

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan sebagian komponen pendidikan secara keseluruhan yang telah disadari kegunaannya oleh banyak kalangan pendidik. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Mahendra (2014. hlm. 22) berpendapat bahwa “Tujuan pendidikan jasmani yaitu memberi kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral”. Selain itu, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani juga tidak bisa dipisahkan dengan permainan atau aktivitas bermain. Maka, tidak salah lagi jika pembelajaran pendidikan jasmani dikemas menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Abduljabar (2016, hlm. 12) menjelaskan bahwa: “Bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriang, atau kebahagiaan”. Ketika aktivitas bermain atau permainan sedang berlangsung dalam pembelajaran pendidikan jasmani, secara tidak langsung peserta didik tidak menyadari bahwa ia sedang berada dalam aktivitas jasmani yang berat. Siswa merasa bahwa ia sedang berada di dalam lingkungan bermain dan merasa senang.

Permainan tradisional bisa menjadi salah satu alternatif aktivitas pendidikan jasmani di sekolah. Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dewasa ini, banyak anak sekolah yang melupakan bagaimana itu permainan atau olahraga tradisional. Mereka lebih banyak dimanjakan oleh teknologi yang terus berkembang dan disediakan dengan mudahnya oleh orangtua peserta didik. Pada akhirnya pertumbuhan psikomotor peserta didik menjadi lamban dan banyak

menghasilkan peserta didik yang malas berolahraga dan perilaku yang individualistik terhadap teman sebayanya. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral.(Nuriman & Kusmaedi, 2016). Ahli lain mengungkapkan bahwa: Permainan tradisional yang dulu sangat populer dan dimainkan di malam hari oleh berbagai usia, Saat ini, generasi muda lebih tertarik untuk terlibat dalam berbagai mainan berteknologi tinggi seperti video game dan komputer serta kebiasaan mereka menonton televisi daripada keinginan mereka untuk berolahraga. Sebuah studi yang dilakukan oleh Ekunsanmi (2012), melaporkan bahwa dari 77% yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional, hanya 18% yang masih berlatih itu.(Gipit Charles, Abdullah, Musa, Kosni, & Maliki, 2017)

Berdasarkan penjelasan tersebut, seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional dikalangan anak-anak hampir terlupakan karena dengan adanya permainan-permainan yang modern. Disisi lain, permainan tradisional dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan adanya permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, diharapkan dapat merubah pembelajaran yang monoton/membosankan menjadi menyenangkan untuk siswa. Berkaitan dengan pembelajaran penjas, diharapkan guru mampu meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, mengingat permasalahan yang umum terjadi di sekolah adalah kurangnya kesenangan belajar dan konsentrasi siswa terhadap pembelajaran penjas disekolah. Mereka beranggapan bahwa sebagian dari mereka malas mengikuti pembelajaran penjas disekolah karena takut dengan cahaya matahari, tidak mau berkeringat, dan pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga tidak menyenangkan. Hal ini didukung menurut penelitian (Novita, 2013) bahwa ditemukan sebanyak 5,19% siswa yang kurang senang mengikuti pembelajaran penjas. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu penunjang untuk mencapai berlangsungnya pembelajaran maupun keberhasilan pembelajaran disekolah. Kesenangan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu faktor dari dalam diri siswa maupun dari luar. Pada saat ini, permasalahan

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENGANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang ada meliputi dari kedua faktor tersebut, dari dalam diri siswa yaitu kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan faktor yang datang dari luar yaitu materi pembelajaran, media, dan situasi pembelajaran yang monoton. Hal tersebut sejalan dengan yang di ungkapkan oleh Petlichkoff dalam (Hashim *et al.* 2008) dikutip dari disertasi Budiana (21012) “kurangnya rasa senang dalam pembelajaran penjas telah diidentifikasi sebagai pusat erosi tingkat tinggi yang diperkirakan dalam olahraga pemuda di Amerika”. Belajar yang menyenangkan tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil prestasi belajar siswa. Hal tersebut didukung pendapat Dave Meier dalam website menyatakan bahwa belajar menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa. Sejalan dengan itu, ahli lain mengungkapkan bahwa, Perasaan senang atau tidak senang timbul karena adanya rangsangan dari luar maupun dari dalam, begitu pula dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, anak akan merasa senang atau tidak senang tergantung pada cara penyampaian pendidik dan juga materi yang diberikan. Menurut Scanlan et al. (1993, p.6) dalam Wiersma (2001:154) bahwa: “*Enjoyment as “a positive affective response to the sport experience that reflects generalized feelings such as pleasure, liking, and fun”*”. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa kesenangan akan menimbulkan respon afektif yang positif terhadap pengalaman berolahraga sehingga akan menimbulkan perasaan secara menyeluruh, seperti kesenangan dan gembira.(Septiawati, Sucipto, & Suhendi, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran penjas disekolah menggunakan permainan tradisional karena dengan menggunakan permainan tersebut secara tidak langsung siswa terlibat aktif mengikuti pembelajaran yang menyenangkan.

Selain kesenangan belajar, Kesulitan siswa berkonsentrasi merupakan indikator adanya masalah belajar yang dihadapi oleh peserta didik di sekolah, saat proses pembelajaran disekolah berlangsung, siswa dituntut harus selalu memfokuskan perhatiannya terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari. Akan tetapi kenyataannya, belum semua siswa mampu untuk memusatkan perhatiannya terhadap

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENYANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

situasi belajar. Sejalan dengan itu, menurut (Hidayat, 2017) berdasarkan hasil try out terpakai konsentrasi belajar siswa di MTsN 1 Yogyakarta bahwa ditemukan sebanyak 6,93% siswa dengan tingkat konsentrasi sedang dan 9,90% siswa dengan tingkat konsentrasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa-siswi usia 12-14 tahun dengan kategori tingkat konsentrasi rendah. Pada dasarnya setiap siswa memiliki rentang konsentrasi yang berbeda-beda. Konsentrasi siswa rentang sekali mengalami penurunan. Menurut Djono, dkk, 2001:31 (dalam Septian, 2016) menyatakan bahwa, “perhatian siswa akan meningkat pada 15-20 menit pertama dan kemudian akan menurun pada 15-20 menit kedua”. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kesulitan berkonsentrasi diantaranya tidak fokus, kurang tekun, dan tidak dapat menyelesaikan tugas pada waktunya. Hal tersebut di dukung pendapat Slameto (2010) “Belajar memerlukan konsentrasi dari pelakunya yaitu siswa, agar dapat belajar dengan baik”. Jadi untuk mensukseskan keberlangsungan proses belajar, siswa perlu berkonsentrasi. Sejalan dengan itu, Menurut Komarudin (2013: 142) konsentrasi sangat penting peranannya dalam olahraga karena jika terganggu maka akan timbul masalah. Karena konsentrasi sendiri merupakan pemusatan perhatian dan pikiran terhadap sesuatu yang dilakukan tanpa terpengaruh oleh hal lain yang ada di sekitar. Kegiatan konsentrasi membutuhkan fokus, dalam hal ini disaat seseorang melakukan konsentrasi tentu perlu adanya atensi. Definisi atensi merupakan sebuah proses kognitif mengenai penangkapan informasi yang ada disekeliling kita, yang dilakukan melalui panca indra dengan proses seleksi, sehingga otak kita tidak menerima informasi secara berlebihan atau *overload* karena kapasitas otak manusia terbatas (Solso, 2008). Kapasitas *neurlogis* manusia sangat terbatas untuk menerima stimuli eksternal, sehingga perlu adanya atensi dalam penyaringan stimuli, dari atensi itu kemudian meningkat dengan melakukan konsentrasi. Pada dasarnya tingkat konsentrasi seseorang juga sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang terutama siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar. Konsentrasi yang buruk dalam aktivitas belajar dan mengajar maka sudah pasti siswa akan menurun dalam kesehariannya selama berprestasi di sekolah (Noris Alim Kurniawan, 2014). Oleh karena itu konsentrasi belajar siswa perlu di tingkatkan. Dengan meningkatnya konsentrasi

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENYANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa dalam pembelajaran penjas, diharapkan konsentrasi siswa tersebut dapat meningkat juga dalam pembelajaran yang lainnya sehingga bermanfaat untuk siswa itu sendiri. Dengan demikian, Siswa yang mengikuti permainan tradisional dapat membantu meningkatkan kesenangan belajar dan konsentrasi dalam pembelajaran penjas.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas,. Maka peneliti mengkaji masalah melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kesenangan Belajar dan Konsentrasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani”.

1.2 Rumusan Masalah

Pada dasarnya manusia memiliki rasa senang, riang, gembira, dan konsentrasi dalam melakukan setiap hal misalnya dalam melakukan aktivitas fisik berupa olahraga permainan tradisional. Berdasarkan latar belakang masalah diatas,maka rumusan penelitian ini adalah :

1. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap kesenangan belajar siswa dalam pembelajaran penjas?
2. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap kesenangan belajar siswa dalam pembelajaran penjas
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas

1.4 Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan penelitian diharapkan bisa bermanfaat bagi pribadi maupun orang lain (siswa) atau pihak yang membutuhkannya. Begitupula dengan penelitian ini, adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di dalam dunia pendidikan khususnya untuk meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga disekolah. Tidak hanya itu, penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai bahan dan referensi oleh pihak sekolah untuk kedepannya dalam meningkatkan pengetahuan, kualitas gerak, dan juga sikap siswa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi para guru pengajar pendidikan jasmani dan olahraga, lembaga atau sekolah, dan juga untuk siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan dalam tulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan, pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. Pada BAB II tentang kajian pustaka, kajian pustaka berisikan pemaparan teori-teori yang bersangkutan dengan latar belakang penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

3. Pada BAB III tentang metode penelitian, metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian

BUDI ABDULRAHMAN, 2018

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENYANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pelaksanaan penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan, dan analisis data.

4. pada BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

5. Pada BAB V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi/saran.