

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan dalam menumbuh kembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, maka pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan selama ini masih dianggap belum memenuhi tujuan utama pembelajaran.

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh. Selain itu pengertian pendidikan jasmani secara modern yaitu suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media atau alat pembelajaran menurut Yudha Saputra (2008 : 40) pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Hal ini sama seperti yang diungkapkan Mahendra (2008 : 3) pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Kekurangan dalam pengajaran pendidikan jasmani dan kesehatan disebabkan oleh tiga faktor, yaitu pertama guru, kedua jam pelajaran, dan ketiga kurangnya bahan pembelajaran. Kenyataan di lapangan dalam mengajarkan, guru kurang faham terhadap tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Hal tersebut

disebabkan adanya perubahan kurikulum, serta kurangnya waktu untuk pembelajaran di sekolah. Berkaitan dengan proses belajar mengajar menurut Toto Subroto : 2008 yaitu “dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani keempat faktor ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu; tujuan, materi, metode, dan evaluasi.”

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa dari tingkat Taman Kanak-Kanak sampai dengan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Sesuai dengan kurikulum 2004 standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani (Depdiknas, 2003:5) yang menyatakan bahwa :

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Adapun tujuan dari pendidikan jasmani itu ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Dan disini timbullah pertanyaan bagaimana peranan bermain atau permainan dalam tugas pendidikan jasmani?

Upaya membina dan meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan daya gerak siswa sekolah dasar, maka guru pendidikan jasmani perlu merancang bentuk-bentuk yang menarik bagi usia sekolah dasar. Bermain menjadi kata kuncinya karena sekolah dasar memiliki karakteristik belajar sambil bermain. (Saputra, 2001)

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain sangat disukai oleh anak-anak. Bermain yang dilaksanakan sangat bermanfaat untuk

mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman yang sangat berharga bagi anak (Sukintaka, 1992 : 6).

Menurut Hendrayana (2003:1) bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya bahkan anak-anak identik dengan bermain. Menurut Lutan yang dikutip oleh Hendrayana (1997:1) menyatakan bahwa manusia cenderung menjadikan bermain sebagai satu kebutuhan dasar hakiki oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk bermain (*homo ludens*).

Bermain juga dapat menimbulkan kelincahan , kegembiraan, dan tidak membosankan, bergairah untuk bermain. Sebagaimana anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Melalui aktivitas bermain proses pembelajaran lebih efektif, siswa aktif dan merasa senang serta mendorong kemampuan siswa berkembang secara optimal. Seperti yang disampaikan Cowell dan Hozeltn dalam Subroto, dkk (2008 : 14) mengatakan bahwa :Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat "*fair play*" dan "*sportsmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Dalam pendidikan jasmani saat ini masih sangat kurang pembelajaran yang menerapkan sistem permainan didalamnya karena guru penjas saat ini masih

menggunakan gaya mengajar komando langsung ke inti pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan permainan sehingga siswa menjadi jenuh tidak bersemangat dalam pembelajaran penjas. Saat peneliti melakukan penerapan permainan tradisional kepada siswa di tempat peneliti PPL di SMA PGRI 1 Bandung ternyata siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran penjas tidak merasa jenuh dan menjadi lebih bersemangat saat melakukan tugas gerak.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penggunaan pendekatan yang tepat variasi maupun modifikasi alat dalam pembelajaran penjas dapat menunjang terlaksananya standar kompetensi yang telah ditentukan. Adapun salah satu model pendekatan pembelajaran yang sesuai adalah dengan menggunakan pendekatan bermain.

Menurut Wahjoedi (1999 : 121) mengatakan bahwa:”Pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”, sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (1999/2000 : 35) berpendapat :

“Strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran skill, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (Developmentally Appropriate Practice) dan Body Scalling (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik).”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsept dalam bentuk

permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih aktif dan kreatif.

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjas, Sukiman D, (2008 : 19) Mengemukakan bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Dan menurut (Semiawan 2008) “Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan social.”

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah tradisi. Tradisi disini ialah permainan itu telah diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari jaman ke jaman.

Penggunaan model pendekatan bermain dalam pembelajaran penjas diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran penjas baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal adalah hal-hal yang menyangkut pada diri siswa itu sendiri, yaitu faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), hal ini sangat berkaitan dengan keterampilan gerak dasar lompat, karena kemampuan fisik dan kesehatan pada diri siswa itu sendiri akan menopang keberhasilan siswa tersebut dalam intensitas dan aktivitas pembelajaran siswa, selain itu juga kesempurnaan fisik akan lebih membantu siswa tersebut dalam melakukan olahraga, dibandingkan dengan siswa yang kurang sempurna keadaan fisiknya, seperti kekurangan anggota badan yang diakibatkan bawaan (*haritage*) atau

turunan dari orang tua siswa tersebut atau yang diakibatkan oleh suatu kecelakaan dimasa lalu.

Tantangan yang harus dicari pemecahan masalah dari penelitian ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya dapat tercapai dan juga dapat diketahui pula waktu yang digunakan selama proses belajar mengajar. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimaksudkan untuk menghindari terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk itu usaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sangat perlu dilakukan untuk pencapaian tujuan proses belajar mengajar. Penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbagai strategi untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa harus dikuasai oleh peneliti untuk memungkinkan siswa dapat kembali aktif dalam proses belajarnya.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, baik yang menyangkut objek studi, cakupan studi, maupun kedalaman studinya, maka yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah guru pendidikan jasmani sebanyak 1 orang dan seluruh siswa yang mengikuti proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan di SMAPGRI 1 Kota Bandung dengan sampel penelitian sebanyak 30 orang siswa dan siswi.

Tempat penelitian dilakukan di SMA PGRI 1 Kota Bandung dengan waktu penelitian dilakukan selama kegiatan proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan berlangsung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan metode observasi sistematis terhadap guru yang sedang mengajar. Beberapa teknik observasi yang sistematis antara lain dikategorikan ke dalam: *event recording*, *duration recording*, *interval recording*, dan *group time sampling*.

Hanya 4 (empat) jenis permainan yang digunakan yaitu : kucing-kucingan, perepet jengkol, sorodot gaplok dan bebentengan.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan yang hendak dicari jawabannya. Perumusan masalah merupakan pernyataan yang lengkap dan rinci mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang masalah sebagai berikut :

Apakah permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap waktu aktif belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Atas dasar latar belakang dari masalah penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap waktu aktif belajar siswa di SMA PGRI 1 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Dapat menjadi bahan masukan (*input*) serta pertimbangan bagi para guru olahraga dalam upaya pengembangan proses pembelajaran bidang studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.

Dapat menjadi bahan masukan (*input*) serta pertimbangan bagi sekolah-sekolah bagi pengembangan kurikulum yang dapat menunjang proses, aktivitas, dan hasil pembelajaran Penjaskes para siswanya.

F. Anggapan Dasar

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjaskes, Sukiman D, (2008 : 19) Mengemukakan bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Dan menurut (Semiawan 2008) “Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial”.

Penggunaan model pendekatan bermain dalam pembelajaran penjaskes diharapkan dapat mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam pelaksanaan pembelajaran penjaskes baik yang bersifat internal maupun eksternal.

Berkaitan dengan uraian tersebut di atas, maka penulis mempunyai anggapan dasar bahwa terdapat pengaruh olahraga tradisional terhadap waktu aktif belajar siswa.

G. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini penulis mempergunakan beberapa istilah, untuk menghindari berbagai penafsiran maka perlu dijelaskan penggunaan istilah-istilah berikut ini:

1. Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Sukiman D, 2008 : 19)
2. Siswa adalah seseorang (dengan segala karakteristiknya) yang terus berupaya mengembangkan seoptimal mungkin melalui kegiatan-kegiatan belajar guna mencapai tujuan sesuai dengan tahapan yang dijalannya (Makmun, 1986-1987:3).
3. Waktu aktif belajar adalah waktu yang dipergunakan secara efektif selama proses belajar mengajar (Lutan dan Suherman, 2000:45-46)