

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang memusatkan segala aktivitas fisik dan otot untuk melatih fungsi gerak dasar pada tubuh manusia. Dalam Bahasa Indonesia Olahraga adalah mengolah raga atau membina raga, menguasai raga agar terciptanya tubuh yang sehat, tertata atau terkontrol dan kuat. Pendidikan jasmani sebagai media perkembangan keterampilan motorik dan kemampuan fisik.

Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memberikan bimbingan bagaimana menjadi warga Negara, memenuhi kewajibannya, menggunakan hak-haknya, kebebasannya, pendapatnya, dan cara-cara penyalurannya. Pendidikan juga memberikan petunjuk tentang jenis kebutuhan hidup, asal-usulnya, kewenangan mengelolanya, cara mengelolanya, cara mengembangkannya dan cara menghindari dari eksploitasi yang dilakukan pihak-pihak tertentu.

Olahraga tradisional salah satu kekayaan Indonesia yang perlu dijaga dan perlu dilestarikan kembali agar tidak kalah dengan olahraga

modern yang berkembang dengan cukup pesat, dan sekolah adalah salah satu tempat terbaik untuk memperkenalkan dan mengembangkan permainan tradisional.

Sejatinya permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang luhur, permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman nenek moyang yang merupakan hasil dari proses kebudayaan manusia jaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sendiri memiliki nilai edukasi yang tinggi guna membangun akhlak, jiwa, dan raga yang kuat bagi pelakunya. Dengan adanya olahraga ini, nilai-nilai kebugaran jasmani, kesehatan, rasa percaya diri, nilai sosial, dan rasa empati akan terbangun. Selain itu, olahraga tradisional mampu menciptakan kepribadian yang positif untuk menjadi diri berprestasi yang dapat melahirkan kebanggaan. dengan demikian olahraga tradisional seharusnya terus digali, dikembangkan, dan dilestarikan kepada generasi demi generasi. Dengan demikian olahraga tradisional sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena mengandung banyak manfaat yang bisa didapat oleh siswa di sekolah.

Pada dasarnya pendidikan merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu untuk mengadakan perubahan dalam dirinya secara keseluruhan melalui proses, baik pengetahuan, keterampilan maupun interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu keberhasilan belajar bukan hanya tergantung kepada kecerdasan otak, tetapi sikap kebiasaan dan pengetahuan awal diduga juga mempunyai

andil yang cukup besar dalam menentukan keberhasilan siswa, begitu juga dengan pemahaman siswa itu sendiri, karena dengan adanya pemahaman yang baik seseorang dalam melakukan suatu kegiatan akan menjalankannya dengan tujuannya dan akhir kegiatan dia akan merasakan manfaat akan apa yang sudah dilakukan. Kecuali hal-hal yang disebutkan di atas, ada atau tidaknya hambatan dalam belajar merupakan hal yang mungkin juga berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar dapat dilihat secara nyata perubahan itu dapat dilihat saat seseorang itu mengalami proses belajar dan terjadi pada diri seseorang itu sendiri.

Permainan tradisional sendiri sudah disebutkan menurut para ahli bahwa permainan tradisional memiliki banyak sisi positif baik untuk jasmani atau rohani, yang mana sangat baik untuk diterapkan pada anak-anak yang sedang membangun karakternya untuk menjadi lebih baik. Dengan demikian guru perlu mengenalkan dan memberikan pemahaman dengan baik kepada siswa bahwa banyak manfaat yang akan didapat dengan permainan tradisional yang sederhana. Selain pemahaman siswa guru juga diharapkan mampu mengembangkan permainan tradisional, sehingga permainan tradisional sendiri tidak punah dan siswa semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan dan karakter anak pun menjadi semakin terbentuk

dengan baik dengan siswa yang penuh dengan perasaan senang dalam berkegiatan.

Setelah melakukan observasi di Sekolah Dasar Santa Maria Monica, Bekasi Timur, informasi yang penulis terima dari tenaga pengajar mengatakan bahwa selama proses pembelajaran di masa pandemi *covid-19* sangat terganggu sehingga menghambat keberlangsungan proses pembelajaran mulai dari waktu yang dipersingkat dan belajar menggunakan media yang baru yang masih terbatas, dimana proses pembelajaran hanya bisa daring atau online dan tidak bisa melakukan kegiatan praktek, padahal dalam pendidikan olahraga praktek adalah hal yang sangat penting untuk dilaksanakan. Namun dimasa pandemi seluruh kegiatan dilakukan didalam rumah dan aktivitas anak mulai sangat terbatas.

Dengan demikian menimbulkan kekhawatiran kepada para tenaga pendidik mulai dari perkembangan zaman yang sangat pesat terutama pada bidang internet. Game online contohnya, game online adalah salah satu alternatif penghibur anak paling efektif di masa pandemi, karena game online sangat mudah untuk diakses meskipun hanya diam didalam rumah saja. Dengan ini aktivitas gerak tubuh anak sudah mulai berkurang dan permainan tradisional pun makin tergerus karena adanya game online. Dengan kurangnya jam belajar yang terbatas dan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring yang membuat siswa semakin rentan untuk menemui rasa jenuhnya, dan game online semakin marak untuk dijadikan media pelarian anak untuk menghibur dirinya dan proses pembelajaran pun

semakin tertinggal karena kondisi yang tidak mendukung untuk proses pembelajaran yang berlangsung.

Dengan keterbatasan proses pembelajaran di masa pandemi mengakibatkan proses belajar menjadi terganggu mengakibatkan kurangnya pemahaman materi yang disampaikan kepada siswa tidak dapat diterima dengan baik, dengan tidak diterimanya pemahaman akan materi yang kurang baik akan mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang baik di tingkat selanjutnya atau jenjang yang lebih tinggi. Terutama pada materi permainan tradisional yang menjadi fokus penulis karena pada permainan tradisional mampu memberikan dampak yang cukup berpengaruh pada perkembangan karakter siswa untuk menjadi lebih positif dan sekaligus untuk memperkenalkan kembali atau melestarikan permainan tradisional.

Dengan permasalahan yang ada penulis tertarik untuk melakukan penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Survei Pemahaman Siswa Terhadap Materi Permainan Tradisional Kelas V Di Sekolah Dasar Santa Maria Monica”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut

(1) Apakah keterbatasan waktu dan jam pelajaran siswa yang kurang, dikarenakan di masa pandemi jam belajar di kurangi, sehingga dalam penyampaian materi kurang maksimal?. (2) Apakah keterbatasan praktek, dimana di masa pandemi anak-anak hanya bisa mempraktekkan permainan tradisional di rumah sehingga kurang keluasaan dalam gerak dan keterbatasan pemain, hanya ada keluarga yang di jadikan sebagai tim bermain, sehingga membuat anak mudah jenuh dalam memainkannya. (3) Apakah lingkungan yang di batasi, sehingga anak terpaku pada hiburan game online, dimana perkembangan game online memiliki banyak pilihan dan perkembangan yang sangat pesat.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, penulis membatasi dan merumuskan masalah seperti yang tertera dibawah ini.

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertera yaitu:

- a. keterbatasan waktu bagi peneliti.
- b. keterbatasan tenaga, biaya dan kemampuan peneliti yang masih dalam proses belajar.
- c. Peneliti hanya akan fokus pada permasalahannya yaitu, survei pemahaman siswa terhadap materi permainan tradisional kelas V di Sekolah Santa Maria Monica.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi permainan tradisional kelas V di Sekolah Santa Maria Monica Bekasi Timur tahun ajaran 2022/2023?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari jawaban yang aktual dari permasalahan yang telah dirumuskan di atas yaitu, untuk mengetahui sudah seberapa jauhkah pemahaman siswa terhadap materi permainan tradisional kelas V di Sekolah Dasar Santa Maria Monica.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengajar untuk meninjau sudah seberapa jauhkah pemahaman siswa terhadap materi permainan tradisional.
- b. Untuk dijadikan bahan kajian untuk meninjau metode pengajaran yang telah diberikan kepada siswa cukup efektif atau tidak dalam meningkatkan atau membuat dampak kepada siswa terhadap pemahaman permainan tradisional khususnya, sehingga dapat dijadikan bahan acuan dan pertimbangan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Sebagai bahan acuan untuk pemberian materi selanjutnya, dan guru dapat merencanakan proses dan hasil pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan permainan tradisional serta untuk meningkatkan kualitas diri sebagai calon pendidik yang profesional,

Dengan hasil penelitian ini diharapkan siswa akan senantiasa meningkatkan pemahaman terhadap materi dan menumbuhkan minat akan permainan tradisional untuk mewujudkan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai,

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan bagi penelitian dalam dunia pendidikan,

Bagi tenaga pengajar dan penulis untuk ikut serta menjadi bagian partisipan dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, terutama pada permainan tradisional.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Menurut (Sugiyono 2016) metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Dengan ini penelitian yang akan diteliti adalah tentang survei pemahaman siswa terhadap materi permainan

tradisional kelas V di SD Santa Maria Monica Bekasi Timur, karena penelitiannya sudah pasti dan terukur.

2. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugiyono 2016).

3. Menurut Widiaworo (Manurip and Suwetja 2022) bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi “satu gambar” yang utuh di otak kita”. Pada dasarnya pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat dari adanya proses belajar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudijono (Budiman 2017) bahwa “Pemahaman (Comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu dan setelah itu diketahui dan diingat”.

4. Permainan tradisional adalah suatu kegiatan olahraga yang mulai tumbuh di kalangan masyarakat modern yang mana adanya tradisi budaya setempat yang cukup kental di dalam olahraga tradisional (Supriyat. 2014). Beberapa cara untuk mengembangkan kemampuan anak, dari segi perilaku, karakter, perkembangan anak yaitu dengan menerapkan permainan olahraga tradisional dikalangan anak usia dini (Hasanah, 2016).