

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang wajib diajarkan di sekolah dan memiliki peran yang penting dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Seperti pernyataan oleh SK Menpora No. 053 A/ MENPORA/ 1994 menerangkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak.

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 dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008:2). Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang proses belajar mengajarnya dilakukan lewat aktivitas fisik untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam PJOK, aktivitas fisik bukanlah untuk memperoleh kebugaran fisik saja, tetapi dapat juga memperoleh keterampilan gerak, pembentukan karakter, kreatifitas berfikir anak didik. Maka sangat penting menanamkan nilai-nilai efektif dalam pembentukan karakter terhadap anak didik kita mulai usia dini agar menjadi manusia yang seutuhnya dimasa yang akan datang.

Dalam hal tersebut, PJOK merupakan salah satu mata

pelajaran yang sangat menunjang pembentukan pribadi, jasmani siswa dan mendorong kecerdasan intelektual siswa baik dalam akademik maupun kehidupan mereka untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

Berawal dari membaca saran dari sebuah jurnal tradisional *journal of physical educationsporthealt, and recreations* oleh Dewi Rosianah, Hermawan Pamot, R Ipang Setiawan (2013) yang menyatakan bahwa 1) Dalam pembelajaran PJOK pada anak usia sekolah dasar sebaiknya dibuat model modifikasi permainan yang menarik, supaya anak dalam pembelajaran tidak bosan. 2) Dalam permainan ini tentu tidak sepenuhnya sempurna dan masih perlu adanya sebuah pengembangan yang lebih lanjut, sehingga pembelajaran permainan tradisional ini dapat digunakan lebih efektif. Dari saran tersebut peneliti berinisiatif untuk mengambil data pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar sekecamatan Pantai Labu.

Pengamatan dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri No. 104225 Pantai Labu bahwasanya sekolah yang memiliki siswa yang sedikit, tidak memiliki guru PJOK tetapi sekolah tersebut mempunyai lapangan sekolah yang cukup luas, tetapi tidak memiliki media belajar dalam mata pelajaran PJOK. Di sekolah ini mata pelajaran PJOK diambil alih oleh guru yang bukan berlatar belakang dari jurusan olahraga melainkan jurusan agama yang bernama ibu Nurhaliza sipayung, S. Pd. Dari hasil wawancara, guru tersebut selama ini hanya mengarahkan siswa untuk bermain bebas di lapangan hanya mengharapkan bola pribadi yang dimiliki oleh siswa dan guru hanya mengawasi dari pinggir lapangan dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran.

Dalam wawancara beberapa siswa mengutarakan pendapatnya bahwa mereka senang bermain bebas dan hanya mengetahui bahwa mata pelajaran PJOK itu hanyalah bermain bola kaki di lapangan.

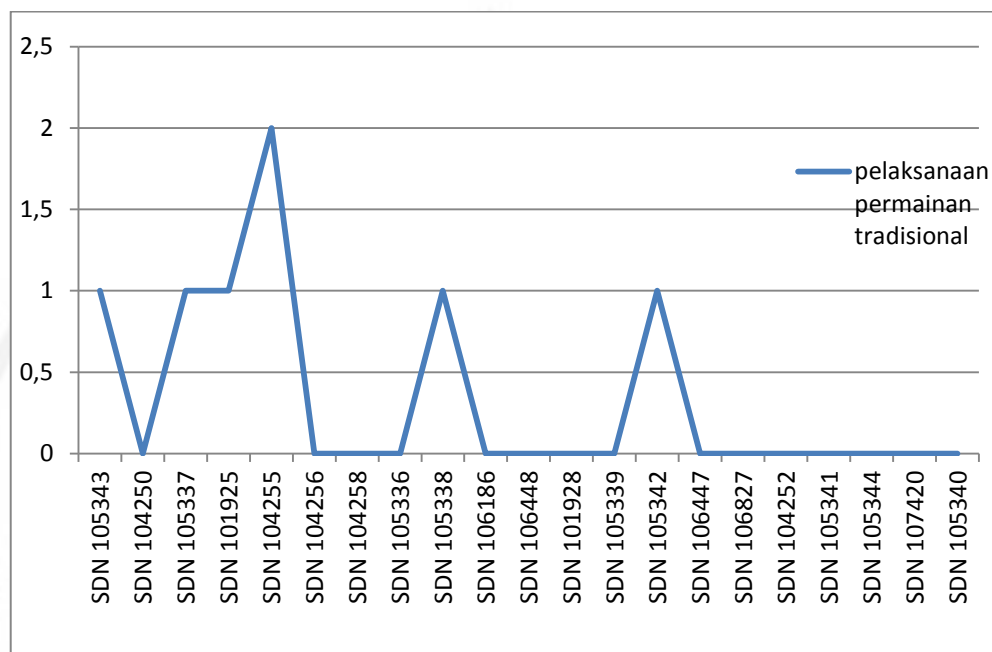
Pengamatan berikutnya di SDN 104237, di sekolah ini guru pernah melaksanakan permainan tradisional tetapi hanya sekali dalam 1 semester ini. Sekolah ini memiliki lapangan yang sangat sempit tetapi memiliki media yang cukup memadai seperti tenis meja, catur, bola dan gawang bola mini tetapi setiap mata pelajaran PJOK guru hanya mengajak siswa langsung bermain dengan sarana-sarana yang ada gaya mengajar guru PJOK sangat monoton dan hanya memberi arahan saja. Hal ini menyebabkan anak-anak hanya fokus untuk memainkan sebuah cabang olahraga yang ada. Siswa putra mengatakan senang dengan pelajaran PJOK jika ia dapat memainkan salah satu sarana yang ada disekolahnya. Siswa putri mengatakan sarana olahraga hanya bisa dilakukan oleh siswa putra saja.

Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104255 Pantai Labu, di sekolah ini mempunyai lapangan yang cukup, media yang cukup memadai seperti bola kaki, bola kasti, bola voli, bulu tangkis, turbo, kun. Guru PJOK mengajarkan dengan pemanasan yang monoton dengan gaya komando setelah itu membiarkan anak bermain bola bagi putra dan bagi putri bermain tali atau pun bola-bola kecil. Dari wawancara guru PJOK tersebut, mengatakan pernah melakukan permainan tradisional sebanyak dua kali dalam 1 semester. Guru juga mengatakan susah menyatukan minat siswa yang bermacam-macam selalu jenuh jika diajarkan materi-materi sebelum dibebaskan bermain. Siswa putra mengatakan jenuh jika

sedang diberikan materi oleh guru dan selalu ingin bermain bola sedangkan siswa putri mengatakan selalu capek, jenuh jika diberikan materi PJOK oleh guru.

Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104256 Pantai Labu yang memiliki sarana lapangan yang cukup dan media seperti bola kaki, kasti, bulutangkis. Sekolah ini salah satu dari sekolah yang tidak memiliki guru PJOK dan diambil alih oleh guru kelas untuk mengisi jam pelajaran PJOK dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Siswa merasa senang karena dibebaskan bermain dalam pelajaran penjas tidak mendapatkan hasil dari pelajaran PJOK tersebut.

Pengamatan berikutnya di sekolah SDN 104250 Pantai Labu yang memiliki lapangan yang cukup luas dan hanya memiliki media yaitu bola kaki. Metode dan gaya mengajar guru PJOK disekolah ini cenderung komando dan tidak pernah melaksanakan permainan tradisional hanya membebaskan siswa dilapangan bermain. Siswa merasa jenuh dan bosan terutama siswa putri. Untuk lebih jelasnya, kita dapat melihat jumlah pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar secara keseluruhan di Kecamatan Pantai labu pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Grafik pelaksanaan permainan tradisional di SD Kec. Pantai Labu.

Dilihat dari grafik di atas, terdapat 6 sekolah dari 21 sekolah dasar Negeri di Kecamatan Pantai Labu yang pernah melaksanakan permainan tradisional pada saat pelajaran PJOK dalam kurun waktu 1 semester terakhir. Selebihnya yaitu 15 sekolah dasar Negeri di Kecamatan tersebut tidak melaksanakan permainan tradisional dalam 1 semester terakhir. Dari hasil observasi dilapangan banyaknya sekolah yang tidak melaksanakan permainan tradisional ini bermacam, ada yang tidak memiliki guru Bidang PJOK, ada yang tidak terpikir untuk pembelajaran tersebut, dan ada yang guru yang malas untuk memberi pembelajaran.

Hasil kelompok kerja guru (KKG) PJOK di Kecamatan Pantai Labu, guru-guru mengungkapkan bahwa ketika siswa mengikuti pelajaran PJOK, mereka kurang aktif dan kurang adanya kreativitas gerak saat praktek dan cepat merasa bosan, malas bergerak saat proses pembelajaran berlangsung dan hanya ingin

bermain bola kaki saja bagi siswa putra, sebaliknya dengan siswa putri hanya ingin bermain pada kelompoknya saja seperti bermain karet dan sebagian hanya duduk-duduk saja. Itulah keluhan mereka saat sedang mengajar di sekolah masing-masing pada saat rapat KKG guru PJOK di Kecamatan tersebut.

1.2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru menerangkan bahwasanya kurangnya fasilitas sekolah seperti lapangan yang belum maksimal, dan tidak semua sekolah mempunyai halaman juga lapangan yang tidak cukup luas untuk pembelajaran PJOK, keaktifan dan minat siswa antara sekolah yang terbiasa menggunakan media pada saat pembelajaran dan tidak menggunakan media ada saat pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya kreativitas guru untuk memodifikasi pembelajaran dan permainan dalam proses belajar mengajar PJOK.

Bukan hanya kurangnya fasilitas sekolah saja, pengaruh gadget juga sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan mental anak. Di zaman modern sekarang ini, bukan hal yang baru lagi mulai anak usia dini hingga dewasa sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Mulai dari bermacam Game, aplikasi sosial dan lain-lain yang sangat mudah di dapat pada gadget mereka. Selain itu, di zaman berkembang ini, anak-anak kurang mengenal budaya, sejarah dan permainan tradisional yang ada. Dampaknya bagi anak-anak mereka jadi malas belajar, kurang aktif bergerak, kurang bersosialisasi dengan keluarga, teman, Dan lingkungannya.

Karakteristik anak di usia Sekolah Dasar diusia 6-13 tahun senang bermain, minat terhadap olahraga kompetitif meningkat, membenci kegagalan, atau kesalahan, mudah bergembira, emosi yang tidak stabil. Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara terhadap siswa menerangkan bahwasanya siswa menginginkan permainan yang menyenangkan dan tidak monoton, dan menginginkan guru yang selalu ceria dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran yang menarik perhatian siswa, suasana belajar yang nyaman. siswanya.

Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru dan siswa tersebut tentang bagaimana cara mengajar guru PJOK di setiap sekolah SDN di Kecamatan Pantai Labu, disimpulkan bahwa ternyata kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan permainan saat proses pembelajaran berlangsung mengakibatkan siswa cepat bosan, cepat merasa jenuh, malas bergerak karena permainan yang monoton dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran PJOK. Maka perlu dilakukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dalam keadaan yang nyaman, menyenangkan, bersemangat, menarik dan bermakna bagi anak.

Dikaitkan dengan latar belakang masalah diatas dan karakteristik siswa SD, maka peneliti mengeluarkan ide untuk menciptakan dan memodifikasi permainan tradisional yang terdapat disalah satu materi pelajaran PJOK sekolah dasar untuk menarik minat siswa dalam permainan gobag sodor pelajaran PJOK. Peneliti menciptakan dan memodifikasi permainan tradisional ini kedalam bentuk permainan lain agar anak-anak dapat lebih aktif, tidak bosan dan dapat

meningkatkan keterampilan geraknya sekaligus mengenalkan kepada anak-anak permainan tradisional yang ada di Indonesia.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi yaitu: 1) Apakah sarana prasarana sekolah yang kurang memadai? 2) Apakah metode dan gaya mengajar guru yang tidak tepat? 3) Apakah kurangnya pengenalan model permainan dalam pembelajaran PJOK agar siswa tidak merasa monoton dan bosan dalam belajar? 4) Apakah pengaruh zaman modern yaitu *gadget* yang sangat marak sehingga mengurangi minat belajar PJOK siswa? 5) Apakah kurangnya kreativitas guru dalam merencanakan sebuah pembelajaran PJOK untuk meningkatkan hasil belajar siswa? 6) Apakah kurangnya pengetahuan guru PJOK tentang kebutuhan dan karakteristik siswa SD untuk merancang sebuah pembelajaran? 7) Apakah kurangnya kreativitas guru dalam memodifikasi permainan untuk proses pembelajaran PJOK untuk menarik minat siswa? 8) Apakah minat guru PJOK Kecamatan Pantai Labu rendah dalam mendidik siswa?

Diduga masih banyak lagi pertanyaan-pertanyaan lain yang bisa diungkapkan dan diteliti satu persatu. Namun mengingat keterbatasan yang ada peneliti perlu kiranya dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, begitu banyak faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa. Agar penelitian pengembangan ini

efektif dan efisien maka peneliti membuat pembatasan masalah yang akan diteliti. Untuk itu, ruang lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada memodifikasi permainan tradisional yaitu gobag sodor untuk menarik minat siswa.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah pengembangan model permainan gobag sodor dapat menarik minat gobag sodor siswa Sekolah Dasar?

1.6. Tujuan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang berupa model permainan gobag sodor yang dimodifikasi peraturannya. Secara khusus ada beberapa tujuan antara lain:

1. Mengembangkan dan menerapkan model permainan tradisional gobag sodor untuk menarik minat siswa SD.
2. Untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang model permainan tradisional gobag sodor dalam menarik minat siswa SD.
3. Memperoleh data empiris tentang efektivitas, efisiensi dan daya tarik hasil pengembangan model permainan tradisional gobag sodor dalam menarik minat siswa SD.

Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa permainan tradisional gobag sodor untuk menarik minat

permainan gobak sodor pada anak SD, sehingga dapat membantu proses belajar mengajar agar pembelajaran siswa dapat lebih efektif, efisien, dan menarik.

1.7.Kegunaan Hasil Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan yang nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia pada saat ini khususnya pendidikan jasmani, serta dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk dapat mengembangkan model pembelajaran dalam bidang pendidikan jasmani.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

- 1) Sebagai bahan masukan bagi para guru dalam pengelolaan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengaruh permainan tradisional terhadap minat siswa Sekolah Dasar.
- 3) Bagi guru, yaitu menambah pengetahuan guru pendidikan jasmani dalam menyusun rencana pembelajaran secara kreatif dan menarik sehingga dapat memotivasi dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi sekolah, yaitu memberikan suatu kontribusi yang positif bagi perkembangan dan peningkatan kualitas sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran PJOK.
- 5) Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam upaya menarik minat siswa.