

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa yang tertera dalam program pemerintah serta ditetapkan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia sudah seharusnya penjas dapat mendidik dan membimbing anak agar sehat jasmani maupun rohani, cerdas dan berkembang baik kemampuan kognitif, afektif, psikomotor maupun emosionalnya. Adapun pengertian jasmani menurut (Rijsdorp, 1971 : 30) mengatakan bahwa “Pendidikan jasmani itu pendidikan, dan pendidikan yang menolong anak, dan orang muda menuju kedewasaannya. Selanjutnya dikatakan juga bahwa pendidikan jasmani itu merupakan pergaulan pendidikan dalam bidang gerak dan pengetahuan tubuh.”

Sedangkan penjas menurut Gabbard, Leblanc, dan Lowly (1987 : 5) mengutarakan bahwa pertumbuhan , perkembangan, dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

(1) Ranah kognitif : Kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (“perceptual ability”), menyadari gerak, dan penguatan akademik. (2) Ranah psikomotor : Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak. (3) Ranah afektif :Rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan ada konsep diri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka pendidikan jasmani merupakan salah satu program pendidikan yang sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara utuh maka dari itu penjas sangat cocok dengan karakter permainan tradisional yang membuat anak bermain yang didalamnya mengandung unsur kognitif, afektif, dan psikomotor seperti yang telah di jelaskan di atas sebelumnya. Sejalan dengan itu Toto Subroto, dkk (2008) menyatakan bahwa "...dalam aktifitas bermain terdapat 3 (tiga) ranah yang saling berkaitan yaitu afektif, kognitif dan motorik (gerak)."

Dalam konteks pembelajaran penjas yang dilaksanakan harus mengarah dan memusatkan kepada pertumbuhan dan perkembangan anak karena menurut beberapa ahli menyatakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan merupakan suatu proses perubahan yang terjadi secara menyeluruh dalam diri seorang anak. Menyeluruh dalam arti menjangkau dalam hampir semua aspek kehidupan anak, dimana perubahan pada satu aspek berkaitan dengan perubahan pada aspek yang lain. Oleh karena itu, orang menyebut perkembangan anak dengan perkembangan perilaku saling berhubungan sehingga pertumbuhan dan perkembangan tidak dapat diurai sendiri-sendiri.

Sejalan dengan itu menurut Susilo Windradini (1995:2) dalam buku Hartinah menyatakan bahwa :

Proses pertumbuhan dan perkembangan harus berjalan seiring dan merupakan proses yang tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu (1) hereditas, (2) lingkungan, (3) kematangan fisik dan psikis (4) serta aktivitas anak sebagai subjek bebas yang punya otoritas untuk membuat pilihan, menerima, atau menolak, serta memiliki emosi.

Pada proses pertumbuhan dan perkembangannya anak umumnya memiliki kecenderungan selalu ingin bergerak sambil bersenang-senang untuk menyalurkan segala potensi yang ada pada dirinya. Biasanya bentuk-bentuk kegiatan tersebut disalurkan melalui permainan. Karena bermain bagi anak-anak khususnya murid-murid sekolah dasar merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting di dalam kehidupannya, bahkan hampir sebagian dari waktunya dihabiskan untuk bermain. Hal ini sangat berarti bagi anak-anak untuk melatih dirinya, dan merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Sedangkan bagi orang-orang dewasa bermain itu, selain untuk menyalurkan potensi-potensi yang ada pada dirinya, juga untuk melatih diri dalam hidup bermasyarakat. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa manusia pada umumnya senang bermain.

Sehubungan dengan hal-hal tersebut diatas, menurut Dewey (1916) dalam buku Kusmaedi menyatakan bahwa :

Bermain bagi anak sama dengan bekerja bagi orang dewasa, dalam bermain berbagai pengalaman, memaknai simbol yang terdapat dalam aturan bermain akan terpadu sebagai penguat kognitif, fisik, dan sosial emosi mereka.

Berdasarkan beberapa teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada setiap manusia (anak, remaja, dewasa) terdapat potensi yang mendorong adanya penyaluran melalui bentuk-bentuk permainan. Begitupun juga dalam pembelajaran penjas disekolah dasar materi-materi yang terdapat unsur-unsur permainan sangat dibutuhkan sebagai bahan mengajar, adapun materi bahan ajar

tersebut yang di dalamnya terdapat bentuk-bentuk permainan dan dapat diberikan sebagai materi bahan mengajar diantaranya ialah permainan tradisional.

Karena di dalamnya permainan tradisional terdapat bentuk-bentuk permainan, dan di dalam permainan tradisional juga terdapat nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Sehubungan dengan hal tersebut, permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

Sukintaka (1992: 91) menjelaskan bahwa :

“Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksudkan secara tradisi disini, ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu zaman ke zaman berikutnya”.

Sementara itu (Bishop dan Curtis, 2005) dalam iswinarti (2010) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik” , “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”.

Permainan tradisional kini sudah jarang dimainkan karena masyarakat, terutama anak-anak zaman sekarang sudah sering bermain permainan modern yang menggunakan teknologi canggih. Padahal permainan tradisional banyak mengandung manfaat bagi anak-anak.

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap tidak ada artinya, karena permainan tradisional memberikan pengaruh

yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, motivasi dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Sukirman, 2005:29)

Sejalan dengan hal tersebut Nurlan Kusmaedi (2010:24) berpendapat bahwa :

“Permainan / olahraga tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia”

Menurut <http://moharifikaha.blogspot.com/> (2009 Moh Arif Ikaha) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain: (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan suatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa dan perkembangan sosial. Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (<http://moharifikaha.blogspot.com/> 2009 Moh Arif Ikaha)

Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat bermanfaat bagi anak. Vygotsky dalam Musthafa (Agustin,2005:73) menjelaskan empat manfaat bermain bagi anak dan anak menjadi fundamen bagi perkembangan anak berikutnya. Empat manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

Gunawan, 2012

Penerapan Permainan Tradisional Tanpa Alat Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Siswa Kelas IV SDN Cikareo Kabupaten Cianjur Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a) Bermain menumbuhkan motivasi pada diri anak (*play effects the child's motivation*)
- b) Bermain memfasilitasi anak untuk mengembangkan berfikir (kognitif) secara desentralisasi (tidak terpusat). (*play facilitates cognitive decentering*)
- c) Bermain meningkatkan kemampuan mental (*play advances the development of mental representation*)
- d) Bermain merupakan gambaran pengembangan perilaku yang disengaja (bertujuan), kegiatan fisik dan mental yang dilakukan secara sukarela (*play fosters the development of deliberate behaviors-physical admental voluntary action*)

Dari beberapa manfaat yang dikemukakan di atas, salah satunya adalah permainan tradisional yang dapat menumbuhkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran khususnya penjas, karena melalui beberapa permainan tradisional yang dikategorikan sebagai permainan tradisional tanpa alat seperti bebentengan, gala asin, petak jongkok dan jala ikan yang dimainkan secara berkelompok, anak akan lebih aktif bergerak dalam hal ini adalah bermain dan akan menimbulkan rasa senang, gembira sehingga anak lebih antusias atau termotivasi dalam mengikuti pembelajaran penjas disekolah.

Kegiatan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa bukanlah hal mudah untuk dilakukan. Rendahnya kepedulian orang tua dan guru, merupakan salah satu penyebab sulitnya menumbuhkan motivasi belajar anak. Fakta yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa ketika ada permasalahan tentang rendahnya motivasi

belajar siswa, guru dan orang tua terkesan tidak mau peduli terhadap hal itu, guru membiarkan siswa malas belajar dan orang tua pun tidak peduli dengan kondisi belajar anak. Maka untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa orang tua dan guru perlu mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa menurut hasil pengamatan peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:

- Metode mengajar guru. Metode dan cara-cara mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa
- Tujuan kurikulum dan pengajaran yang tidak jelas
- Tidak adanya relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan minat siswa
- Latar belakang ekonomi dan sosial budaya siswa
- Kurangnya unsur-unsur permainan yang diberikan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran penjas

Masalah-masalah di atas terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa baik faktor yang ada dalam diri siswa seperti minat, kemauan maupun faktor yang ada di luar siswa seperti guru, orang tua, lingkungan sosial budaya dan ekonomi. Sehingga muncul alasan mengapa masalah ini menurut peneliti perlu untuk diteliti diantaranya yaitu :

- Untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi dalam proses belajar mengajar dilapangan

khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di SDN Cikareo.

- Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran disekolah terkait dengan upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Maka dari itu agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan permainan tradisional yaitu dengan melalui “Penerapan permainan tradisional tanpa alat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran penjas pada siswa kls IV SDN Cikareo Kab. Cianjur”.

B. Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dijelaskan dilatar belakang masalah, yang menjadi masalah bagi peneliti adalah kurangnya motivasi anak terhadap pembelajaran penjas di sekolah yang disebabkan kurang menariknya model pembelajaran yang di ajarkan oleh gurunya terhadap siswanya itu sendiri seperti model pembelajarannya yang monoton, masih sedikitnya unsur-unsur permainan yang di ajarkan serta terlalu banyaknya materi bahan ajar yang lebih menekankan pada penguasaan teknik dalam salah satu cabang permainan olahraga dan tidak sesuai dengan kemampuan siswa yang diajarnya sehingga motivasi siswa menjadi berkurang untuk mengikuti pembelajaran penjas disekolah. Melihat penjelasan diatas penulis berpendapat, untuk menarik minat anak terhadap penjas dan anak bergerak penulis bermaksud melakukan variasi dengan memasukan permainan tradisional sebagai materi dalam penjas. Atas dasar itu, beberapa masalah yang

berkaitan dengan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap motivasi siswa ?
2. Apakah dengan permainan tradisional siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani disekolah?

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah permainan tradisional tanpa alat dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas disekolah”.

D. Cara Pemecahan Masalah

Masalah kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas disekolah, akan dipecahkan dengan menggunakan permainan tradisional, yaitu dimana permainan yang berperan penting terhadap perkembangan anak mulai dari aspek afektif , kognitif, dan motorik anak. Permainan ini membina kekuatan dan keterampilan serta permainan ini tanpa disadari oleh anak, mereka bermain dengan senang, sehingga menumbuhkan motivasi mereka dan tanpa disadarinya bahwa mereka meningkatkan kemampuan otot mereka, sehingga keterampilan geraknya juga terbina.

E. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan perlu adanya penetapan tujuan karena penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya, artinya ada upaya untuk mencapai tujuan yang digariskan tersebut. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi tujuan penelitiannya adalah :

1. Upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas disekolah
2. Memberikan berbagai pengalaman bermain pada siswa melalui permainan tradisional

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang maupun semua kalangan terutama yang berkecimpung didunia pendidikan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah pemahaman dan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran disekolah terkait dengan upaya meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran penjas.

2. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa untuk menumbuhkan motivasinya dalam mengikuti pembelajaran penjas disekolah

