

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Di dalam proses pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilaksanakan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Menurut Margono (2012:60) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi dan seimbang. Suatu bangsa dapat dikatakan besar apabila bangsa tersebut memiliki karakter baik dan kuat yang bersumber dari nilai-nilai

kearifan lokal masyarakatnya. Sehingga penggalian nilai-nilai kearifan lokal merupakan langkah strategis dalam upaya membangun karakter bangsa.

Salah satunya media yang tepat untuk membangun dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia agar memiliki karakter baik, kuat, unggul, dan mulia adalah melalui jalur pendidikan yang harus dimulai sejak sekolah dasar. Menurut Iqbal, & Bakar (2020:77) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan salah satu variabel penentu kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang maju pula bangsanya, pendidikan yang terbelakang maka terbelakang pula bangsanya. Namun dalam praktek pendidikan karakter terdapat pada efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap siswa sekolah dasar. Sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan serta sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Dalam budaya masyarakat terdapat banyak unsur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya permainan tradisional masyarakat. Permainan tradisional menjadi salah satu media yang efektif dan menyenangkan dalam penerapan pendidikan karakter berbasis budaya.

Bermain merupakan kegiatan ataupun aktivitas wajib yang dilakukan anak-anak untuk mengenal lingkungan sekitar, bermain juga sering dilakukan orang dewasa untuk melepaskan kejenuhan dan menghilangkan stres. Bermain (*play*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan

diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menangkalah. Menurut Hartini, Winarsih, & Sulistyawati. (2018:46) menyatakan bahwa program bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan sehingga anak akan menemukan kekuatan dan kelemahannya sendiri, minatnya dan cara menyelesaikan tugas dalam permainan.

Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Menurut Kurniati, E. (2011:04) menyatakan bahwa Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih baik bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi, maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkerjasama dalam kelompok

Dalam era globalisasi yang semakin langkahnya tak terbendung, semua serba modern dan serba otomatis. Kebutuhan kita terhadap seseorang mulai tergantikan dengan alat. Interaksi sesama manusia, kepekaan terhadap

lingkungan sekitar, sifat kepedulian adalah beberapa dari banyak karakter yang tidak lagi kita temui saat ini. Anak-anak kecil dihabiskan didalam “kotak” yang menjadikannya sosok yang egois, tidak mau bergerak dan tak lagi peka dengan lingkungannya.

Balapan kuda merupakan salah satu permainan yang masuk dalam kategori permainan tradisional, di mana permainan ini sering dimainkan saat pembelajaran penjasorkes di sekolah. Balapan kuda merupakan permainan yang dilakukan oleh tiga orang di mana satu orangnya menjadi penunggang dan satu orangnya lagi menjadi kuda, di mana penunggang tersebut menaiki tubuh temannya yang menjadi kuda serta melakukan lomba kecepatan saat berlari untuk sampai ke garis finis yang telah ditentukan.

Namun keadaan permainan tradisional di sekolah, belum begitu maksimal untuk dijalankan walaupun permainan ini wajib untuk diperkenalkan disekolah dasar. Kendala seperti ini terjadi dari kurangnya peran guru dalam memperkenalkan permainan tradisional dan kurang minat siswa-siswi dalam aktifitas pembelajaran penjas yang terlalu menoton pada materi, serta kurangnya media alat dalam menjangkau pembelajaran permainan tradisional di sekolah. Pembelajaran pendidikan jasmani berupa permainan dan olahraga yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dengan bermain dapat membuat anak lebih mudah untuk saling bersosialisasi. Selain itu dalam proses pembelajaran penjaskes pada materi permainan tradisional membutuhkan model permainan yang dapat membuat siswa lebih tertarik,

sehingga membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan hasil belajar pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan degan permainan kecil trdisional Siswa Kelas V Di SD Inpres Fatufeto 2”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, teridentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan pembelajaran penjasorkes di SD Inpres Fatufeto 2
2. Faktor sarana dan prasarana yang mempengaruhi hasil belajar dalam permainan tradisional.
3. Belum di ketahui Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Degan Permainan Kecil Trdisional

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indefikasi masalah di atas maka penilitian ini dibatasi pada siswa belum di ketahui sebagai Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Degan Permainan Kecil Tradisional ?

D. Rumusan Masalah

Sesuai adanya batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam peneliti ini adalah : Bagaimana pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan KesehatanDegan Permainan Kecil Tradisional Pada Siswa Kelas V SD Inpres Fatufeto 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Dengan Permainan Kecil Tradisional siswa kelas V SD Inpres Fatufeto 2.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Sebagai bahan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar khususnya di SD Inpres Fatufeto 2

2. Bagi sekolah

Terkait dengan proses pembelajaran yang dirasakan oleh guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar diharapkan bagi sekolah agar lebih merencanakan dan menyediakan fasilitas yang lebih mendukung demi keterlaksanaan kurikulum.

3. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa jadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut serta dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kinerja diri sendiri pada saat mengajar