

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (*Makkawaru, 2019*). Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu hal yang sangat penting, yang dibuktikan dengan adanya kurikulum yang bertujuan untuk mengatur proses kegiatan belajar mengajar baik untuk siswa maupun pendidik. Menurut ahli pedagogik asal Belanda, *Langeveld* mengemukakan bahwa pengertian pendidikan adalah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan. Pendidikan dan mendidik merupakan hal yang saling berkaitan.

Pendidikan merupakan tindakan memberikan pendidikan kepada orang lain. Hampir sama halnya dengan mendidik seperti yang dikemukakan oleh *Ki Hajar Dewantara*, mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak, supaya mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia bukan hanya mempelajari ilmu saintek maupun soshum, tapi mempelajari betapa pentingnya kesehatan jasmani dan rohani, sehingga ada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan enam tahun bagi anak-anak usia 6 – 12 tahun . Dalam Undang - undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah jenis pendidikan formal untuk peserta didik usia 7 sampai 18 tahun dan merupakan persyaratan dasar bagi pendidikan yang lebih tinggi. Jika usia anak pada saat masuk sekolah merujuk pada definisi pendidikan dasar dalam undang-undang tersebut, berarti pengertian sekolah dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar selama masa enam tahun yang ditujukan bagi anak usia 7-12 tahun. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang memiliki tujuan pendidikan. Adapun tujuan pendidikan sekolah dasar yaitu:

1. Menuntun pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, serta bakat dan minat siswa. Memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang bermanfaat bagi siswa.
2. Membentuk warga negara yang baik.
3. Melanjutkan pendidikan ke jenjang SLTP.
4. Memiliki pengetahuan, keterampilan , dan sikap dasar untuk bekerja di masyarakat.
5. Terampil untuk hidup di masyarakat dan dapat mengembangkan diri sesuai dengan prinsip pendidikan seumur hidup (*Kurniawan, 2015*).

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan, olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut

Lutan (2004), Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan. Karena itu pula tujuannya pun bersifat mendidik. Dalam pelaksanaannya aktivitas jasmani dipakai sebagai wahana atau pengalaman belajar dan melalui pengalaman itulah peserta didik tumbuh dan berkembang untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan kata lain pendidikan jasmani adalah proses ajar melalui aktivitas jasmani dan sekaligus pula sebagai proses ajar untuk menguasai keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani sejak lama diakui sebagai media yang memiliki berbagai nilai lebih dalam proses pembentukan karakter anak. Pendidikan jasmani juga memiliki peran penting dalam mendukung proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan pada umumnya yaitu memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat fisik atau aktivitas fisik tetapi lebih luas lagi terkait dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu. Pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui dan dari aktivitas jasmani. *Sidentop (1990)* mengatakannya sebagai "education through and of physical activities".

Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetisi dan aktivitas - aktivitas fisik lainnya merupakan materi-materi yang terkandung dalam pendidikan jasmani karena diakui mengandung nilai-nilai pendidikan yang hakiki (*Lengkana & Sofa, 2017*).

Pencak silat merupakan bagian dari ke-budayaan bangsa Indonesia yang

berkembang sejak berabad-abad yang lalu. Dengan berbagai situasi geografis dan etnologis serta perkembangan zaman yang dialami oleh bangsa Indonesia, pencak silat hadir sebagai budaya dan metode membela diri dan menjadi kearifan lokal bagi pengusung budaya tersebut. Berkelahi dengan menggunakan teknik pertahanan diri (pencak silat) ialah seni bela diri Asia yang berakar dari budaya Melayu. pencak silat merupakan sebuah keterampilan beladiri yang difungsikan sesuai dengan kebutuhan pelakunya dalam menghadapi berbagai tantangan, terutama yang berasal dari alam, binatang, dan manusia (*Ediyono & Widodo, 2019*).

Pencak silat kita kenal dengan wujud dan corak yang beraneka ragam, namun mempunyai aspek-aspek yang sama. Terdapat 4 aspek utama dalam pencak silat, yaitu

- 1) Aspek Mental Spiritual,
- 2) Aspek Seni Budaya,
- 3) Aspek Bela Diri,
- 4) Aspek Olahraga.

Dari keempat aspek tersebut terdapat aspek olahraga dimana didalamnya dituntut untuk berprestasi. Dalam pencak silat prestasi terdapat dua kategori yaitu kategori tanding dan kategori seni. Kategori seni regu adalah pertandingan pencak silat yang menampilkan tiga orang pesilat dari kubu (tim) yang sama memperagakan kemahiran dalam jurus baku regu, secara benar, tepat, mantap penuh penjiwaan dan kompak dengan tangan kosong. Pada umumnya gerakan dasar dalam pencak silat berupa serangan, tangkisan dan jatuhan (*Nugroho & Hartoto, 2017*).

Pakar bela diri asal Amerika Serikat ini mengklasifikasikan pencak silat sebagai sistem pertahanan diri yang sangat kompleks karena menggabungkan elemen fisik dengan aspek spiritual dan psikologis yang mendalam. (*Donald F.Draeger*).

Penulis dan pakar silat internasional memandang pencak silat sebagai produk budaya kolektif masyarakat Nusantara. Ia menekankan bahwa silat bukan sekadar teknik bertarung, melainkan cerminan struktur sosial dan identitas bangsa (*Dr.O,ong Maryono*).

Mantan Ketua PB IPSI ini mendefinisikan pencak silat sebagai hasil budi daya manusia Indonesia untuk membela, mempertahankan eksistensi, dan keselarasan terhadap lingkungan alam sekitarnya (*Eddy M.Nalapraya*).

Dari penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan beladiri pencak silat menggunakan media interaktif yang dilakukan (*Haryanto et al., 2015*) memperoleh hasil 86.4% pada uji coba kelompok kecil dan 93,6% pada uji coba kelompok besar. Maka dapat dinyatakan bahwa aktivitas pembelajaran interaktif pencak silat layak untuk digunakan sebagai aktivitas pembelajaran pada siswa SD Negeri 040473 Beganding.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru olahraga dan peserta didik kelas VI yang saya lakukan pada saat menjalankan dapat diperoleh hasil bahwa kurangnya perhatian dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pencak silat, hal itu dikarenakan media pembelajaran yang kurang efektif dan inovatif. Di sekolah ini masih memanfaatkan media pembelajaran berupa buku cetak dan tanpa mendemonstrasikan kegiatan olahraga untuk

menjelaskan materi pembelajaran. Guru juga masih sulit menguasai teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran seperti penggunaan multimedia atau aplikasi belajar selain buku dan cenderung lebih dominan menggunakan metode ceramah dan metode komando yang membuat peserta didik merasa bosan dan sulit berkonsentrasi dikarenakan materi yang diajarkan hanya itu-itulah saja. Dengan penggunaan aktivitas pembelajaran berupa buku yang monoton dan tidak menarik, maka siswa menjadi malas membaca buku tersebut disekolah maupun di rumah yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi maupun mempraktekannya. Siswa juga sulit mengingat dan tidak dapat menikmati pembelajaran yang berlangsung.

Maka dari itu hasil analisis diperlukannya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan menambahkan kreativitas seorang guru dengan melakukan pengembangan aktivitas pembelajaran berupa permainan pada materi pembelajaran kuda-kuda dan pukulan pencak silat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Materi pembelajaran pencak silat yang dikemas berbasis permainan diciptakan dengan maksud membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan pengalaman belajar yang berbeda sehingga menstimulus siswa untuk semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran beladiri pencak silat. Berlandaskan masalah tersebut, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian menggunakan judul “ *Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Beladiri Pencak Silat Berbasis Permainan Di SDN 040473 Beganding* “.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan aktivitas pembelajaran permainan dalam proses belajar mengajar materi kuda kuda dan pukulan pencak silat di Sekolah Dasar.
2. Respon siswa terhadap pengembangan aktivitas pembelajaran permainan dalam proses belajar mengajar materi kuda kuda dan pukulan pencak silat di Sekolah Dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana pengembangan aktivitas pembelajaran berbasis permainan pada materi pembelajaran kuda kuda tengah dan pukulan depan pencak silat di Sekolah Dasar”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mengembangkan aktivitas pembelajaran berbasis permainan pada materi kuda kuda dan pukulan pencak silat untuk Sekolah Dasar.
- 2) Memunculkan minat dan bakat siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis aktivitas pembelajaran kuda kuda dan pukulan pencak silat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian yaitu:

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan kepada pihak terkait untuk lebih memperhatikan mutu pendidikan khususnya pembelajaran pencak silat bagi siswa serta menambah referensi tentang pengembangan aktivitas pembelajaran kuda kuda dan pukulan pencak silat, sehingga menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar.

b) Bagi Guru

Hasil aktivitas pembelajaran kuda kuda dan pukulan pencak silat ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pengembangan pembelajaran yang relevans sehingga menarik minat siswa belajar serta mencapai tujuan pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang penggunaan bahan ajar terhadap Pembelajaran Pencak Silat disekolah.

d) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi pencak silat serta meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar siswa dan dengan dibuatnya aktivitas pembelajaran berbasis permainan siswa melakukannya dengan bersungguh sungguh dan menyenangkan dalam Pembelajaran Pencak Silat dengan demikian hasil belajar pencak silat siswa meningkat.