan diberi beberapa selop di atasnya, biasanya untuk 2-3 orang. Memainkan bakiak biasanya secara berkelompok atau tim, yang masing-masing tim berlomba untuk sampai ke finish. Permainan ini menguji ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama, kreatifitas, wawasan serta kejujuran.

Melalui permainan tradisional bakiak ini memungkinkan bagi guru untuk bisa menarik perhatian atau partisipasi dan kerjasama siswa yang kurang dalam pembelajaran penjas, mengingat permainan tradisional bakiak ini sangatlah mudah dipahami dan yang paling penting disukai oleh anak-anak, maka permainan tradisional bakiak dapat digunakan guru untuk menarik partisipasi dan kerjasama siswa.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis ingin mencoba mengetahui seberapa jauh partisipasi dan kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan tradisional bakiak. Penulis mencoba untuk mengetahui jawabannya melalui suatu penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Tradisional Bakiak Dalam Mengikuti Pembelajaran Penjas Kelas V Di SDN Gegerkalong Kota Bandung.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya partisipasi dan kerjasama siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.
2. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran terlalu tradisional
3. Proses belajar mengajar yang kurang berjalan dengan baik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah melalui permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas?

Ungga Leriansa Nugraha, 2018

D. Batasan Masalah Penelitian

Agar masalah penelitian ini tidak menyimpang dari masalah sebenarnya, maka penulis membatasi masalah penelitian ini. Adapun ruang lingkup permasalahan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan partisipasi dan kerjasama siswa melalui permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran penjas.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, kurangnya kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas akan dipecahkan melalui penerapan permainan tradisional bakiak dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran aktivitas permainan tradisional bakiak berdampak positif dalam upaya meningkatkan kerjasama.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan oleh penulis melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat pembelajaran bakiak dalam meningkatkan kerjasama siswa.
2. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dalam pengembangan metode mengajar di sekolah.
3. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan jasmani dan peneliti-peneliti yang lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani.

Ungga Leriensa Nugraha, 2018

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I - PENDAHULUAN

- Latar Belakang
- Identifikasi Masalah
- Rumusan Masalah
- Tujuan Penelitian
- Manfaat Penelitian
- Sistematika

BAB II - KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR & HIPOTESIS

- Kajian Pustaka
- Kerangka Berfikir
- Hipotesis

BAB III - METODE PENELITIAN

- Desain Penelitian
- Partisipan dan tempat Penelitian
- Pengumpulan data
- Teknik Analisis Data

BAB IV - TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- Hasil Penelitian
- Pembahasan penelitian
 - i. Siklus 1 Tindakan 1
 - ii. Siklus 1 Tindakan 2
 - iii. Siklus 2 Tindakan 1

Ungga Leriansa Nugraha, 2018

- Refleksi Proses Penelitian
- Diskusi Penemuan
- Perbandingan Tiap Tindakan

BAB V - SIMPULAN, IMPLIKASI, dan REKOMENDASI

- Simpulan
- Implikasi
- Rekomendasi

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

Ungga Leriansa Nugraha, 2018

*PENERAPAN AKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN
KEBUGARAN JASMANI SISWAKELAS V DI SDN GEGRKALONG KOTA BANDUNG*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu