

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individual secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Menurut Juliantine, dkk (2012:6) menyatakan bahwa: "Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan".

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa, karena keberhasilan dan kemajuan bangsa sangat bergantung kepada pendidikan yang ditekankan kepada penduduknya, karena sebab itu pemerintah mewajibkan agar tiap-tiap warga negaranya berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Hal ini sesuai dengan UUD 45 Bab XIII, Pasal 31, ayat (1) Yang menyatakan bahwa: "Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran". Menurut Kusuma & Somarya (2009:4) merumuskan bahwa :

Pengertian pendidikan secara memadai memang kompleks, sebab dapat dipandang dari berbagai bentuk, aspek unsur, dipandang dari setiap disiplin ilmu, dasar falsafahnya, tetapi tidak merisaukan, yang penting adalah makna pengertian pendidikan yang tertuju pada upaya pengembangan sumber daya manusia.

Sukintaka (1992:10) 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). Dauer & Pangrazi (1989:1) Mengemukakan bahwa "pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak".

Dari beberapa pengertian para ahli tentang pendidikan jasmani dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani adalah proses belajar yang menggunakan aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain : Percaya diri, apresiasi, harga diri, kooperatif, sportivitas, tanggung jawab, kompetitif dan budaya hidup sehat, merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP,2006:207) dijelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah sebagai berikut:

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani untuk sekolah dasar yang terdapat dalam standar isi Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006:208) yaitu:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampilan, serta memiliki sikap yang positif.

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani dapat melalui berbagai macam aktivitas jasmani yang sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani yang meliputi permainan dan gerak dasar olahraga.Salah satu aktivitas

yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktivitas permainan tradisional.

Bermain dan anak merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dengan permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak terdapat teknik gerak yang dianggap sulit. Rasa senang dan gembira akan menghidupkan fungsi otak kanan dan mempermudah anak untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan. Menurut BROOK & ELLIOT, (1971) bermain adalah “setiap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Sedangkan menurut Montessori dalam Uhamisastra (2010) menjelaskan bermain adalah “Dunia anak bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional dan kognitif”. Dan permainan tradisional menurut Uhamisastra (2010:1) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah “permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain”. Adapun tujuan dari bermain tersebut diantaranya adalah:

1. Menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan.
2. Menyediakan rasa aman secara psikologis dan sosial anak.
3. Menyediakan partisipasi aktif anak untuk berinteraksi dengan teman.
4. Memberikan anak kesempatan untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktifitas bermain.

Sekolah yang baik adalah sekolah yang mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan keriaan dan kenyamanan seolah-olah siswa sedang bermain padahal sebenarnya sedang belajar. Salah satunya permainan yang di gunakan dalam pembelajaran penjas yaitu permainan tradisional petak benteng.

Permainan petak benteng adalah permainan berkelompok yang terbagi menjadi 2 tim. Masing-masing tim memilih tiang untuk dijadikan benteng. Tugas setiap tim adalah merebut benteng musuh, hanya saja tidak semudah itu untuk “menduduki” benteng musuh karena mereka akan berusaha mempertahankan bentengnya dan merebut juga benteng lawannya. Dalam permainan ini benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, kekuatannya akan berkurang sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang

baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbaharui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan “dipenjara” di sebelah benteng lawan. Ya bisa diselamatkan asal disentuh oleh teman satu timnya.

Permainan petak benteng adalah permainan yang mengandung nilai-nilai kerjasama dan sportivitas. Tanpa kerjasama tim dan sportif maka permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik. Dalam permainan petak benteng juga dapat mengembangkan kecerdasan emosi pemain sehingga tumbuh kerjasama dan empati terhadap orang lain, selain itu adanya proses saling belajar dan ketergantungan satu sama lain. Peserta didik akan terbiasa bekerja dan belajar dalam kelompok. Peserta didik akan mengalami perubahan kematangan dan pengalaman bermain dan belajar terutama pada nilai-nilai kerjasama (saling membantu) dan sportivitas (mentaati peraturan permainan). Kusmaedi & Husdarta, (2004:21) berpendapat

Memahami nilai yang penting bagi anak seperti kerjasama dan sportivitas dan menginternalisasikannya kepada anak-anak akan mendorong tumbuhnya anak-anak sebagai anak yang siap berinteraksi dan diterima dalam kelompoknya atau masyarakat.

Permainan petak benteng membuat anak menjadi banyak bergerak dan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi, bekerjasama serta menumbuhkan sportivitas. Kusnadi (2009:11) mengartikan “kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang di lakukan secara terpadu yang di arahkan ke suatu target atau tujuan tertentu”. Lebih lanjut Depdikbud (1986:428) mengemukakan tentang kerjasama yaitu:

Kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan beberapa orang atau pihak untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu juga merupakan interaksi sosial antara individu atau kelompok secara bersama-sama mewujudkan kegiatan untuk mencapai tujuan bersama.

Kata sportif sering kita dengar terutama pada kegiatan bermain atau permainan yang mengandung unsur kompetitif. (Boomitu.blogspot.com,2012:5) Sportif adalah “sikap yang memperjuangkan fair play keserasian dengan rekan tim

dan lawan, perilaku etis dan integritas, fair play dan etika dalam menerima kemenangan dan kekalahan”. Sportivitas juga bisa dikatakan sebagai bentuk kesediaan untuk melakukan sesuatu tanpa kecurangan dan mengikuti peraturan permainan.

Melemahnya nilai-nilai kerjasama dan sportivitas seperti menurunnya kepedulian sosial terhadap teman sepermainan, kurang disiplin dalam melaksanakan tugas, kurangnya empati terhadap masalah-masalah sosial seperti kesalah pahaman dan perkelahian ketika bermain. Ada peserta didik ditemui berlaku tidak jujur pada saat ulangan atau mengerjakan tugas. Pendekatan yang terlalu kognitif telah mengubah orientasi para siswa yang hanya semata-mata bertujuan untuk meraih nilai tinggi dan dapat mendorong para siswa untuk mengejar nilai dengan cara mencontek, menjiplak, dan sebagainya. Megawangi (2004:44) ”Sportifitas tidak lagi dijunjung tinggi terutama pada proses pembelajaran”.

Hasil survey yang telah peneliti lihat pada siswa kelas Vdi SDN 17 Sijuk menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan antara pencapaian hasil pembelajaran mengenai aspek afektif, kognitif dan psikomotor.dengan demikian penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dalam aspek afektif yaitu Kerjasama dan Sportivitas siswa.

Pendidikan jasmani dirasakan hanya menitik beratkan pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotor saja aspek afektif kurang di implementasikan dalam peroses pembelajaran penjas sehingga anak tidak terlihat perubahan tingkah laku yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah.

Oleh karena itu penulis mengambil judul “*Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportivitas Siswa Melalui Permainan Tradisional Petak Benteng di kelas V SDN 17 Sijuk*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah implementasi permainan tradisional petak benteng dapat meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa di kelas V SDN 17 Sijuk ?
2. Apakah permainan tradisional petak benteng dapat memberikan pengaruh positif dalam proses belajar mengajar (PBM) bagi siswa kelas V SDN 17 Sijuk ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa melalui permainan tradisional petak benteng.

D. Manfaat dan kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan antara lain :

1. Bagi dunia pendidikan hasil penelitian dapat dijadikan salah satu acuan bagi penelitian tindakan kelas selanjutnya dan menjadi bahan untuk melakukan observasi, refleksi, untuk perbaikan pendidikan pada tingkat satuan dasar.
2. Tenaga pengajar atau instruktur :
 - a. Sebagai salah satu referensi atau acuan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional petak benteng sesuai materi pokok pembelajaran pendidikan Jasmani yaitu pembelajaran nilai-nilai kerjasama dan sportivitas.
 - b. Terjadinya pengembangan sikap terbuka bagi guru pendidikan jasmani terhadap pembaharuan pembelajaran penjas yang berlangsung satuan pendidikan dasar yang didasarkan pada hasil penelitian dan refleksi
 - c. Guru Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan guru lebih memahami tentang penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di SD. Selanjutnya diharapkan dapat berguna

untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa berkenaan dengan pembelajaran penjas di sekolah.

- d. Diperoleh hasil balikan setelah bekerjasama dengan teman sejawat bila terdapat kekurangan atau kesalahan sehingga dapat dilakukan perbaikan yang lebih cepat.
- e. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan dan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang diperlukan dalam tugas keguruan terutama dengan menggunakan permainan tradisional.

3. Bagi institusi dan dunia pendidikan secara umum

- a. Memberikan alternatif pembelajaran atau sebagai salah satu sumber acuan bagi pembelajaran untuk pemantapan kemampuan professional guru pendidikan jasmani.
- b. Bagi dosen penelitian ini sangat bermanfaat, karena dengan menjadi seorang mitra guru sekolah dasar, dosen dapat lebih memahami tugas berat seorang guru serta mengetahui lebih jauh permasalahan-permasalahan pembelajaran di sekolah, yang mana hal tersebut dapat membantu para dosen dalam mendidik calon guru pendidikan jasmani.
- c. Adanya peningkatan kualitas sumber daya guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah tempat dilakukannya penelitian
- d. Secara praktis hasil penelitian ini dapat direkomendasikan kepada pendidik olahraga terutama pada tingkat sekolah dasar untuk melakukan perbaikan, peningkatan dan pengembangan nilai-nilai sportivitas dan kerjasama siswa SD melalui permainan tradisional. Hasil penelitian dapat memberikan motivasi bagi guru pendidikan jasmani untuk terus mengembangkan upaya bagi perbaikan dan pengembangan potensi jasmani siswa SD melalui penelitian tindakan kelas.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi di sekitar pemecahan masalah sebagai akibat dari kurang mengenalnya anak tentang Permainan Tradisional Petak Benteng dalam rangka meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari masalah penelitian ini, maka penulis ingin memberikan beberapa definisi yang berkaitan dengan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Menurut Juliantine dkk, (2012:6), menyatakan bahwa "Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan".
2. BROOK, & ELLIOT (1971) bermain adalah "setiap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir".
3. Permainan Tradisional menurut Uhamisastra (2010:1) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah "permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain".
4. Kusnadi (2009:11) mengartikan "kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang di lakukan secara terpadu yang di arahkan ke suatu target atau tujuan tertentu".
5. Sumber (Boomitu.blogspot.com,2012:5) Sportif adalah "sikap yang memperjuangkan fair play keserasian dengan rekan tim dan lawan, perilaku etis dan integritas, fair play dan etika dalam menerima kemenangan dan kekalahan".