

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan afektif, kognitif, dan psikomotor yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup. Menurut (Rinda, 2013) Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu perkembangan anak supaya lebih progresif baik dalam perkembangan akademik maupun emosi sosialnya sehingga mereka dapat hidup dalam lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya pendidikan jasmani harus sudah ditanamkan sejak masih kanak-kanak karena pada umumnya jika ingin menguasai berbagai macam aktivitas, dasarnya harus diletakkan pada masa kanak-kanak dan menurut para orang dewasa kebanyakan hobi dari mereka berdasarkan pengalaman pada masa kanak-kanak. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak yang memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas dikemudian hari. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidaklah mungkin terlepas dari belajar, untuk lebih spesifiknya dinamakan “pembelajaran”. Melalui pembelajaranlah anak dapat mengetahui lebih banyak hal, anak dididik dan dibina untuk menjadi manusia yang berkualitas dari yang tidak bisa menjadi bisa, melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Pembelajaran jasmani melakukan pembelajaran di dalam dan di luar kelas secara menyenangkan. Pembelajaran di dalam kelas lebih pada menjelaskan teknik teori secara verbal, sedangkan pembelajaran di luar kelas dilakukan untuk penerapan teknik dan dilaksanakan secara menyenangkan.

Metode pembelajaran melalui permainan tradisional merupakan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), Guru dengan mudah untuk menyampaikan materi pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Untuk mengetahui hal tersebut, maka perlu dikaji, dan diteliti secara lebih mendalam baik secara teori maupun praktek melalui penelitian tindakan kelas.

Belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik dan pengalaman. Dengan belajar dapat penyesuaian sosial di lingkungan sekitar, mengasah keterampilan untuk terwujudnya sebuah cita-cita. Belajar tidak hanya kita dapatkan dibangku sekolah saja yaitu

mempelajari, menghafal mata pelajaran atau mengingat ingat pula. Belajar bukan hanya menghafal dan mengingat akan tetapi mengalami suatu proses kehidupan yang ingin mereka raih. Dengan adanya proses belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan aspek yang ada pada individu menjadi lebih baik. Belajar diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman menjadi proses berubahnya tingkah laku seseorang.

Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal” (Mulyani 2010: 47). Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya”. Permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu yang mengandung nilai-nilai budaya dan kearifan lokal yang mempunyai banyak manfaat. (Kurniati dalam Widyawati 2018: 14)

Olahraga sebagai salah satu sarana pemenuhan kebutuhan gerak manusia telah menjadi pilihan bagi kebanyakan orang bahkan telah menjadi sebuah gaya hidup. *Sport for all* merupakan gerakan yang timbul guna menyadarkan kembali pentingnya olahraga bagi semua. Gerakan tersebut didasari karena kebutuhan masyarakat yang menginginkan untuk menjadi sehat, bebas untuk memilih kegiatan olahraga yang digemari, untuk mendapatkan manfaat pada tubuh tanpa memandang segala jenis perbedaan termasuk bagi seseorang yang berada di lingkungan pondok pesantren. Hal ini selaras dengan pendapat Utama & Subekti (2019), yang menyatakan bahwa salah satu aktivitas yang dapat dilakukan yaitu olahraga. di pondok pesantren aktivitas olahraga dilakukan pada saat jam pembelajaran, kecenderungan aktivitas yang dilakukan sedikit minim terutama pada siswa putri. Hasil belajar siswa di pondok pesantren masuk dalam kategori “rendah”.

Pesantren merupakan lembaga pendidikan tradisional Islam untuk mempelajari, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dengan menekankan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari. Pondok Pesantren adalah lembaga pendidikan Islam yang memiliki kelebihan baik dari segi ilmu pengetahuan, tradisi atau sisi penyebaran dan kekuatan umat Islam. Pondok pesantren memiliki beberapa elemen yang menjadi ciri khas, yaitu: 1) pondok atau asrama, yang merupakan tempat tinggal santri di lingkungan pendidikan pesantren yang terdiri dari beberapa kamar; 2) tempat mengajar, biasanya berupa masjid atau surau yang digunakan untuk mengajarkan kitab-kitab keislaman; 3) santri, yang merupakan sebutan bagi peserta didik yang menimba ilmu pengetahuan di pesantren; 4) pengajaran kitab agama, sering kali menggunakan kitab-kitab yang berbahasa

Arab klasik atau lebih dikenal dengan istilah kitab kuning menginginkan untuk menjadi sehat, bebas untuk memilih kegiatan olahraga yang digemari, untuk mendapatkan kebugaran tubuh tanpa memandang segala jenis perbedaan termasuk bagi seseorang yang berada di lingkungan pondok pesantren. Sebagai lembaga pendidikan Islam, pondok pesantren menekankan syariat dan aturan agama Islam sehingga terkesan memiliki batasan dengan dunia luar pesantren. melaksanakan pembelajaran praktik gerak di luar kelas masih kurang.

Pada saat peneliti mengunjungi Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Habibana, Saat itu peneliti menemukan sebuah permasalahan. Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan observasi untuk mendalami permasalahan yang ada di Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Habibana. Berdasarkan observasi awal, kendala diantaranya berdasarkan asumsi sementara adalah keterbatasan waktu pembelajaran dan metode pembelajaran yang kurang inovatif, selain itu mata pelajaran PJOK dianggap mata pelajaran yang kurang penting karena tidak masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, ketika anak diminta mempraktekkan materi yang disampaikan mereka bermalas malasan, kurang menunjukkan semangat, takut panas dan bergurau sendiri dengan teman temannya selain itu sarana dan media sebagai alat dalam hal ini menyebabkan kurangnya efektifitas dalam pembelajran PJOK yang ada di Mts Tahfidz Qur'an Habibana.

Di era modern ini, pondok pesantren tidak hanya dijadikan tempat menuntut ilmu agama saja, namun ilmu pengetahuan umum pun diajarkan di pesantren yang dilakukan disekolah dan menggunakan kurikulum pendidikan sekolah (pendidikan pemerintah) sebagai penunjang SDM yang ada pada masyarakat dan pendidikan non formal (salafi) sebagai sarana untuk pembentukan moral yang ber-akhlakul karimah . Bahkan pondok pesantren menjadi sarana bagi masyarakat Indonesia untuk membangun karakter yang berwawasan luas akan ilmu pengetahuan umum sekaligus mengintegrasikan dengan nilai agamis yang tinggi.

Dalam proses belajar mengajar guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah masih cenderung menggunakan model pembelajaran yang membatasi kebebasan siswa dalam berkreasi dan beraktivitas fisik. Padahal dalam proses pembelajaran kreatif memberikan siswa kebebasan untuk memilih dan menentukan materi yang dipelajari, termasuk bagaimana cara mempelajarinya, sehingga situasi kebebasan dapat tercipta dan para siswa akan mendapatkan penghargaan atas hasil usahanya dan diharapkan dapat membentuk kreativitas siswa. Banyak penafsiran pengertian kreativitas dalam psikologi tergantung dari mana mengambil makna kreatif itu sendiri. Menurut Beetlestone, (2012, hlm.132) kreativitas merupakan bentuk mengekspresikan gagasan-gagasan batin, perasaan dan emosi yang

dituangkan anak-anak dalam bermain. Dengan berbagai macam bentuk permainan memberikan ruang lingkup kepada anak untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman.

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan. Permainan tradisional dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi di mana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan.

Permainan tradisional tanpa alat adalah suatu permainan anak-anak yang mengutamakan unsur kegembiraan (menyenangkan) tanpa adanya peraturan yang baku sehingga setiap anak selalu ingin berpartisipasi bersama kelompoknya atau dengan individu lainnya. Di dalam permainan tradisional tanpa alat, siswa akan belajar tentang keterampilan dasar gerak meliputi lari, melompat, merangkak, mendorong, mengangkat dan sebagainya. Permainan gobak sodor yang diberikan pada anak ada usia 12-14 tahun memiliki peran di dalam mengembangkan komponen fisik atlet, karena selain taktik permainan ini sarat dengan aktivitas fisik. Kecepatan bereaksi untuk berlari dengan cepat ketika melihat peluang penjagaan yang lemah. Kecepatan berlari dengan cepat harus didukung kemampuan menghentikan lari secara cepat pula karena lintasan yang terbatas dan penjagaan oleh tim lawan disetiap sel atau kotak lapangannya. Berhenti dengan cepat tanpa hilang keseimbangan dituntut dalam permainan gobak sodor. Permainan kucing dan tikus sebagai program peningkatan kebugaran jasmani siswa mempunyai keunggulan-keunggulan jika dibandingkan kegiatan olahraga yang lain. Selain murah dan mudah sangat menarik dan menyenangkan beban latihannya meskipun agak berat, namun tidak mengakibatkan kelelahan yang berarti, karena dilakukan siswa dengan perasaan senang dalam pembelajaran PJOK . Keseimbangan badan atau kemampuan tubuh untuk mempertahankan posisi seimbang mutlak diperlukan dalam permainan ini.

Permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris tentang manfaat pendekatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dan dapat menjadi bahan referensi bagi pendidik dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Upaya Peningkatkan Hasil Belajar PJOK Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor Kucing dan Tikus Pada Siswa MTS TQ HABIBANA Pondok Pesantren“

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang tersebut, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pembelajaran PJOK pada siswa di Mts Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Habibana.
2. Belum adanya kegiatan yang efektif sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa Mts di lingkungan Pondok Pesantren Qur'an Habibana.
3. Adakah keterkaitan antara permainan tradisional dengan peningkatan hasil belajar PJOK pada siswa Mts Pondok Pesantren Habibana

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh pendekatan permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa saat pembelajaran berlangsung ?
2. Bagaimana upaya peningkatan hasil belajar PJOK melalui permainan tradisional pada siswa ?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memperbaiki proses pembelajaran yang kurang efektif dengan penggunaan permainan tradisional sebagai upaya peningkatan hasil belajar PJOK.
2. Untuk mengetahui hasil belajar PJOK melalui permainan tradisional pada pondok pesantren.
3. Mengevaluasi interaksi pendekatan permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat dan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1.5.1 Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan pengetahuan hasil belajar PJOK dan memberikan informasi mengenai pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional gobak sodor kucing dan tikus sehingga dapat diterapkan sebagai acuan untuk panduan pembelajaran PJOK.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, referensi, dan panduan bagi berbagai pihak terkait dengan dunia kesehatan dan pendidikan jasmani olahraga.
- c. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai data untuk penelitian lebih lanjut tentang tingkat hasil belajar PJOK di lingkungan pondok pesantren.

1.5.2 Praktis

- a. Manfaat bagi siswa yang berada di ruang lingkup pondok pesantren sendiri dapat sebagai sarana melepaskan kejenuhan dan sarana pembelajaran dengan media permainan tradisional.

- b. Bagi peneliti mengetahui bagaimana cara yang tepat untuk memberikan treatment yang tepat pada siswa khususnya melalui permainan tradisional.

1.6 Batasan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka dibuat batasan masalah agar penelitian ini tidak terlalu meluas, maka peneliti membuat fokus terhadap upaya peningkatkan hasil belajar PJOK melalui permainan tradisional gobak sodor dan kucing dan tikus. Dalam hal ini sekolah juga mempunyai pengaruh dominan terhadap tingkat hasil belajar Pada Siswa Mts Tahfidz Qur'an Habibana.



UNUGIRI