

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh manusia. Hal tersebut dilakukan guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” pasal 1 ayat 1

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan 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, masyarakat, bangsa dan negara” (Pusat Data dan Informasi Pendidikan, 2003).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu “... untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pusat Data dan Informasi Pendidikan, 2003).

Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik atau jasmaniah sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Pendidikan jasmani juga merupakan pelajaran yang memfokuskan pengembangan kebugaran jasmani siswa, serta dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik anak sebagai tujuan pembelajarannya. Hal tersebut seperti yang telah diungkapkan oleh Agus Mahendra, yakni “Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan tentang dan melalui aktivitas jasmani,

permainan dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan” (Mahendra, 2015, hal. 40).

Pendidikan Jasmani bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak yang tidak hanya dalam aspek psikomotoriknya saja, namun juga dalam aspek afektif serta aspek kognitifnya juga. Semua pengembangan aspek-aspek tersebut dapat dikembangkan secara bersamaan. Hal ini dapat terjadi karena dalam setiap aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani siswa tidak bergerak secara asal-asalan, namun juga harus dapat memahami apa yang sedang dilakukannya dan juga tidak pernah lepas dari interaksi sosial baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani tersebut pemerintah sudah mewadahi melalui kurikulum, baik dalam Kurikulum 2013 ataupun Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tingkat pendidikan sekolah dasar (SD) sudah dijelaskan dalam Kompetensi Dasar (KD) mulai dari kelas 1 (satu) sampai kelas 6 (enam) agar menerapkan pembelajarannya dalam bentuk permainan sederhana ataupun permainan tradisional. Sementara dalam Kurikulum Merdeka, berdasarkan modul ajar yang penulis dapatkan sebagai bahan untuk mata pelajaran PJOK SD yang terbagi dalam tiga fase, yakni Fase A untuk kelas 1 (satu) dan 2 (dua), Fase B untuk kelas 3 (tiga) dan 4 (empat), serta Fase C untuk kelas 5 (lima) dan 6 (enam) tidak dijelaskan secara spesifik untuk menerapkan permainan sederhana ataupun permainan tradisional dalam pembelajaran, namun permainan tradisional dijadikan sebuah capaian pembelajaran dalam Fase C saja.

Permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya yang telah diwariskan secara turun-menurun sejak dahulu. Di Indonesia sendiri, permainan tradisional memiliki peranan penting dalam menunjukkan ciri khas suatu daerah di Indonesia. Indonesia memiliki berbagai macam, jenis, dan nama permainan tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai yang

mengajarkan anak untuk sportif, jujur, dan menghargai orang lain merupakan contoh dari nilai-nilai moral yang terdapat dalam hampir semua permainan tradisional.

Selain dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, permainan tradisional juga memiliki manfaat yang tanpa disadari memiliki peranan dalam tumbuh kembang anak. Seperti dalam permainan *gatrik* yang akan memberikan pengalaman manipulasi alat kepada anak yang secara tidak langsung akan melatih motorik serta fokus anak agar dapat melakukan permainan dengan baik. Atau dalam permainan *galah asin* yang mana anak perlu kerjasama tim serta memiliki strategi yang baik dengan regunya serta pengamatan untuk dapat mencari, membuat, dan menemukan momen agar dapat melewati penjagaan dari tim lawan. Kognitif, afektif, dan psikomotor berkembang secara alami dalam diri anak melalui permainan tradisional. Tidak hanya itu, permainan tradisional juga dapat memupuk anak untuk menjadi lebih kreatif, kompetitif, serta sehat jasmani dan rohani.

Permainan tradisional dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu (1) berdasarkan alat permainan, (2) berdasarkan jumlah peserta, (3) berdasarkan jenis permainan, dan (4) berdasarkan tujuan. Yang mana berdasarkan alat, apakah suatu permainan dapat dilaksanakan tanpa menggunakan alat atau harus menggunakan alat seperti permainan *gatrik* yang memerlukan alat untuk bermain dan permainan *galah asin* yang dapat dimainkan tanpa menggunakan alat. Kemudian berdasarkan peserta yang bermain, seperti permainan kucing-kucingan yang dapat dimainkan secara beramai-ramai tanpa membentuk kelompok, adapun permainan yang menuntuk anak untuk membentuk kelompok agar dapat bermain seperti permainan bentengan. Dan yang terakhir adalah permainan berdasarkan tujuannya, apakah permainan bertujuan untuk rekreasi yang dimainkan agar anak merasa senang dan bahagia, atau permainan yang bertujuan untuk kompetisi yang dimainkan untuk mencari pemenang, ataupun permainan yang bertujuan untuk edukasi yang dimainkan dalam rangka untuk memberikan, menambah, serta

memperluas pengetahuan anak selama, saat, ataupun setelah permainan dimainkan.

Dalam pelaksanaannya, tidak semua guru PJOK menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena beberapa hal, yaitu kurangnya sarana ataupun prasarana yang memadai di sekolah tersebut, terdapat hal-hal yang dianggap guru dapat membahayakan siswanya jika dilaksanakan, serta ada guru yang lebih memilih menerapkan permainan sederhana ataupun permainan modifikasi yang dianggap lebih mudah untuk diterapkan serta disesuaikan dalam pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Pranata (2020) yang menjelaskan jika

“... dari kesebelas permainan tradisional yang ada hampir seluruhnya di mainkan di sekolah dasar, ada juga beberapa permainan yang tidak di mainkan di karenakan sarana yang kurang lengkap dan juga ada beberapa permainan yang menurut para responden terlalu berbahaya untuk di mainkan anak usia di sekolah dasar (Wibowo & Pranata, 2020).”

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Pranata (2020), dipaparkan jika 59% dari 14 sekolah yang disurvei di sekolah dasar se-Kecamatan Air Priukan, Kabupaten Seluma telah melaksanakan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Wibowo & Pranata, 2020). Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Irwan (2020) menyatakan bahwa keterlaksanaan permainan sederhana 86,67%, tidak terlaksana 13,33% dan permainan tradisional yang terlaksana 61,78%, tidak terlaksana 38,22% (Irwan, 2020). Dalam penelitian lainnya oleh Fitri Aprilyani Husain (2013), diungkapkan jika hasil survei tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar (Husain, 2013), dalam penelitian tersebut dijelaskan juga ketersediaan waktu belajar sebesar 75,00%, ketersediaan materi dan pembelajaran penjas sebesar 73,61%, karakteristik permainan dan hasil gerak yang dihasilkan sebesar 68,68%, unsur-unsur penjas sebesar 81,77%, dan minat dan motivasi sebesar 73,44% (Husain, 2013). Dari ketiga penelitian tersebut, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian dengan maksud ingin mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung ketersediaan dan penguasaan materi serta sarana prasarana penunjang pembelajaran di sekolah, serta *feedback* yang diterima. Dengan demikian penulis memilih judul “Survei Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar di Kota Bandung”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis terkait penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (SD).

- 1.2.1. Kesesuaian materi ajar dengan kurikulum yang digunakan.
- 1.2.2. Guru lebih sering menerapkan permainan sederhana yang lebih fleksibel untuk diterapkan ke dalam pembelajaran.
- 1.2.3. Sarana dan prasana yang dimiliki sekolah terbatas dan kurang memadai atau dalam kondisi yang kurang baik.
- 1.2.4. Faktor keamanan dan keselamatan peserta didik menjadi pertimbangan untuk menerapkan beberapa jenis permainan.
- 1.2.5. Aturan permainan tradisional yang berbeda-beda di setiap daerahnya walaupun permainannya sama.
- 1.2.6. Respon dan *feedback* dari peserta didik selama pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan biaya, tenaga, serta waktu. Dengan demikian, penulis akan memfokuskan penelitian dalam “Survei Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar (SD) di Kota Bandung”.

1.4.Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagaimana kesesuaian permainan tradisional dengan kurikulum dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung?
- 1.4.2. Bagaimana ketersediaan materi permainan tradisional PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung?
- 1.4.3. Bagaimana sarana dan prasarana permainan tradisional PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung?
- 1.4.4. Bagaimana respon peserta didik saat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung?

1.5.Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1. Untuk mengetahui kesesuaian permainan tradisional dengan kurikulum dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung.
- 1.5.2. Untuk mengetahui ketersediaan materi permainan tradisional PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung.
- 1.5.3. Untuk mengetahui sarana dan prasarana permainan tradisional PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung
- 1.5.4. Untuk mengetahui respon peserta didik saat menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sekolah dasar (SD) di Kota Bandung.

1.6. Manfaat/ Signifikansi Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan sumbangan pengetahuan secara teoritis terkait data statistik survei penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di tingkat pendidikan SD/MI sederajat di Kota Bandung.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan acuan untuk menggunakan permainan tradisional dalam menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

1.6.2.2. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam mencari dan merumuskan permasalahan, mengumpulkan dan analisis data penelitian, hingga menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan serta menyampaikan penelitian tersebut dalam bentuk tulisan ilmiah.

1.6.2.3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan tambahan pengetahuan tentang manfaat dari penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

1.6.2.4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk sekolah agar ikut serta dalam melestarikan salah satu budaya yang dimiliki oleh Indonesia dalam bentuk penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran.

1.7. Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang tersusun secara sistematis berdasarkan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN40/HK/2019 tentang “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019” sebagai berikut:

1.7.1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan berisikan tentang perkenalan terkait permasalahan yang akan diangkat dalam skripsi ini, pada bab ini berisikan sub-bab yang menguraikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penilitan, dan diakhiri dengan struktur organisasi penelitian yang merupakan garis besar struktur isi skripsi ini.

1.7.2. BAB II Kajian Teori

Bab ini berisikan konsep, landasan teori, dan penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan permasalahan yang diteliti pada skripsi ini secara detail dan mendalam.

1.7.3. BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan dijabarkan tentang prosedur penelitian mulai dari perancangan hingga analisis permasalahan yang diteliti. Bab ini berisikan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.7.4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini akan disampaikan temuan-temuan dari hasil pengolahan data yang telah dianalisis dan disesuaikan dengan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

1.7.5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan hasil penelitian menjawab semua pertanyaan dan permasalahan dari penelitian ini, serta implikasi dan

rekomendasi yang ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna penelitian dan peneliti berikutnya yang selanjutnya akan ditindak lanjut dari hasil penelitian.

