

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai gerbang awal membentuk sumber daya manusia seutuhnya perlu diprioritaskan dalam skala utama mengingat pendidikan dapat meningkatkan taraf hidupnya dan orang-orang disekitarnya termasuk bangsa dan negaranya. Seorang peserta didik akan mengembangkan potensinya untuk lebih memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta bermanfaat bagi kehidupan sekitarnya. Pendidikan dianggap penting apabila tujuan pendidikan telah tercapai, yaitu membentuk manusia berkualitas dan seutuhnya. Perlu strategi dalam mengembangkan proses belajar mengajar sebagai bentuk sistem instruksional dari semua unsur dan kalangan. Komponen yang berperan bisa mulai dari guru, media, sarana dan prasarana, kurikulum, evaluasi, lingkungan dan sebagainya.

Pendidikan berkembang pada sebuah satuan formal dan non formal, sekolah salah satu contoh satuan formal yang mengembangkan pendidikan. Sekolah tempat belajar dan mengajar serta tempat untuk memberi dan menerima pembelajaran sehingga siswa dapat melakukan proses transfer ilmu pendidikan. Sekolah terbagi menjadi beberapa tingkatan satuan pendidikan, mulai dari tingkat dasar, lanjutan menengah dan atas. Sekolah dasar (SD) salah satu tempat belajar yang lebih memprioritaskan pencapaian tujuan belajar dalam kompetensi tingkatan paling dasar. Acuan dalam penyelenggaraan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan belajar mengajar (Rosdiani, 2012:11). Beberapa pokok bahasan dan materi pembelajaran terorganisir dalam kurikulum.

Salah satu materi pembelajaran yang dikembangkan di semua tingkatan pendidikan adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Bahan ajar dan kompetensi yang akan dicapai semua diatur dalam kurikulum yang berlaku dan ditetapkan oleh otoritas pemerintah. Pada sekolah dasar pembelajaran PJOK terbagi lagi dalam beberapa pokok bahasan. Pokok bahasan yang menjadi perhatian dalam penelitian kali ini adalah permainan tradisional atau tergolong dalam permainan bola kecil. Materi ini mampu meningkatkan semangat kerja sama (gotong royong), sportifitas, komunikatif, gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Dikatakan sebagai permainan tradisional dikarenakan permainan berasal dari daerah tertentu dan dimainkan oleh beberapa generasi melalui transformasi secara lisan. Permainan tradisional di tempat lahir penulis ada beberapa permainan yang sampai saat ini masih dilakukan oleh anak usia sekolah dasar, seperti bentengan, kasti, balbudi, gobak sodor (salodor), lompat karet (bintelan), petak umpet, kelereng, layang-layang dan lain-lain.

Pada materi permainan tradisional mengandung unsur bermain yang membutuhkan koordinasi antara rasa senang dan gerak motorik anak. Unsur hiburan dan peningkatan aktivitas fisik anak menjadi faktor utama dalam pembentukan proses belajar yang kondusif. Selain itu interaksi sosial akan dapat berkembang dengan baik apabila menerapkan materi permainan tradisional secara maksimal. Materi permainan tradisional di sekolah dasar biasanya dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, *contextual teaching learning* dan *resiprokal* (umpan balik). Model pembelajaran ini

digunakan dengan harapan siswa akan lebih berperan aktif, kompetitif, dan senang.

Penelitian tindakan kelas kali ini akan mengambil subjek penelitian di sebuah sekolah dasar jauh dari kehidupan kota, yaitu SDN Sema'an 1 kecamatan Dasuk. Daerah yang identik dengan kehidupan laut dibagian utara Sumenep, merupakan daerah yang masih banyak mempertahankan kegiatan khas tradisional dan budaya lokal yang masih kental. SDN Sema'an 1 menggunakan kurikulum 2013 sebagai acuan dasar pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran materi permainan tradisional yang telah dilaksanakan sebelumnya, menurut info lisan dari guru mata pelajaran PJOK di SDN Sema'an 1 Dasuk bahwa ternyata masih ada beberapa anak yang belum mengenal dan tahu semua permainan tradisional asli Sumenep. Bagi yang telah mengetahui permainan ini kebanyakan adalah siswa yang banyak berinteraksi di masyarakat. Permainan tradisional menurut guru pengajar sudah "dikalahkan" oleh permainan milenium saat ini seperti *playstations* dan game online yang notabene adalah permainan diluar budaya dan tradisi daerah sendiri. Selain itu metode mengajar pada pembelajaran materi permainan tradisional harus selektif, guru pengajar harus bisa memilih model pembelajaran yang cocok dengan karakter siswa. Apabila metode yang digunakan tidak sesuai dengan karakter dan pencapaian tujuan pembelajaran siswa maka akan muncul perilaku siswa yang tidak diinginkan oleh guru pengajar, antara lain jenuh, bosan, pasif, bicara sendiri, hilang konsentrasi, dan takut.

Selain metode yang dipilih guru pengajar harus tepat, menurut guru pengajar sarana dan prasarana yang digunakan saat bermain tradisional juga harus tepat dan efektif. Mengingat permainan yang dipraktikkan adalah muatan lokal

maka penggunaan modifikasi sarana dan prasarana bermain juga diperhatikan. Apabila tidak akurat penggunaannya maka siswa juga akan mengalami permasalahan sama dengan penggunaan metode mengajar. Dari ulasan tersebut maka peneliti pada kali akan mencoba untuk memberikan jenis permainan asli Sumenep yang banyak digemari di kalangan masyarakat maupun di kalangan anak-anak seusia SD. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional asli Sumenep diharapkan aktivitas pembelajaran permainan kecil di sekolah maupun di lingkungan masyarakat akan mampu meningkatkan kemampuan motorik siswa dan juga akan mampu melatih mental dan pola pikir yang sesuai dengan karakter budaya nenek moyang zaman dulu. Untuk itu, perlu diamati dalam sebuah penulisan karya ilmiah tentang minat siswa terhadap permainan asli Sumenep yang mulai pudar dikalahkan oleh hegomenia permainan milenial saat ini yang notabene berdampak lebih besar terhadap moral, sikap dan kualitas fisik anak. Penelitian survei kali ini akan memilih siswa kelas VI sebagai sampel penelitian, permainan tradisional tercakup pada bab II di pelajaran PJOK. Dengan pemilihan permainan tradisional yang tepat, metode pembelajaran yang efektif, dan sarana dan prasarana yang sesuai apakah nantinya akan meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Menurut guru pengajar sebetulnya permainan tradisional memiliki manfaat sangat baik untuk pertumbuhan dan perkembangan siswa, baik secara fisik maupun mental. Selain itu dengan memaksimalkan otak kanan dan otak kiri saat bermain akan meningkatkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional secara seimbang. Berbanding terbalik dengan maraknya budaya baru dalam bermain, yakni permainan game dengan mengandalkan android atau komputer.

Dimana dampak negatifnya lebih terasa dan lebih berbahaya baik terhadap pola pikir, emosi, fisik, dan pola konsumtif. Permainan tradisional merupakan permainan yang lebih mengoptimalkan daya motorik, kompetitif, dan atraktif daripada permainan online yang hanya mengandalkan imajinasi terhadap anak. Sudah banyak kasus yang berdampak fatal dikarenakan permainan game online atau android, seperti anak stres, brutal, depresi, arogan, dan kanker otak. Oleh sebab itu pemerintah dalam permasalahan ini mengambil kebijakan terkait kurikulum pembelajaran PJOK yang masih mengintegrasikan permainan tradisional kedalam permainan bola kecil di silabus sekolah dasar. Kalau menilik secara kompleksitas, permainan yang tercipta di setiap daerah di Indonesia mencapai ratusan permainan. Masih jauh kalah dengan banyaknya permainan yang disuguhkan oleh perusahaan-perusahaan game dunia.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti yakin bahwa penerapan permainan tradisional yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap minat siswa untuk beraktivitas fisik di pembelajaran PJOK. Oleh sebab itu, pada penelitian tindakan kelas kali ini penulis akan mengangkat sebuah judul penelitian yaitu :”Survei minat siswa terhadap materi permainan tradisional Sumenep pada siswa kelas VI SDN Sema’an Dasuk Sumenep tahun pelajaran 2020/2021”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah menjabarkan sebuah gambaran permasalahan dalam latar belakang, diperoleh identifikasi masalah antara lain :

1. Siswa perlu diperkenalkan terhadap jenis permainan tradisional di daerah sendiri

2. Metode permainan perlu diterapkan untuk menciptakan kondisi belajar aktif dan kompetitif
3. Mengantisipasi pengaruh permainan milenial berupa game online dan android terhadap

C. Batasan Masalah

Agar lingkup permasalahan penelitian kali ini lebih terfokus pada subjek yang di teliti maka dibutuhkan sebuah lingkup permasalahan. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini :

1. Permainan tradisional yang diterapkan dalam penelitian ini adalah permainan balbudi dan kerapan sapi
2. Belum diketahui minat siswa secara ilmiah terhadap permainan tradisional asli Sumenep
3. Subjek yang diteliti adalah ranah afektif atau sikap (minat)
4. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas 5 sekolah dasar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang perlu dikaji dalam penelitian ini adalah seberapa besar minat siswa terhadap materi permainan tradisional Sumenep pada siswa kelas VI SDN Sema'an Dasuk Sumenep tahun pelajaran 2020/2021?

D. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian kali ini untuk mengetahui seberapa besar minat siswa terhadap materi permainan tradisional Sumenep pada siswa kelas VI SDN Sema'an Dasuk Sumenep tahun pelajaran 2020/2021

E. Manfaat Penelitian

Agar penelitian ini akan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan pengembangan penelitian berikutnya maka dapat disimpulkan manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya yang berkaitan dengan peningkatan pembelajaran PJOK. Terutama kaitannya dengan metode dan strategi pembelajaran.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah :

- 1) Dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 2) Dapat menjadi bahan masukan dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran atau perbaikan pembelajaran.
- 3) Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru PJOK dalam menyusun program pembelajaran PJOK selanjutnya.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran PJOK
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk ikut serta dalam penilaian atas diri sendiri.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai tambahan ilmu pengetahuan disamping untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan

- 2) Sebagai sarana untuk menambah wawasan terhadap peneliti dan menambah pengetahuan di bidang karya ilmiah.
- 3) Sebagai bahan kajian pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

d. Bagi guru PJOK

- 1) Sebagai masukan dalam rangka meningkatkan kinerja guru PJOK
- 2) Perbendaharaan metode dan strategi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk menjelaskan secara spesifik, tegas, terperinci dan berkarakter pada variabel dalam penelitian tindakan kelas ini.

Berikut definisi operasional yang akan di rumuskan :

1. Permainan Tradisional adalah sebuah permainan yang berasal dari tradisi dan budaya sebuah daerah tertentu
2. Minat Belajar adalah bentuk sikap seseorang dalam kesediaan dan kesanggupan mengikuti proses belajar mengajar
3. PJOK adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan peningkatan kualitas dan kompetensi secara fisik dan mental peserta didik melalui aktivitas jasmani dengan dilandasi nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan