

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar manusia yang tersusun dan terencana secara sistematis dalam sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Sistem Pendidikan Nasional merupakan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional secara menyeluruh. Komponen pendidikan adalah semua hal yang berkaitan dengan jalannya proses pendidikan, jika salah satu komponen tidak ada maka proses pendidikan tidak akan bisa dilaksanakan.

Sistem pendidikan terdapat beberapa jenjang pendidikan mulai dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan semua itu adalah jenjang yang harus di enyam dalam pendidikan.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya di kaitkan dengan aspek kemampuan kognitif, pandangan ini telah membawa akibat terbaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor serta *life skill* (kecakapan hidup).

Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan segenap potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal.

Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan kemampuan peserta didik.

Sekolah Dasar merupakan salah satu tingkatan yang paling dasar dalam sistem Pendidikan Nasional di negara ini. Di dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 di jelaskan bahwa ada lima kelompok mata pelajaran yang harus di jalankan dalam pendidikan dasar. salah satunya kelompok mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta menanamkan sportivitas dan kesadaran hidup sehat¹, Yang di aplikasikan menjadi mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang mendidik dan mengenalkan siswa terhadap aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan.

Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan perlu ditingkatkan di lingkungan sekolah, dengan kegiatan olahraga diharapkan kebugaran jasmani siswa juga meningkat serta diikuti peningkatan dalam bidang akademik. Siswa membutuhkan kebugaran jasmani yang baik dalam aktivitas belajar, karena tanpa disertai kebugaran jasmani yang baik untuk mencapai prestasi bidang akademik sukar diperoleh. Dengan kebugaran jasmani yang

¹ Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 (Jakarta, Mentrri Pendidikan Nasional, 2006), h. 3

baik diharapkan siswa semakin bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

Beberapa tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dijenjang Sekolah Dasar adalah mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, sportivitas spiritual, kerjasama, sosial dan emosional).

Meletakkan landasan karakter moral yang kuat serta Aspek Penghayatan nilai-nilai tidak kalah penting untuk dikembangkan, pengembangan Sudut pandang penghayatan nilai-nilai penting dalam menentukan kesuksesan anak di masa depan. Salah satu penghayatan nilai adalah penghayatan kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial dan emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Kemampuan kerjasama atau bisa disebut juga dengan sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan agar menjadi keterampilan, Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Keterampilan kerjasama tersebut bila tidak dibiasakan dengan baik maka dikhawatirkan dapat berakibat buruk pada proses penyesuaian diri anak, baik penyesuaian bidang akademik maupun bidang yang menyangkut kehidupan sosial anak. Idealnya keterampilan kerjasama sudah mulai berkembang di kelas tinggi.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Cibuntu 02 di daerah bekasi menemukan banyak siswa yang sulit untuk bekerjasama dengan temannya dalam kelompok, siswa sering kali enggan bermain bersama-sama, saling mengandalkan dalam menyelesaikan tugas sehingga tugas yang diberikan tidak selesai tepat waktu, serta masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk membaur. (terlampir pada lampiran 1)² dari hasil pengamatan tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa siswa belum memiliki nilai kerjasama yang utuh, selain itu guru pun tidak melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang di lakukan, karena saat permainan guru terlihat tidak mengawasi sampai selesai. Hal tersebut membuat aspek-aspek aktivitas kompetensi pedagogik dan profesional guru menjadi tidak maksimal.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada guru disekolah yang terdiri dari 10 butir pertanyaan terlihat bahwa banyak guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dari pengetahuan kebanyakan guru sudah mengetahui materi pendidikan jasmani, dalam pembelajaran gurupun sudah

² Lampiran 1 h. 62

menggunakan metode/ pendekatan namun masih belum sepenuhnya efektif, kerjasama siswa dalam kegiatan pembelajaran biasa-biasa saja artinya dalam kategori sedang itu berarti kerjasama antara siswa biasa saja tidak terlalu menonjol, pemahaman siswa siswa tentang materi masih belum maksimal, sikap guru positif saat penulis menanyakan tentang jika ada Bahan Belajar permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak dan kerjasama siswa dan harapan guru dalam Bahan belajar permainan isi sesuai dengan kurikulum, dan permainan yang dapat dilakukan oleh anak-anak tanpa melihat gender(jenis kelamin), banyak guru mengalami kesulitan dalam memperoleh buku rujukan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar dan kerjasama siswa (hasil wawancara lengkap terlampir dalam lampiran 2)³

Hasil kuisisioner guru yang telah di bagikan ke beberapa sekolah yang berada di Cibitung 2 orang guru kelas dan 6 orang guru PJOK ini terlihat dari rekap kuisisioner P1, rata-rata guru mengajar lebih dari 2 tahun ini terlihat dari rekap jawaban kuisisioner P2 rata-rata guru menjawab B dan C hanya 1 guru yang menjawab A, lama mengajar guru dalam satu hari lebih dari 3 jam(1 jam=60 menit) dalam satu hari, dalam mendapatkan informasi guru sudah banyak aktif untuk membaca baik bacaan teksbook maupun media online dan mengikuti pelatihan yang dilakukan oleh dinas dalam memperoleh informasi tambahan terlihat dari jawaban kuisisioner P4 rata-rata guru

³ Lampiran 2 h. 64-69

menjawab lebih dari satu, dalam pembelajaran PJOK guru sudah menggunakan permainan dalam melangsungkan pembelajaran dapat dilihat dari jawaban P5 semua menjawab A, banyak permainan yang dilakukan namun rata-rata permainan yang dimainkan adalah permainan tanpa alat dan permainan bola besar dari kuesioner terlihat guru menjawab A dan C, dari pertanyaan kuesioner guru P6, rata-rata guru pernah mendapat informasi tentang kerjasama ini terlihat dari rekap kuesioner P7 dari 8 orang guru 2 menjawab tidak, namun pemahaman guru tentang kerjasama masih kurang memahami ini terlihat dari P8 dari 6 orang guru yang pernah mendapat informasi tentang kerjasama hanya 2 orang yang memahami sedangkan 4 orang lainnya kurang memahami, kesulitan guru dalam memahami keterampilan kerjasama ternyata dari pembahasan yang kurang lengkap dan tidak adanya gambaran tertulis tentang kerjasama ini terlihat dari jawaban P9 guru yang mengalami kesulitan rata-rata menjawab D dan F, guru memperoleh pengetahuan tentang keterampilan kerjasama kebanyakan dari media online ini terlihat dari 6 orang yang pernah mendapatkan informasi 4 orang menjawab bahwa mereka mendapat informasi tersebut dari media online. Rata-rata guru sudah pernah menggunakan Bahan belajar permainan dari 8 orang guru 2 orang guru, dari Bahan belajar yang guru pernah gunakan rata-rata menjawab materi lengkap dan mudah digunakan terlihat dari rekap kuesioner P12 rata-rata menjawab A, dan kekurangan dari Bahan belajar yang pernah digunakan tersebut adalah desain kurang

menarik dan tidak adanya panduan penggunaan serta materi tidak *up to date* serta kebanyakan teks sehingga membosankan dan tidak adanya panduan yang lengkap dalam penggunaan Bahan belajar tersebut, semua guru tertarik untuk membaca dan menggunakan Bahan belajar permainan hal tersebut terlihat dari jawaban P14 dan 15 Yang kesemuanya menjawab A (ya), isi yang diharapkan jika ada Bahan belajar permainan adalah, materi lengkap dan up to date ada kuis mudah digunakan ada gambar dan panduan penggunaan, serta permainan-permainan tradisional. (Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat rekapan Lampiran 3)⁴. Berdasarkan hasil kuesioner dapat terlihat bahwa guru memiliki kesulitan dalam menemukan dan mencari buku tambahan sebagai bahan belajar, selain itu terlihat jumlah buku rujukan sangat minim dimiliki sekolah buku rujukan khusus Pembelajaran PJOK hanya sebatas buku kiriman dari dinas terkait, selain itu buku-buku tersebut kebanyakan buku pembelajaran yang isinya kurikulum KTSP.

Guru dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, Guru harus memiliki kemampuan akademik seperti yang tertuang pada beberapa produk hukum yang dibuat oleh pemerintah dalam Undang undang Guru dan dosen no 14 tahun 2005 pasal 8 berisikan menyebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan

⁴ Lampiran 3 h. 75

untuk mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional.”⁵ Kompetensi pada pasal pada pasal 8 tersebut di perjelas pada pasal berikutnya yakni pasal 10 ayat 1 yang berbunyi “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.” Selanjutnya di perkuat oleh peraturan menteri pendidikan nasional No. 16 Tahun 2007 tentang standar akademik dan kompetensi guru, pada lampiran B standar kompetensi guru berbunyi “Standar kompetensi guru ini dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru.”⁶ Oleh karena itu guru harus memiliki kompetensi yang baik. Serta pada kenyataan dilapangan kompetensi pedagogik dan profesional masih kurang optimal seperti yang di harapkan oleh pemerintah

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta kompetensi pedagogik dan profesional adalah dengan pembuatan bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama disekolah dasar. pembuatan bahan belajar permainan ini merupakan rujukan dan pengetahuan tambahan untuk guru agar dapat melakukan pembelajaran gerak dasar melalui permainan, permainan yang

⁵ Undang undang Guru dan dosen no 14 tahun 2005, h. 6.

⁶ Permendiknas No. 16 Tahun 2007 tentang standar akademik dan kompetensi guru, h 5

nantinya di kemas dalam bahan belajar ini merupakan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar serta nilai kerjasama siswa.

yang sesuai agar dapat mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional guru salin itu juga dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar dan kerjasama siswa, Pembelajaran yang dilakukan guru akan terasa menyenangkan bagi siswa apabila guru menguasai kompetensi pedagogik dan profesional secara utuh, pembelajaran yang terarah, efektif, dan efisien sangat diperlukan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, untuk itu guru perlu mengadakan variasi maupun inovasi dalam pembelajaran berupa permainan. Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.⁷ Merupakan bagian dari kompetensi pedagogik yang harus di miliki oleh guru mata pelajaran. Selain itu keterampilan gerak dasar siswa juga masuk kedalam kompetensi tersebut, dimana dalam kompetensi pedagogik mengharuskan guru mengelola pembelajaran dan menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, agar siswa dapat mempelajari materi dengan sempurna. Selain itu karakter kerjasama harus dimiliki oleh guru dan murid dalam pembelajaran dimana guru harus berkomunikasi dalam pembelajaran serta mampu beradaptasi dengan di tempat bertugas.

⁷ *Ibid.*, h. 18.

Hubungan keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama siswa sangat berkaitan dengan tugas guru sebagai pendidik, keterampilan tersebut sangat berhubungan erat dengan 2 kompetensi guru yakni kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Oleh karena itu sangat penting di pupuk dalam diri guru bahwa pengajaran dan hubungan sosial harus seiring agar pembelajaran berjalan dengan sempurna.

Oleh karena pentingnya pembuatan bahan belajar permainan untuk guru sebagai pengetahuan tambahan sekaligus sebagai upaya mengoptimalkan kompetensi guru secara utuh terutama kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Selain itu juga agar siswa dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama dalam pembelajaran khususnya umumnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti akan membuat bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Karena buku rujukan untuk guru dalam mengembangkan kompetensinya sangat terbatas dan belum banyak di temuai, salaiun itu buku rujukan yang ada selama ini masih terpisah-pisah sehingga guru cenderung enggan mencarinya karena terlalu banyak.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang akan difokuskan untuk membuat bahan belajar permainan untuk Guru berbasis

keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama di sekolah dasar siswa kelas tinggi, fakta dilapangan banyak fokus permasalahan yang dapat dijadikan bahan dan acuan untuk pengembangan guna membuat bahan belajar permainan di Sekolah Dasar diantaranya:

1. Kemampuan gerak dasar siswa masih belum terampil
2. Siswa sulit untuk bekerjasama dengan temannya dalam kelompok,
3. Guru masih sulit mendapatkan rujukan dalam pengembangan kompetensinya.
4. Rujukan yang dimiliki masih rujukan lama yang mengacu pada kurikulum KTSP
5. kompetensi pedagogik dan profesional guru menjadi tidak maksimal karena kurangnya rujukan dalam mengembangkan kompetensi sebagai pendidik.
6. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang mengalami kesulitan dalam memperoleh bahan belajar untuk meningkatkan kompetensinya.
7. Pada Akhirnya akan mempengaruhi pembelajaran khususnya gerak dasar serta karakter kerjasamanya cenderung tidak terlihat.

C. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah didalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana efektivitas bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar ?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar, baik secara teoretis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, khususnya lembaga pendidikan untuk menyelenggarakan pendidikan karakter yang lebih berkualitas, dengan segala potensi yang dimiliki oleh guru dan siswa. Selain itu dapat menambah khasanah keilmuan bagi dunia pendidikan umumnya di Indonesia

2. Secara Praktis

a. Kegunaan bagi Guru

Bagi guru Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan keterampilan mengajar, serta mengoptimalkan pembelajaran, serta membantu guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam memperkaya pengetahuan, metode, media dan pendekatan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar (SD), serta membantu guru Pendidikan Jasmani berkembang secara profesional.

b. Kegunaan bagi Sekolah

Membantu sekolah berkembang lebih baik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui bahan belajar permainan yang diharapkan dapat menjadi informasi atau masukan tentang cara menangani masalah dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

c. Kegunaan bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana bahan belajar permainan berbasis keterampilan gerak dasar dan nilai kerjasama di Sekolah Dasar siswa kelas tinggi, serta sebagai syarat penyelesaian studi S2 di Universitas Negeri Jakarta jurusan Pendidikan Dasar.