

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan bidang studi yang harus diikuti mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat. pendidikan olahraga, olahraga, dan kesehatan adalah Pembelajaran yang merupakan Pendidikan menyeluruh yang Pelaksanaannya ditentukan berdasarkan kurikulum yang ada. Tujuan senam, olahraga dan kesehatan adalah untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan jasmani, Pertumbuhan, kecerdasan dan Perkembangan watak atau watak. Karena dalam Pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah, anak melakukan olah raga secara tidak langsung dan tanpa disadari. Latihan secara umum dapat diartikan sebagai latihan untuk mencapai tujuan yang dapat dicapai melalui latihan, Permainan atau olahraga pilihan.

Budi dkk. (2019) menjelaskan bahwa gerak adalah pendidikan yang mewujudkan Potensi aktivitas manusia sebagai sikap, tindakan, dan Perbuatan yang menerima bentuk, isi, dan arah untuk Pengambilan keputusan Pribadi sesuai dengan cita-cita manusia. Menurut Kristiyandaru (2010: 39), salah satu tujuan Pendidikan olahraga adalah menumbuhkembangkan atlet, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi melalui gerak, Permainan dan olahraga. Salah satu tugas Pendidikan jasmani dalam arti sosial adalah menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan keterampilan Pengambilan keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dengan orang lain dan bertukar ikiran untuk membentuk kepribadian, sikap dan nilai-nilai olahraga. dalam masyarakat. Dan menurut saya, pendidikan adalah Pembelajaran untuk mengembangkan himpunan siswa untuk menemukan jati diri dalam ranah non akademik.

Olahraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Pada zaman modern saat ini manusia sangat sulit dipisahkan dengan olahraga baik untuk memperoleh prestasi maupun hanya untuk menjaga kondisi fisik agar tetap sehat. olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber

daya manusia, sehingga pemerintah menjadikan olahraga sebagai sarana pembangunan nasional. undang-undang nomor 3 tahun 2005 menjelaskan keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan, kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, martabat, dan kehormatan bangsa.

Permainan merupakan kegiatan yang dapat dilakukan sendiri maupun Bersama-sama dan permainan memiliki tujuan bersenang-senang atau mengisi waktu luang dimana seseorang terlibat dalam sebuah konteks dengan sekelompok orang. Menurut Taufik & Suryakencana, n.d (2018) Permainan merupakan suatu bagian di dalamnya dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai bergai macam, dengan bermain secara tidak langsung dapat memacu seseorang mengembangkan secara keseluruhan. Salah satunya yaitu mental, mental dalam suatu permainan terbentuk dalam suatu permainan secara keseluruhan yang terorganisir.

Perubahan adalah Penyediaan objek yang tidak biasa yang tidak mengurangi karakter asli dari objek yang diubah. Riyan (2023) menyimpulkan bahwa perubahan pola lingkungan seperti penggunaan lapangan dengan permukaan yang berbeda dapat meningkatkan kebugaran jasmani atau kebugaran anak atletik. Deeb (2016) melakukan Penelitian terhadap anak autis yaitu suatu metode untuk mengubah aturan aktivitas fisik yang dibutuhkan oleh anak autis. Modifikasi merupakan pilihan pilihan dalam Pendidikan jasmani, karena pembelajaran dalam pendidikan jasmani memerlukan suatu bentuk kegiatan yang dapat membuat siswa menemukan suatu konsep melalui latihan penguasaan belajar atau penemuan gerak secara langsung. menerapkan alat pengeditan bola ke subjek, misi Tujuannya adalah agar siswa dapat memecahkan masalah dan menarik kesimpulan tentang masalah yang sedang dipelajari. Saat menggunakan alat bola, guru bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam belajar mengajar. perubahan secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau beradaptasi. Namun tujuan modifikasi adalah untuk menciptakan dan menghadirkan sesuatu yang baru, unik dan menarik tanpa menghilangkan unsur terpenting dari apa yang dimodifikasi. Menurut Imami Putri dan Mariati, (2020),

mengubah permainan adalah upaya perubahan yang dilakukan dalam bentuk penyesuaian sarana dan peralatan serta metode, gaya, pendekatan dan penilaian. . ralista dkk Putri dan Mariati, (2020) menyatakan bahwa perubahan permainan merupakan pendekatan yang diterapkan di kelas dengan penekanan ada kegembiraan, kemungkinan meningkat dan mampu melakukan gerakan dengan benar. Modifikasi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk memastikan bahwa pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*), artinya tugas mengajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Önnelik dan Suherman, (2018:1) Mengubah permainan bola basket berarti mengubah Permainan bola basket yang sebenarnya menjadi Permainan bola basket yang disederhanakan, mulai dari aturan Permainan dan cara memainkannya. Itu membuat belajar bola basket lebih mudah. Sehingga siswa dapat berkembang saat belajar. Kesegaran jasmani anak Indonesia dikatakan lebih sempurna, hal ini didukung oleh Dion Erwinanto (2017):

Dari Hasil Observasi saya menemukan beberapa masalah Yaitu kurang efektifnya dalam pembelajaran PJOK, dan saya juga melihat sarana prasana Ada Bola Basket yang katanya tidak pernah dipake pembelajaran, karena tidak ada lapangan basket yang digunakan. Maka dari itu saya mempunyai inovasi tentang permainan Baru yang ada dipikiran saya yaitu Inovasi permainan Rugbas, yang diambil dari 2 cabang Olahraga *Rugby* dan Basket, Maka dari itu saya berkenang Anak SMA Muhammdiyah 2 sumberrejo menjadi sampel produk baru saya dengan berjudul, “ Pengembangan Permainan Rugbas Siswa Kels XI SMA Muhammadiyah 2 sumberrejo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Bersadarkan Latar belakang di atas, penulis memberikan informasi berikut tentang masalah yang akan digunakan sebagai bahan penelitian:

1. Kurangnya Siswa Berminat di salah satu permainan Bola besar, dan siswa kurang Antusias Terhadap Permainan Bola besar salah satunya basket, Jadi saya memberikan inovasi permainan bola besar Bola basket dan *Rugby*, yaitu menjadi permainan Rugbas.

2. Materi pelatihan yang monoton sehingga kurang menyebabkan kebosanan pada atlet dan siswa saat latihan.
3. Keterbatasan Gerak Siswa Sebab lapangan yang tidak memadai, dan terbatas.

1.3. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian yang telah dikemukakan diatas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana Hasil Kelayakan menurut Para Ahli permainan dan materi terhadap Pengembangan Permainan Rugbas SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo?
2. Bagaimana Respon Mahasiswa, Guru dan Peserta Didik dalam Pengembangan Permainan Rugbas SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan permainan rugbas SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo.
2. Mengetahui tingkat kelayakan permainan rugbas siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo.

1.5. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif dan terarah maka perlu pembatasan masalah dalam hal ini difokuskan pada :

1. Pengembangan permainan Rugbas siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo dibantu dengan panduan yang sudah dibuat.
2. Batasan pengembangan ini hanya terpusat pada pengembangan Permainan Rugbas siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo.
3. Pengembangan ini terbatas pada konsentrasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini, adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan untuk. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode dan variasi latihan yang baru dan lebih baik

dari yang sudah ada sebelumnya. Sumbangan utama dari hasil penelitian ini dapat menambah khazanah inovasi permainan rugby pada siswa SMA Muhammadiyah 2 Sumberrejo.

2. Manfaat Praktis

a. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pelaksanaan penelitian masalah serupa pada masa yang akan datang.

b. Guru

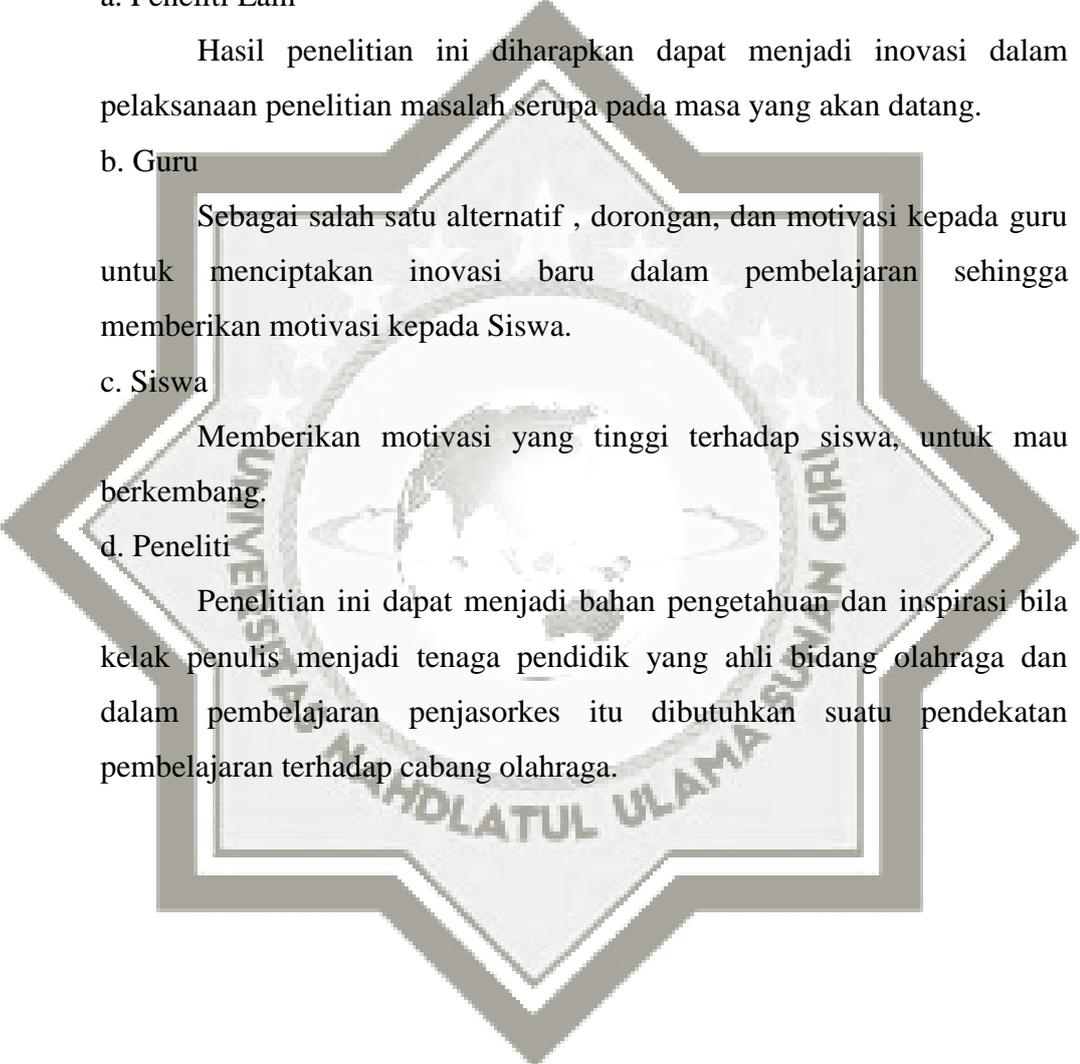
Sebagai salah satu alternatif, dorongan, dan motivasi kepada guru untuk menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga memberikan motivasi kepada Siswa.

c. Siswa

Memberikan motivasi yang tinggi terhadap siswa, untuk mau berkembang.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan inspirasi bila kelak penulis menjadi tenaga pendidik yang ahli bidang olahraga dan dalam pembelajaran penjasorkes itu dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran terhadap cabang olahraga.



UNUGIRI