

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan di dalam kehidupan memiliki tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa baik dari aspek sosial, spiritual dan intelektual. Di dalam pendidikan tidak dapat terlepas dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Bahan kajian pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang formal yang mempersiapkan siswa untuk menempuh pendidikan yang lebih lanjut atau jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan formal yang dimaksud merupakan pendidikan yang memiliki kurikulum dengan tingkat satuan pendidikan di setiap mata pelajaran, dan terdapat standar isi yang membuat kompetensi inti dan kompetensi dasar, atau yang lebih di kenal dengan tujuan pembelajaran umum dan khusus, yang akan di capai melalui proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam proses pembelajaran guru berperan sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Guru harus memperhatikan banyak hal tentang siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan kesehatan seperti aspek tumbuh kembang anak, dan karakteristik psikologis anak.

Kurikulum 2013 bahwa pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan jasmani, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (mental, emosional, sportifitas, spiritual, dan sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang mengarah pada merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikologis yang seimbang. Oleh karena itu, materi pelajaran, metode pembelajaran.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani kelas 3-6 SD meliputi pembelajaran gerak dasar (lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif). Keterampilan motorik dasar (KMD) merupakan keterampilan gerak dasar yang diperoleh anak dan berkembang seiring bertambahnya usia, serta menjadi dasar bagi gerak yang lebih maju dan pola gerak tertentu. Hal ini juga diperkuat oleh Nazario & Vieira (2012) dalam menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa keterampilan motorik memerlukan pengembangan penuh pada semua periode sedemikian rupa sehingga pengalaman sebelumnya menjadi dasar pengalaman dan pengembangan pada periode berikutnya.

Pelajaran olahraga sangat berbeda dengan mata pelajaran IPA lainnya. Pembelajaran olahraga memerlukan ruang yang luas dan berkaitan dengan gerak dan interaksi aktif serta memerlukan bimbingan aktivitas. pendidikan dan olahraga sebagai sarana untuk mengajarkan jasmani, rohani, sosial, dan sekaligus sebagai sekolah kehidupan. Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan karakter anak. Sebab Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tidak mengembangkan kecerdasan intelektual dan psikomotoriknya saja, namun dalam mengembangkan

kepribadian anak harus dicapai. Jadi Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan mempunyai peranan dalam membentuk anak pada seluruh aspek yaitu aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik. Individu yang berkepribadian kuat, berakhlak baik, dan berakhlak mulia dapat diambil dari nilai Pendidikan Jasmani.

Terkait dengan pendidikan karakter yang diintegrasikan melalui pendidikan jasmani, permainan tradisional menjadi salah satu wujud nyata untuk mewujudkannya. Permainan tradisional merupakan hasil proses budaya lokal yang masih tertanam nilai-nilai kearifan lokal. Kearifan lokal pada dasarnya merupakan nilai-nilai baik dari budaya lokal dan telah mendapat pengakuan sebagian besar masyarakat akan kebaikannya. Dengan kata lain, kearifan lokal merupakan investasi penting untuk memberikan keterampilan, kemampuan dan kualitas kepada siswa untuk menghadapi dunia global tanpa meninggalkan jati diri atau jati diri bangsa.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah di mainkan oleh anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi mereka. Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan oleh siswa sekolah dasar. Dan saat ini model pembelajaran tematik telah menjadi isu utama dalam dunia pendidikan dan telah ditekankan dalam kurikulum 2013 di tingkat SD/MI. Namun harus diakui, penerapannya masih terkesan tumpang tindih. Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal yang seharusnya

dimiliki oleh anak bangsa masih bersifat parsial. Hal ini dikarenakan model pembelajaran tematik yang sering digunakan pada umumnya adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran cenderung hanya berupa buku teks dan terfokus hanya di dalam kelas. Padahal salah satu kewajiban guru dalam mengajar adalah mampu menggunakan berbagai model, strategi, dan metode, yang dapat menarik minat siswa. Dan memanfaatkan sebaik-baiknya sumber belajar yang ada di sekitar siswa (kearifan lokal), sebagai perwujudan salah satu ciri tematik (kontekstual). Kearifan lokal sendiri merupakan akar kebudayaan nasional yang di dalamnya nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sarat akan ajaran kebaikan. Dengan terhapusnya kearifan lokal mengakibatkan hilangnya landasan moral dan pembentukan jati diri bangsa. Akhir-akhir ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktu dengan permainan yang berbau teknologi dan elektronik seperti *playstation*, *smartphone*, *game online*, dan lain-lain.

Permainan tradisional memiliki bermacam-macam jenis, dan didalam permainan tradisional terkandung berbagai pembentuk karakter anak agar lebih baik dalam diri anak. Dalam aspek pendidikan permainan dapat juga meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik. Artinya melalui permainan tradisional tersebut tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap dan perilaku. Sehingga permainan ini dapat membentuk manusia yang sehat, cerdas, sportif, bermoral, dan secara tidak langsung dapat melestarikan budaya-budaya permainan tradisional dari nenek moyang kita kepada generasi selanjutnya.

Permainan tradisional sekarang kembali di marakkan dalam lingkungan olahraga dan sudah di perkenalkan oleh Direktorat Jenderal Kebudayaan (Ditjen

Kebudayaan) Kemendikbud terus berupaya mengajak generasi muda Indonesia memainkannya. Sebelumnya Ditjen Kebudayaan menggelar sejumlah pameran permainan tradisional. Pameran permainan tradisional biasanya dilaksanakan di acara peringatan hari-hari besar nasional, ataupun di tempat-tempat yang mudah diakses seperti bandara, stasiun, dan lain-lain. Pada pembukaan PKN (Pekan Kebudayaan Nasional) tahun 2019 ini Ditjen Kebudayaan membagikan alat-alat permainan tradisional sebagai cinderamata kepada pengunjung. Dalam ajang PKN 2019, berbagai pihak diundang untuk berkompetisi memainkan permainan tradisional. Permainan yang dilombakan meliputi terompah panjang, hadang, lari balok, dan egrang. Selain pertandingan, di lokasi acara juga dipamerkan berbagai permainan tradisional dari daerah-daerah di Indonesia. Kegiatan ini melibatkan Komunitas Olahraga Tradisional Indonesia (KOTI). Komunitas ini bertugas memberikan penjelasan mengenai aturan permainan tradisional pada para peserta, sekaligus menjadi wasit dan panitia. KOTI merupakan komunitas yang sudah cukup lama berkiprah memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat terutama generasi muda. KOTI selama ini banyak menggelar acara untuk menggelorakan permainan tradisional, dengan menggandeng pemerintah ataupun dunia usaha.

Permainan rakyat dan permainan tradisional sebagai sarana pengembangan potensi karakter anak. Seiring dengan berkembangnya globalisasi, budaya lokal pun semakin berkembang yang diwujudkan dengan permainan tradisional semakin tergerus. Maka sangat perlu dilakukan upaya pengembangan karakter anak di sekolah dasar melalui permainan rakyat dan permainan tradisional dalam

bentuk model-model permainan yang dikemas dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Dalam penelitian ini, model-model pembelajaran yang akan digunakan adalah permainan tradisional yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran berlangsung. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat melakukan observasi awal.

Hasil pengamatan dan obsevasi di SDN 1 Matang Seulimeng Kota Langsa, peneliti menemukan masalah yang terjadi pada karakteristik anak dimana, dari 23 siswa sekolah dasar kelas 3A memiliki data yang mengatakan karaktristik anak yang rendah pada sikap jujur, tanggung jawab, disiplin dan gotong royong yang rendah, yang dimana hanya terdapat 11 siswa jujur, 11 siswa bertanggung jawab, 4 siswa yang disiplin dan hanya 10 siswa yang berkerjasama/bergotong royong. Seharusnya dari 23 siswa yang dikatakana baik adalah setengah dari keseluruhan siswa. Sedangkan pada kelas 3B terdapat data karakter anak juga rendah, pada sikap disiplin hanya 4 siswa, dan 9 siswa bergotong royong. Maka dapat dikatakan bahwa karakteristik anak kelas IIIA dan Kelas IIIB masih sangat rendah dilihat dari data yang ada. Ideal anak seharusnya memiliki karakter seperti yang ada di kurikulum/silabus yang ada di dalam pendidikan. Namun jika masalah karakter anak sekolah dasar rendah efeknya akan berjangka panjang sampai dewasa, dan dapat menjadi penyebab masalah di lingkungan masyarakat, padahal pada dasarnya anak itu awal yang berarti putih bersih atau dikatakan sebagai *gold* (emas), dan aspek karakter anak masih bisa diperbaiki, dibentuk, diajarkan atau

dididik sejak dini sehingga dapat tertanam didalam diri agar tidak menimbulkan masalah dalam lingkungan masyarakat.

Oleh karena penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan merancang model pembelajaran dengan judul “Pengembangan Variasi permainan rakyat atau permainan tradisional dalam meningkatkan karakter Siswa Kelas III Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran berlangsung”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah untuk meluruskan alur penelitian supaya berada pada tingkat yang dapat dikaji nalar serta kemenarikan dan kebaharuan sebuah karya maka fokus penelitian ini adalah “Pengembangan Permainan Tradisional dalam meningkatkan karakter siswa Sekolah Dasar ”. Sehingga dalam pengembangan permainan tradisional dapat dirancang semenarik mungkin yang menarik semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan layak digunakan dalam meningkatkan nilai-nilai karakter yang ada pada kurikulum dan silabus Pendidikan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, fokus penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah pengembangan permainan tradisional dalam meningkatkan karakter siswa di sekolah dasar ?
- b. Bagaimanakah kelayakan pengembangan permainan tradisional dalam meningkatkan karakter siswa sekolah dasar ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pemaparan diatas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk menghasilkan produk permainan menjadi sebuah Variasi permainan tradisional yang dapat mengembangkan karakter siswa anak sekolah dasar dalam proses Pendidikan jasmani. Serta untuk menghasilkan produk (Buku panduan) tentang Variasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yang bermanfaat dan berkualitas untuk Guru Pendidikan Jasmani.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoriitis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai acuan dalam meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan karakter dalam proses pembelajaran penjasorkes di SD terhadap permainan tradisional.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru pendidikan jasmani, Permainan Tradisional ini sangat bermanfaat sekali sebagai bahan ajar sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru.
 - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta memberikan kesegaran jasmani dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.
 - c. Bagi sekolah, Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam