

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejak dini merupakan salah satu isu penting di masa sekarang ini. Pendidikan dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diselenggarakan di jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah.

Perkembangannya bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani saja. Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif, serta perkembangan watak serta kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif. Hal tersebut sesuai dengan yang dirumuskan dalam rujukan nasional (Mendikbud 413/U/1957): “ Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional”.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis. Selain itu pendidikan jasmani mempunyai peran dalam mengembangkan potensi anak, khususnya melalui aktifitas jasmani. Di samping itu, pendidikan jasmani memberikan pengalaman gerak dan berbagai keterampilan lain yang dikemas secara menyenangkan dalam aktifitas bermain sehingga para peserta dalam pendidikan jasmani merasa senang untuk melakukannya. Tantangan bagi pendidik adalah bagaimana implementasi pembelajaran Penjas bisa berjalan dengan baik dan sejalan dengan tingkat perkembangan fisik dan mental peserta didik.

Bermain merupakan suatu aktifitas 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 kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Bagi anak bermain merupakan dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Dari kegiatan bermain dapat diartikan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran yang di tandai dengan canda dan tawa serta tidak mengenal lelah.

Sukintaka (1992) mengatakan bahwa “kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang”. Karena rasa senang inilah maka anak mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, ataupun kebiasaan yang telah membentuk watak aslinya. Dengan bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Masa anak-anak adalah masa dimana anak sangat membutuhkan kebebasan untuk bergerak. Kebutuhan bergerak ini merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia disamping makan, tidur, dan istirahat. Montessori dalam Uhamisastra (2010) sebagai peneliti pertama menyatakan bahwa:

“Bermain adalah dunia anak”. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, kognitif. Bermain dapat didefinisikan dalam berbagai cara dan dari berbagai persepektif, antara lain, “bermain melibatkan motivasi intrinsic dan spontanitas anak sebagai individu”, “Bermain aktif melibatkan anak tenggelam dalam dunia mereka sebagai anak”, “Bermain sangat lentur, mendorong diri mereka mampu berubah menyesuaikan diri saat bermain dengan mengikuti berbagai aturan yang dibuat dengan cara-caranya”, “Dalam bermain ada sebuah proses yang dilalui anak, bukan hanya perolehan hasil semata”.

Permainan selalu di pilih sendiri oleh anak-anak yang akan bermain, jadi dalam permainan tidak ada paksaan. Mereka bermain karena rasa senang, untuk memperoleh kesenangan dalam bermain dan di lakukan dengan sukarela. Ketika bermain, anak-anak akan belajar bekerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Dari penjelasan tersebut dapat di simpulkan bahwa bergerak merupakan naluri yang timbul dari dalam diri anak, untuk memenuhi salah satu kebutuhan kebebasan bergerak ini, yaitu dengan melakukan bermain.

Bermain adalah bentuk kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang karena dapat memberikan kesenangan, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi, sehingga seseorang cenderung bergairah. Seperti yang diungkapkan Rachel Carson dalam Mahendra (2009:13), bahwa: “ dunia anak adalah dunia yang segar, baru, dan senantiasa indah, dipenuhi keajaiban dan keceriaan”.

Bermain merupakan gejala yang umum di kalangan masyarakat, seperti dilingkungan anak-anak, pemuda dan orang tua. Bermain merupakan kegiatan yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, dan bermain mempunyai tujuan tertentu. Pentingnya bermain bagi anak telah menjadi perhatian serius terutama dari pemerintah, karena disadari benar bahwa mereka yang akan menjadi penerus generasi yang akan datang.

Sukintaka (1992:11) menjelaskan tentang manfaat bermain yaitu:

“kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak mengungkap keadaan pribadinya yang

asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, ataupun kebiasaan yang telah membentuk watak aslinya. Dengan bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang”.

Lebih spesifik lagi fungsi bermain dalam konteks pendidikan menurut Bigodkk (1950:275-276), dalam Sukintaka (1993:6), adalah “dalam permainan, anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat”. Dalam bermain anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam dunia kehidupan anak. Semua situasi ini mempunyai makna wahana pendidikan. Permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, pembinaan watak jujur dalam bermain dan semuanya ini akan membangun sifat *fair play* (jujur, sifat kesatria atau baik) dalam bermain.

Alternatif yang coba akan diimplementasikan dan diteliti dalam penelitian ini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional mudah dilakukan, tidak memerlukan lapangan yang khusus, peralatannya sederhana, bersifat massal, namun sangat menarik dan berguna untuk meningkatkan kesehatan, kesegaran jasmani, keterampilan gerak dasar, dan meningkatkan kemampuan komponen tubuh seperti kelincahan dan keterampilan dasar cabang olahraga. Salah satu bahan pertimbangan lainnya yaitu permainan tradisional dapat dilakukan di tingkat SD.

Pada dasarnya permainan olahraga tradisional di sekolah dasar memang sudah ada dalam kurikulum sebagai mata pelajaran penjasokes dan merupakan bagian dari pelajaran pilihan didalam kurikulum tersebut. Dari uraian tersebut jelas bahwa permainan olahraga tradisional merupakan cabang pilihan dari

pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Bentuk-bentuk permainan olahraga tradisional yang ada pada sekolah dasar Kabupaten Subang banyak jenisnya seperti, permainan kasti, jala ikan, tembok bola, galah asin, papatungan, ucing bela, kucing tikus, pris-prisan, ayam-ayaman. Menurut Sukintaka (1992:130) menjelaskan tentang permainan olahraga tradisional sebagai berikut:

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi disini adalah permainan ini telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman ke jaman berikutnya.

Adapun fokus penelitian pada komponen materi pembelajaran Penjas yang akan difokuskan adalah Kelincahan atau *Agility* dan kerjasama. Kelincahan Menurut Juliantine dkk (2007:3.20), “Kemampuan seseorang untuk dapat mengubah arah dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak tanpa kehilangan keseimbangan”. Kelincahan memiliki komponen seperti: kecepatan, kelentukan, ketepatan, keseimbangan, dan *power*. Kelincahan bagi siswa Sekolah Dasar penting untuk diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar terdapat beberapa bentuk permainan yang harus diberikan pada siswa. Apabila kelincahan tidak diberikan kepada siswa Sekolah Dasar, maka akan menimbulkan dampak negatif antara lain sebagai berikut:

1. Siswa Sekolah Dasar yang kurang lincah, memungkinkan ia tidak dapat menyesuaikan dengan siswa yang lain yang sedang bermain. Hal ini mengakibatkan diri siswa yang kurang lincah tersebut merasakan dirinya di

asingkan oleh siswa yang lain, sehingga ia merasakan rendah diri dari siswa yang lain. Akibat yang lain adalah siswa yang kurang lincah tidak dapat membiasakan untuk selalu ikut serta dalam kelompok, belajar kerjasama, dan untuk menerima pimpinan atau memberikan pimpinan.

2. Siswa Sekolah Dasar yang kurang lincah, memungkinkan ia tidak dapat mengembangkan gerak dan memperbanyak kemampuan serta penyempurnaan gerak.
3. Siswa Sekolah Dasar yang kurang lincah, maka ia juga kurang memiliki kelincahan, keseimbangan dan kelentukan. Seperti yang di kemukakan Harsono (1988:172) bahwa, “tanpa memiliki fleksibilitas orang tidak bisa bergerak lincah. Selain itu faktor keseimbangan juga penting dalam *agilitas*”.

Kelincahan akan membantu anak SD dalam pengembangan kualitas kebugaran jasmani sedari dini. Melalui pembinaan kelincahan semenjak dini, diharapkan kelak terbentuk pribadi yang berkualitas tidak hanya secara rohani tetapi juga secara fisik. Hal ini yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian, dalam upaya mencari alat atau media untuk mengembangkan dan membina kelincahan siswa di SDN Bolang.

Kerjasama juga merupakan hal yang paling penting dalam melakukan permainan, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun tidak akan berhasil dan tepat guna dalam mencapai tujuan permainan. Kerjasama dibutuhkan terutama dalam mengatur permainan sehingga memperoleh kemenangan.

Terdapat hal penting sebagai penentu terjadinya kerjasama yang baik. Hal tersebut diungkapkan oleh Subarjah (1999: 71) berikut ini:

Kerjasama yang serasi antar anggota kelompok banyak ditentukan oleh adanya ketertarikan antara anggota dalam kelompok dan ketertarikan anggota pada kelompok, hal ini mengisyaratkan adanya kohesi kelompok, sedangkan motif berprestasi yang tinggi dapat mendorong tim untuk mencapai prestasi yang di inginkan.

Peneliti mendapat informasi penting dari guru Penjas SDN Bolang mengenai tingkat kelincahan siswa yang diajar olehnya. Tingkat kebugaran jasmani dan karakteristik setiap siswa berbeda-beda. Salah satunya adalah kelincahan siswa yang kemampuannya masih perlu ditingkatkan, selain itu aspek sosial dalam kerjasamanya juga masih kurang. Sehingga guru merasa kesulitan mengupayakan peningkatan kelincahan dan kerjasama siswa di SDN Bolang.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kelincahan dan Kerjasama melalui Permainan Tradisional”.

B. Identifikasi masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang akan penulis teliti dan fakta yang terjadi di lapangan yaitu, secara umum kebanyakan siswa kurang memiliki tingkat kebugaran jasmani, khususnya kelincahan yang masih perlu di tingkatkan. Selain itu rendahnya aspek sosial dalam kerjasama siswa. Sehingga keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru terhambat. Hal ini antara lain disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan pendekatan pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran kurang tepat.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut jelas kiranya pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemahaman guru dalam menyampaikan materi pendidikan jasmani khususnya mengenai peningkatan kelincahan dan kerjasama serta kurangnya inovasi untuk membuat siswa aktif bergerak ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini yang menjadi persoalan pokok tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, sehingga kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagai medium pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi anak seutuhnya khususnya siswa sekolah dasar kelas 4.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan;

Apakah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Bolang dapat meningkatkan kelincahan dan kerjasama siswa?

D. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui tentang implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan kelincahan dan kerjasama siswa kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Bolang Kabupaten Subang

2. Untuk mengetahui peningkatan kelincahan dan kerjasama siswa kelas 4 di SD Negeri Bolang dengan adanya implementasi permainan tradisional.

E. Manfaat penelitian

Apabila dari hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif maka hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai:

1. Secara teori
 - a. Bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah kelincahan dan kerjasama melalui pembelajaran permainan untuk siswa sekolah dasar.
 - b. Memberikan informasi yang bermanfaat bagi jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung tentang implementasi permainan tradisional galah asin terhadap peningkatan kelincahan dan kerjasama siswa di Sekolah Dasar Negeri Bolang Kabupaten Subang.
2. Secara praktik
 - a. Bahan masukan bagi para guru pendidikan jasmani sekolah dasar dalam mengatasi kendala yang sering dihadapi ketika mengajar siswa sekolah dasar.
 - b. Bahan masukan bagi para guru pendidikan jasmani sekolah dasar dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat ketika mengajar sehingga proses pembelajaran bisa efektif dan efisien.

F. Batasan penelitian

Dalam penelitian ini perlu diberikan pembatasan agar dalam pelaksanaannya tidak menyimpang dari masalah dan tujuan penelitian.

Adapun ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut

1. Penelitian yang dilakukan hanya menerapkan pembelajaran dengan permainan tradisional dalam meningkatkan kelincahan dan kerjasama siswa sekolah dasar kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bolang.
2. Lamanya pembelajaran atau *treatment* dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 3 siklus dan dalam setiap siklus akan menerapkan 3 (tiga) tindakan.
3. Frekuensi pada pembelajaran ini sebanyak 2 kali pertemuan dalam satu minggu.
4. Sekolah yang diteliti adalah Sekolah Dasar Negeri Bolang Kecamatan Tanjungsang Kabupaten Subang.
5. Permainan yang di berikan yaitu permainan galah asin, bebentengan, hitam-hijau, jala ikan, engklek, ucing-ucingan dan oray-orayan.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat kesalah pahaman dan untuk menghindari penafsiran yang salah dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan mengenai istilah-istilah yang penting. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Menurut Sukintaka (1992:91) menjelaskan tentang permainan olahraga tradisional sebagai berikut: Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Yang dimaksud secara tradisi disini adalah permainan ini telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman ke jaman berikutnya.
2. Kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengubah arah dengan cepat dan tepat pada waktu bergerak tanpa kehilangan keseimbangan (Tite Juliantine dkk 2007:3.20) .
3. Kerjasama menurut Teori Lapangan oleh Kurt Lewis dalam Rusli Ibrahim (2001:105):, bahkan pencapain tujuan mendorong individu untuk bertindak dan mengembangkan perilaku individual, kerjasama, dan kompetisi atau persaingan.
4. Kerjasama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:554), kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah, dsb) untuk mencapai tujuan bersama.
5. Sekolah Dasar adalah sekolah tempat memperoleh pendidikan sebagai dasar pengetahuan untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi. (Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:1013)