

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bidang yang memfokuskan pada aktivitas fisik, gerak motorik, kebugaran, dan pengetahuan tentang aktivitas olahraga, dan gaya hidup sehat. Ini merupakan bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk memberikan sebuah pendidikan melalui proses aktivitas jasmani melalui proses adaptasi aktivitas fisik seperti organ tubuh, anatomi, kognitif, sosial, budaya, afektif, serta etika (Iyakrus, 2018).

Pendidikan jasmani secara umum berperan dalam mengembangkan kebugaran fisik, kemampuan motorik, dan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat dalam kegiatan sehari-hari. Pendidikan jasmani biasanya diajarkan di sekolah-sekolah sebagai bagian dari kurikulum, dan pendidikannya dapat melibatkan berbagai aktivitas, baik itu latihan fisik, game, olahraga, senam, dan aktivitas lain yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran siswa.

Pendidikan jasmani di Indonesia dianggap penting karena memberikan kontribusi besar dalam pengembangan motorik, fisik, mental, dan sosial siswa, serta membentuk karakter melalui nilai-nilai seperti kerjasama, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan kejujuran. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, guru menggunakan menggunakan instrumen penilaian motorik, kognitif dan afektif, sebagai aspek untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Mashud, 2017). Sehingga siswa dapat dikatakan berhasil dan memenuhi kriteria dalam pembelajaran pendidikan jasmani jika menguasai tiga komponen penilaian tersebut serta memenuhi syarat ketuntasan belajar. Maka bisa dikatakan bahwa pendidikan jasmani menjadi komponen integral dalam pendidikan secara menyeluruh atau tidak ada pendidikan sempurna tanpa adanya pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki ciri bermain dan olahraga, bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara menyenangkan untuk mendapat kesenangan,

kegembiraan, atau kebahagiaan. Indonesia memiliki salah satu bentuk budaya yang dilakukan dengan cara bermain dan tetap harus dilestarikan eksistensinya yaitu permainan tradisional, kebudayaan ini tersebar diseluruh wilayah Indonesia dan dimainkan oleh masyarakatnya, seperti di Jawa Tengah, masyarakat menyebut kegiatan atau ini dengan sebutan “dolanan”.

Dolanan dalam bahasa Jawa yang mengacu pada permainan atau mainan. Istilah ini sering diterapkan dalam budaya Jawa untuk merujuk pada berbagai jenis permainan yang dimainkan anak-anak di halaman rumah, di halaman sekolah, atau di tempat lapang. Dolanan yang merupakan permainan tradisional ialah simbol dari aktivitas turun temurun yang mempunyai banyak manfaat atau nilai baliknya, pada prinsipnya kegiatan ini tetap merujuk pada permainan anak (Ni et al., 2018). Dengan demikian bentuknya ialah permainan dan tetap menggemirakan karena diterapkan sebagai media bermain. Aktivitas bermain yang mampu menstimulus aspek kognitif anak sehingga mampu menjadi media belajar dalam pertumbuhan menuju dewasa.

Permainan tradisional menjadi salah satu bagian aset kebudayaan bangsa memang harus dikembangkan, di perkenalkan kembali, dan dilestarikan. Aktivitas ini sudah dikenal sejak zaman pra kemerdekaan Indonesia, permainan tradisional sudah di mainkan atau dilakukan di sekolah-sekolah ataupun pada lingkup kalangan masyarakat. Permainan tradisional mempunyai keunikan yaitu pada setiap daerah di Indonesia mempunyai berbagai jenis dan aturan permainannya yang berbeda-beda. Kata “main” dalam aktivitas ini mengacu pada terlibat dalam suatu kegiatan untuk kesenangan, terlepas dari apakah alat diterapkan atau tidak.

Permainan/olahraga tradisional ialah sebuah bentuk dari pengetahuan yang sudah diwariskan dari generasi terdahulu sampai ke generasi saat ini dan terdapat beragam fungsi atau pesan didalamnya. Namun pesatnya perkembangan teknologi dan terjadinya modernisasi, banyak permainan tradisional kini tergantikan oleh

permainan modern. Tidak heran jika anak sekolah sekarang melupakan bagaimana itu permainan atau olahraga tradisional.

Pada saat ini banyak perubahan gaya hidup yang terjadi saat ini karena kemajuan teknologi dapat membatasi aktivitas gerak seseorang. Seiring dengan berkembangnya gawai, atau smartphone, menyebabkan kurangnya aktivitas gerak ini semakin parah. Pesatnya kemajuan teknologi yang terjadi saat ini berdampak pada aktivitas bermain anak-anak. Anak-anak sekarang lebih memilih bermain di gawai seperti video game (Syaukani & Subekti, 2018).

Siswa sekarang memiliki gaya hidup yang berbeda jauh dengan gaya hidup siswa terdahulu, perbedaan yang sangat terlihat ialah mereka kurang aktivitas gerak dan menjadi lebih pasif, yang menyebabkan tingkat kebugaran jasmani mereka menjadi menurun (Effendi et al., 2014). Terutama anak-anak usia sekolah dasar, gaya hidup mereka dan masyarakat diubah oleh teknologi (Subagyo & Fithroni, 2022).

Apabila kebiasaan gaya hidup tersebut terus berlanjut maka dapat menghambat prestasi belajar siswa tercapai. Standar yang diterapkan untuk mengukur kemajuan siswa dalam proses pembelajaran ialah prestasi belajar. Hal ini mencakup penguasaan konsep dan kemampuan yang dibahas dalam kursus, untuk mengetahui hasil prestasi belajar lazimnya guru menggunakan nilai test atau angka (Lukmanul, 2011). Hasil usaha siswa dalam kegiatan belajar tercermin dalam prestasi belajarnya, yang dilambangkan dengan angka, huruf, atau simbol dan dapat menggambarkan capaian siswa dalam periode tertentu (Millah, 2016).

(Tohirin, 2006) hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Pada pendidikan jasmani prestasi belajar mengacu pada pencapaian siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang aktivitas fisik, olahraga, serta kesehatan. Prestasi ini dapat diukur melalui berbagai metode, termasuk tes, evaluasi keterampilan, partisipasi dalam kegiatan fisik, dan pencapaian dalam kompetisi olahraga, Penting untuk diingat bahwa prestasi belajar

dalam penjas bukan hanya mencakup aspek motorik, terdapat juga aspek fisik, emosional, dan kognitif siswa.

Pada mata pelajaran pendidikan jasmani, daya tahan, serta kemampuan gerak menjadi faktor dalam pemberian nilai. Oleh karena itu dapat dipahami pendidikan jasmani terikat empat aspek penilaian: kognitif, afektif, psikomotor, dan kegiatan fisik. Undang-undang Republik Indonesia Tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang terdapat pada BAB VI Pasal 17 menyebutkan bahwa ruang lingkup olahraga mencakup olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Tiga ruang lingkup olahraga tersebut terdapat pada permainan tradisional. Permainan tradisional bisa diterapkan sebagai olahraga pendidikan, karena dalam permainan tradisional mencakup 3 aspek yang sama dengan aspek yang terdapat pada pendidikan jasmani yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Dari penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan diatas Peneliti ingin mengetahui keterkaitan antara minat siswa terhadap permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. Dalam pelaksanaan permainan tradisional anak dapat bermain sekaligus melakukan aktivitas fisik secara bersamaan, sehingga anak dapat menjadi aktif bergerak. Sementara dalam ranah pendidikan jasmani yang menjadi kriteria dalam penilaiannya antara lain adalah aspek keterampilan motorik dan kemampuan fisik.

Sehingga asumsi peneliti ialah bahwa minat tinggi dalam permainan tradisional akan meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, dikarenakan dalam kegiatan permainan tradisional mencakup berbagai macam aspek yang serupa dalam penilaian pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Impresi Minat Siswa Pada Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan eksistensi permainan tradisional mulai tergantikan dengan permainan modern.
2. Belum diketahuinya minat siswa terhadap permainan tradisional di SDN 1 Mandiraja.
3. Gaya hidup pasif akibat perkembangan teknologi dapat menghambat hasil belajar pendidikan jasmani siswa.
4. Terdapat asumsi bahwa minat yang tinggi terhadap permainan tradisional dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, tetapi belum ada penelitian yang mendalam untuk mendukung hal ini.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti akan membatasi masalah pada impresi minat permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa yang dimana tujuan dalam permainan tradisional serupa dengan tujuan pendidikan jasmani.

D. Rumusan Masalah

Setelah menguraikan identifikasi dan batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh minat siswa terhadap permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh impresi minat siswa pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani.
2. Mengetahui tingkat minat siswa SDN 1 Mandiraja pada permainan tradisional
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh minat pada permainan tradisional terhadap hasil belajar pendidikan jasmani.

F. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian ini, berikut ini ialah kegunaan yang diantisipasi:

Manfaat teoritis dari penelitian ini mencakup penggunaan hasil penelitian dalam upaya untuk meningkatkan minat siswa pada aktivitas jasmani menggunakan media olahraga atau permainan tradisional.

Diharapkan penelitian ini akan memiliki aplikasi berupa pengetahuan tentang permainan tradisional. Dengan demikian, peserta didik saat ini dapat mengenali dan memahami salah satu budaya Indonesia yang berupa permainan. Selain itu, diharapkan pembaca dapat memahami bahwa minat terhadap permainan tradisional memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa.