

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kerjasama, dan kecerdasan emosi. Abduljabar (2008:27) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. dalam 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). Dalam Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Harold M. Barrow (dalam: Freeman, 2001) yang dikutip oleh Abduljabar (2008:6), menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (*sport*), permainan, senam, dan latihan (*exercise*). Hasil yang ingin dicapai....individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu.

Dari beberapa pengertian para ahli tentang pendidikan jasmani dapat di simpulkan bahwa Pendidikan jasmani adalah peroses belajar yang menggunakan

aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain : apresiasi, percaya diri, harga diri, kooperatif, tanggung jawab, sportifitas, kompetitif dan budaya hidup sehat, merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif dan psikomotorik. (Badan Penelitian dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional, 2002 : 2). Salah satu tujuan pendidikan jasmani tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (2006:8) sebagai berikut:

Standar Kompetensi : mempraktekkan latihan kebugaran jasmani yang lebih kompleks untuk meningkatkan keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi Dasar: Mempraktekkan aktivitas dan permainan untuk melatih kekuatan, kecepatan dan kualitas gerak yang meningkat serta nilai kerja keras, kerjasama dan kejujuran.

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 di gunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani adalah aktivitas permainan.dengan permainan siswa dapat bergerak bebas dengan perasaan senang karena tidak terdapat teknik gerak yang di anggap sulit. Upaya Seorang pendidik selayaknya membuat perubahan pada pola belajar dan memberikan perhatian lebih besar kepada penyiapan kecerdasan afektif dengan memberikan kesempatan belajar secara alamiah.

Meningkatkan minat siswa untuk belajar dapat dilakukan dengan memperkenalkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Sebagian

besar anak-anak menyukai permainan karena menyenangkan. Rasa senang dan gembira akan menghidupkan fungsi otak kanan dan mempermudah anak untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan. Menurut Montessori (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) 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”. 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 menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok. Permainan dimulai dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut. Tetapi anggota tim pertama dapat langsung menyerang dengan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan. Permainan petak benteng adalah permainan yang 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). 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 adalah permainan yang mengandung pembelajaran nilai-nilai kerjasama dan sportivitas. Tanpa kerjasama tim dan sportif maka permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik. Permainan petak benteng membuat anak menjadi banyak bergerak dan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi, bekerjasama serta menumbuhkan sportivitas. Permainan petak benteng menuntut adanya pengembangan kemampuan untuk menentukan strategi, berkomunikasi dalam kelompok dan kerjasama dengan anggota tim. Kusnadi (2009:11) mengartikan “kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang di arahkan kesuatu target atau tujuan tertentu”. Sportivitas adalah bentuk kesediaan untuk melakukan sesuatu tanpa kecurangan dan mengikuti peraturan permainan. (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”.

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 kesalahpahaman 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 pada siswa SD kelas 3 SDN Pawenang Kabupaten Sumedang 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. Nilai-nilai kerjasama dan sportivitas yang dirasa kurang dipahami oleh para pendidik diantaranya. Pada saat pembelajaran di dalam kelas siswa kurang aktif dengan materi yang tidak disenangi atau tidak sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan usia sehingga murid ada yang mengantuk, sulit menerima contoh bentuk kerjasama dalam belajar, ada siswa yang merasa jenuh, dan suasana kurang komunikatif karena siswa lebih banyak diam ketika ditanya tentang kerjasama dan sportivitas, Siswa sebagian besar ingin ke luar lapangan untuk bermain sendiri karena ingin kebebasan, disisi lain materi di lapangan lebih bersifat fisik dan penjelasan tentang materi nilai-nilai dalam olahraga sulit dipahami selain panas, dan guru kadang kurang menguasai siswa di lapangan.

Pendidikan jasmani dirasakan hanya menitikberatkan pada peningkatan aspek kognitif dan psikomotor saja aspek apektif kurang di implemmentasikan dalam proses pembelajaran penjas sehingga anak tidak terlihat perubahan tingkah laku yang di terapkan dalam kehidupan sehari-har di sekolah maupun di luar sekolah.

Oleh karena itu penulis mengambil judul “Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional petak Benteng dalam Meningkatkan nilai-nilai Kerjasama dan Sportivitas (**Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa SDN 1 Kelas 3 Pawenang Kabupaten Sumedang**).

B. Perumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah disusun berdasarkan identifikasi masalah. Masalah harus dirumuskan dengan jelas, hal ini dapat tercapai bila rumusan masalah diuraikan secara spesifik (Nasution, 1987:45). Permasalahan sosial terkait dengan interaksi anak dalam proses belajar dan dalam lingkungannya. Permainan tradisional adalah sebuah bentuk pengenalan budaya lokal dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, yang menjadi persoalan apakah permainan tradisional dapat meningkatkan nilai-nilai kerja sama dan sportivitas, mengingat permainan tradisional kurang dikenal dan anak-anak cenderung lebih memilih permainan modern yang lebih menantang, fitur menarik dan tidak melibatkan aspek fisik yang dapat menimbulkan kelelahan dan cedera.

Budaya adalah nilai-nilai moral / norma yang berlaku di masyarakat. budaya menurut (Edward B. Taylor, 1871) budaya merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian,

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Petak Benteng mengandung nilai-nilai kearifan budaya yang dapat diadopsi oleh dunia pendidikan sebagai media pembelajaran karena pada dasarnya nilai yang terkandung dalam pendidikan dan budaya adalah sama. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim. persoalan pendidikan adalah sangat kompleks terutama pada tingkat satuan dasar yang rentan dari pengaruh negatif seperti merokok, berkelahi, main playstation.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas penulis tertarik untuk mengetahui apakah proses pembelajaran penjas melalui permainan Petak Benteng dapat Meningkatkan nilai-nilai Kerjasama dan Sportivitas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang disusun secara sistematis akan mengarahkan penelitian yang sesuai dengan rencana. Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran aktivitas permainan tradisional petak benteng dalam meningkatkan nilai-nilai kerjasama dan sportivitas

D. Manfaat dan kegunaan Penelitian

Penelitian diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan

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 mendapat pengalaman mengajar nyata yang bersifat individual yang berguna bagi perkembangan profesinya dan memberikan pengalaman terlibat dalam penelitian tindakan kelas sehingga terbiasa dengan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki hasil pembelajaran.
 - d. Diperoleh hasil balikan setelah bekerja sama 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

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a. Memberikan alternatif pembelajaran atau sebagai salah satu sumber acuan bagi pembelajaran untuk pemantapan kemampuan professional guru pendidikan jasmani.
- b. Bagi supervisor (*teacher educator*) mampu melakukan bimbingan bagi calon guru dalam latihan mengajarnya untuk kepentingan penelitian.
- 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. Definisi Operasional

Guna mempermudah proses operasionalisasi variabel penelitian di lapangan maka definisi operasional dibutuhkan. Definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Permainan Tradisional petak benteng

Yaitu jenis kegiatan permainan yang berasal dari budaya lokal. permainan berkelompok yang terbagi menjadi 2 tim. Masing-masing tim menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok. Permainan dimulai

Ade Eman Sulaeman, 2012

Pembelajaran Aktivitas Permainan Tradisional Petak Benteng Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Kerjasama dan Sportifitas

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut.

2. Kerjasama adalah kemitraan yang dibangun atas dasar kesetaraan status , fungsi dan peran dalam melakukan sesuatu.
3. Sportivitas adalah bentuk kesediaan untuk melakukan sesuatu tanpa kecurangan dan mengikuti peraturan permainan .

