

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mencapai tujuan tertentu. Didalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat diartikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram yang didesain untuk membuat peserta didik aktif dalam mencapai tujuan belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2006) dalam Witayasa et al., (2017:1) mengungkapkan bahwa pembelajaran pada intinya merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Guru dan peserta didik dalam konteks ini mempunyai peranan masing-masing. Guru adalah sebagai fasilitator atau penyedia fasilitas dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta adalah sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan seorang guru, pada dasarnya adalah sebuah sistem, karena pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan, yaitu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai berbagai komponen yaitu: tujuan, isi/materi pelajaran, strategi/metode, Alat dan sumber serta evaluasi. Hal ini perlu dipahami, karena melalui pemahaman terhadap sistem pembelajaran, minimal guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Proses pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil yang baik. Proses yang baik adalah hasil dari rancangan yang baik dan dilakukan secara benar dan tepat oleh

guru yang baik (berkualitas). Rancangan yang baik tentu disusun oleh guru yang menguasai permasalahan dengan cermat. Kemampuan menyusun rancangan secara tepat memerlukan pemahaman yang baik tentang permasalahan dan mampu melihat gambaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, seorang guru pendidikan jasmani dituntut mampu merancang proses pembelajaran dan sekaligus melaksanakannya di lapangan. Itulah guru profesional yang memiliki kompetensi pedagogik dalam mengelola pembelajaran peserta didik, guru yang memang profesinya sebagai guru.

Pembelajaran pendidikan jasmani yang baik adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik. Proses pembelajaran hendaknya di rancangan sedemikian rupa sehingga, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran para guru hendaknya mengenal beberapa perancangan pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani antara lain sebagai berikut:

Pertama, Penelitian tentang *direct instruction* dimana desain pembelajaran ini menjadikan guru sebagai sumber utama belajar, menentukan isi pembelajaran, memberi motivasi, mengelola kelas secara efektif dan efisien dan waktu pembelajaran, menentukan kriteria penilaian (Pereira et al, 2016:569). Kedua, *personalized system for instruction* dalam pendidikan jasmani desain pembelajaran ini memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara personal dengan berinteraksi dengan sumber-sumber belajar (Young, 2019 2019:13). Ketiga, *cooperative learning* desain pembelajaran yang

mengarahkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga mereka terdorong untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran (Munafo, 2016:197). Keempat, *sport education* desain pembelajaran menekankan pada kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan gerak/aktivitas cabang olahraga dan menggunakan alat-alat olahraga (Romar et al, 2016:5). Kelima, *peer teaching* desain pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik untuk memberikan materi dari awal sampai akhir dalam kelompoknya (Kokkonen, 2015:24).

Keenam, *inquiry teaching* Merupakan desain pembelajaran yang dimana proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Ketujuh, *tactical games* desain pembelajaran untuk mengatasi masalah didalam pembelajaran dengan memodifikasinya kedalam permainan-permainan untuk mengembangkan gerak peserta didik serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok (Hodges, 2018:101). Kedelapan, *movement education* desain pembelajaran yang pada dasarnya merupakan pendekatan yang lebih menekan pada penguasaan keterampilan gerak (Kayal, 2016:75). Kesembilan, *adventure education* desain pembelajaran ini pada dasarnya merupakan pendekatan pembelajaran yang arah kegiatannya menekankan pada aktivitas-aktivitas petualangan yang penuh resiko dalam lingkungan yang lebih bersifat alami misalnya naik gunung, *cross country*, *camping* (Gibbons et al, 2018:222). Kesepuluh *teaching personal and social responsibility* dalam desain pembelajaran ini yang pada dasarnya lebih menekankan pada perkembangan individu dan sosial anak didik. Dengan menerapkan konsep mengembangkan tingkat domain afektif (Gordon & Doyle, 2015:153).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa perlu dikembangkan suatu perancangan pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan

dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. perancangan pembelajaran tersebut juga dapat membangun kepercayaan diri peserta didik dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran. perancangan pembelajaran berbasis pada potensi kearifan lokal perlu dikaji karena didalamnya ada permainan-permainan tradisional yang mengandung aspek fisik, berfikir strategi, kerjasama dan keterampilan gerak yang dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran pendidikan jasmani. Karena didalam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak secara tidak langsung akan menumbuh semangat persatuan, kebersamaan, dan pengembangan motorik pada masa proses tumbuh kembang anak. Selain itu untuk melestarikan budaya setempat agar tidak tergerus arus globalisasi.

Perancangan pembelajaran yang dibuat guru sebagai suatu pedoman dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga menggambarkan kegiatan apa yang akan dilaksanakan di kelas. Alzand (2010:4074) mengatakan bahwa *“The instructional design is a contract between the learners, teachers, time instruction, subject matters and learning environments”*. Karena pada hakikatnya jika suatu pembelajaran direncanakan terlebih dahulu, maka pembelajaran tersebut akan lebih tepat dalam menuju sasaran.

Semakin matang rencana yang dipersiapkan maka akan semakin bagus pula pembelajaran itu dilaksanakan karena rencana yang sudah disusun akan dijadikan acuan ataupun patokan ketika pelaksanaan pembelajaran tersebut. Jadi, jika seorang guru mendesain pembelajaran harapannya adalah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan itu juga akan menjadi baik, maka dalam pelaksanaan juga akan baik dan dapat meminimalisir kendala-kendala yang mungkin akan terjadi disaat pembelajaran berlangsung.

Melalui perencanaan yang matang guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan. Karena dewasa ini terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang semula orientasi pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada peserta didik (*student centered*), pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri.

Perancangan pembelajaran dinyakini adalah suatu cara yang dapat membantu guru untuk membuat suatu kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi. Sehingga, kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perancangan pembelajaran yang baik diibaratkan sebagai suatu sistem yang terdiri dari susunan berbagai sumber-sumber dan prosedur-prosedur untuk menggerakkan pembelajaran. Adapun hendaknya suatu perancangan pembelajaran melalui suatu proses dengan menggunakan pendekatan sistem (*system approach*) yang merangkaikan setiap komponen pembelajaran secara sistemik dan sitematik. Dikatakan sebagai sistem karena pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan peserta didik. Pembelajaran melalui proses yang merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan banyak komponen yang saling berinteraksi, interdependensi dan terintegrasi. Oleh karena itu seorang guru sebagai faktor utama dalam sistem pembelajaran perlu memahami sistem dengan baik supaya dapat merencanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan dengan hasil yang diharapkan.

Pemahaman terhadap sistem juga bermanfaat untuk merancang atau merencanakan suatu proses pembelajaran. Melalui perencanaan yang matang guru akan terhindar dari keberhasilan secara untung-untungan dan memiliki peran yang kuat

dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran karena memang perencanaan disusun untuk mencapai hasil yang optimal. Melalui sistem perencanaan yang sistematis, setiap guru dapat menggambarkan berbagai hambatan yang mungkin akan dihadapi. Sehingga dapat menentukan berbagai strategi yang bisa dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. dan guru dapat menentukan berbagai langkah dalam memanfaatkan berbagai sumber dan fasilitas yang ada untuk ketercapaian tujuan.

Dalam membuat suatu perancangan sistem pembelajaran diperlukan kompetensi pedagogik yang menjadi sangatlah penting, bukan karena hanya untuk melaksanakan peraturan perundangan yang sudah dikeluarkan pemerintah, tetapi bagaimana guru secara profesional dapat melaksanakan tugas mulai dari merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Diasumsikan, bahwa melalui perancangan sistem pembelajaran yang baik, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar

Profesionalitas guru dalam merancang pembelajaran maupun menyelenggarakan pembelajaran perlu dikaji. Hal ini mengingat salah satu kemungkinan penyebab kegagalan pendidikan adalah faktor guru sebagai pemegang peran utama dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Fakta yang menggambarkan masih rendahnya kualitas kinerja guru tergambar dari hasil kajian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui uji kompetensi guru. Hasil uji kompetensi guru terhadap guru yang telah bersertifikat pendidik maupun tidak untuk Provinsi Kalimantan Selatan, faktanya ternyata masih di bawah standar kompetensi yang diharapkan. Nilai rata-rata nasional untuk hasil perhitungan uji kompetensi guru tahun 2017, adalah: (1) TK, 68,23; (2) SD, 62,22; (3) SMP, 67,76; (4) SMA, 69,55; (5) SMK, 68,53; (6) SLB, 71,70 (Kemdikbud, 2017: 25).

Sinergi dengan hasil perhitungan uji kompetensi pedagogik guru pendidikan jasmani tahun 2017 nilai rata-ratanya adalah (1) SD, 39,55; (2) SMP, 45,25; (3) SMA, 50,51; (4) SMK, 48,22; (5) SLB, 50,37. Sedangkan untuk uji kompetensi pedagogik guru pendidikan jasmani tahun 2017 provinsi Kalimantan Selatan nilai rata-ratanya adalah (1) SD, 30,25; (2) SMP, 39,25; (3) SMA, 42,65; (4) SMK, 40,15; (5) SLB, 37,48 (LPMP, 2017:15). Jika didasarkan pada skala skor 5,0 sampai 95,0, maka skor rerata uji kompetensi guru pendidikan jasmani terlihat masih belum memuaskan. Penguasaan kompetensi pedagogik guru saat ini belum menggambarkan harapan yang semestinya. Disamping rerata kompetensi yang masih sangat rendah, guru juga memiliki skor penguasaan mata pelajaran yang sangat rendah. Dengan kata lain, guru belum guru beluum menguasai mata pelajaran yang diajarkan.

Dengan dengan standar nasional 80,00, maka hasil uji kompetensi guru tersebut terindikasi masih berada di bawah rata-rata nasional. Ini berarti, bahwa hasil ini belum memperlihatkan posisi kualitas penguasaan standar kompetensi guru sebagaimana diharapkan. Padahal, uji kompetensi guru sudah berjalan tiga tahun. Sebagaimana diketahui, bahwa standar kompetensi yang harus dimiliki guru sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pendidikan anak usia dini meliputi: a) kompetensi pedagogik; b) kompetensi kepribadian; c) kompetensi profesional; d) kompetensi sosial. Dapat diasumsikan, masih rendahnya kualitas perencanaan, pelaksanaan, dan pengevaluasian hasil pembelajaran dilakukan guru.

Sejalan dengan prinsip-prinsip teknologi pendidikan, yaitu memfasilitasi orang untuk meningkatkan kinerja dan memudahkan belajar. Prinsip-prinsip pembelajaran seperti inilah yang dikatakan oleh Miarso, (2004:4) bahwa semua bentuk teknologi, termasuk teknologi pendidikan adalah sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu, yang pada intinya adalah mempermudah manusia dalam

memperingankan usaha, meningkatkan hasilnya, dan menghemat tenaga serta sumber daya yang ada. Inti pendapat ini, bahwa pendidikan dan pembelajaran tersebut adalah suatu sistem. Sebagai suatu sistem, perencanaan pembelajaran harus memberikan kemudahan kepada guru dan peserta untuk melaksanakan proses pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar dengan baik dan berkolaboratif.

Didasarkan kepada pengamatan sementara yang dilakukan, para guru sebenarnya telah melakukan upaya membuat perancangan sistem pembelajaran. Akan tetapi upaya tersebut nampaknya belum dilakukan secara maksimal. Terbatasnya pengetahuan guru adalah salah penyebabnya karena hanya berdasarkan pengetahuan yang didapat dari kegiatan kelompok kerja guru (KKG). Selama ini guru sangat jarang mengikuti pelatihan-pelatihan kalau pun ada itupun dilaksanakan oleh dinas pendidikan dalam satu tahun sekali dan tidak seluruh guru penjasorkes sekolah dasar mengikuti karena terbatasnya kuota peserta. Dalam mengembangkan rancangan sistem pembelajaran guru hanya berpegang pada buku guru yang mengakibatkan lebih banyak mencontoh dari pada mengembangkan perancangan pembelajaran penjasorkes sekolah dasar. Pada umumnya perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar masih mengarah pada kecabangan olahraga. Perancangan pembelajaran yang dibuat memang sudah didasarkan pada silabus, akan tetapi nampaknya perancangan sistem pembelajaran dirancang tidak didasarkan pada identifikasi kemampuan bawaan yang telah dimiliki peserta didik terlebih dahulu. Disamping itu, perancangan tujuan pembelajaran khusus, rancangan evaluasi, strategi pembelajaran, pemilihan dan pengembangan bahan pembelajaran nampaknya belum dilakukan dengan cara yang semestinya strategi pembelajaran yang dirancang guru baru sebatas menghendaki penguasaan salah satu atau dua domain pembelajaran. Akibatnya, guru tidak memiliki

perancangan pembelajaran yang baik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada kegiatan belajar peserta didik.

Kekurangmampuan dalam hal membuat perancangan sistem pembelajaran akan berpengaruh pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani banyak waktu yang tidak dimanfaatkan dengan baik akan berpengaruh aspek fisik dan psikomotorik peserta didik. Seperti yang diungkapkan Silverman & Mercier (2015: 151) *“If students are not engaged during the allocated time then motor skill learning will not occur no matter how much time is allocated”*. Jika peserta didik tidak banyak terlibat selama waktu yang telah ditentukan maka tidak akan terjadi yang namanya pembelajaran keterampilan motorik tidak berpengaruh berapa banyak waktu yang ditentukan. Dalam merancang pembelajaran dimana peserta didik lebih banyak menghabiskan banyak waktu untuk mengantri, menunggu giliran menggunakan peralatan untuk mencoba, atau berada dalam situasi yang terlihat tidak memungkinkan terjadi aktivitas praktik, sehingga sebagian peserta didik tidak memperoleh kesempatan untuk belajar. Seperti diungkapkan di atas, yang terjadi adalah peserta didik menjadi tidak aktif selama dalam proses pembelajaran dan akan berdampak tidak baik pada keterampilan motorik.

Dalam proses pembelajaran, bagaimana masing-masing peserta didik dapat melakukan merupakan variabel yang paling penting dalam desain pembelajaran keterampilan motorik di pendidikan jasmani. Praktek peserta didik yang tepat adalah praktek yang tidak terlalu sulit atau terlalu mudah. Merancang pembelajaran motorik yang sulit akan mengakibatkan peserta didik yang tidak memiliki keterampilan mereka tidak terlalu sering untuk lebih banyak mencoba dan aktivitas yang terlalu sulit akan berdampak terhadap pengembangan keterampilan dan sikap. Praktek yang sulit hendaknya dapat direncanakan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta

didik agar semua dapat mengikuti kegiatan. Sebenarnya, sebagian besar kegiatan pendidikan jasmani tidak lah terlalu sulit jika desain pembelajaran berdasarkan analisis keterampilan prasyarat untuk menghadapi perubahan tugas praktek berikutnya (Silverman & Mercier, 2015: 152).

Dalam hal lain, untuk membuat perancangan pembelajaran terkadang dibutuhkan waktu cukup lama untuk menyelesaikannya, selain dikarena pengetahuan dan kemampuan juga berkaitan kegiatan-kegiatan lain yang juga harus dilakukan yaitu, melaksanakan program-program kegiatan sekolah lainnya. Pada akhirnya merancang pembelajaran pada umumnya hanya sebagai suatu kewajiban yang dilakukan untuk melengkapi administrasi saja sehingga, yang dibuat hanya berisikan langkah-langkah yang tidak operasional dan langkah tersebut biasanya cenderung bersifat kegiatan rutin yang terulang pada tahun-tahun berikutnya serta kurang inovasi. Akibatnya perancangan pembelajaran yang digunakan berulang-ulang pada tahun berikutnya dan ini akan berpengaruh pada peserta didik dimana kegiatan pembelajaran yang diberikan baik itu materi, penugasan yang diberikan, sama seperti tahun sebelumnya sehingga relevasinya adalah ketidak aktifan mereka pada saat proses pembelajaran berlangsung (Silverman & Mercier, 2015: 153).

Belum terlihatnya secara spesifik langkah-langkah pembelajaran yang sesuai karakteristik mata pelajaran dan perkembangan peserta didik yang disusun. Hal ini, karena keahlian dan kebiasaan-kebiasaan yang dimiliki guru sehingga berpengaruh pada perancangan yang mereka buat seperti yang diungkapkan Derri, Papamitrou, Vernadakis, & Koufou, (2014:782) “...*the way teachers design their lesson is often a result of a variety of factors, many of which are personal or relevant to their idiosyncrasy*”. Cara guru mendesain pembelajaran seringkali merupakan hasil dari berbagai faktor, banyak di antaranya bersifat pribadi atau relevan dengan kemampuan

yang mereka miliki. Referensi guru yang berkenaan dengan strategi pembelajaran dapat mempengaruhi cara mereka mendesain dan mengadaptasikan pembelajaran kepada peserta didik yang beragam. Tentu saja ini tidak sejalan dengan tujuan kurikulum yang mengharapkan guru lebih kreatif dan mampu berinovasi menghadapi perkembangan zaman. Karena tidak kreatif dan inovasi ini lah yang membuat perancangan pembelajaran yang dibuat belum dapat diimplementasikan sesuai kurikulum.

Merancang isi pembelajaran yang terlalu kompleks akan menyulitkan peserta didik dalam belajar. Melakukan secara bertahap meningkatkan kompleksitas akan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan. Dengan cara ini guru membuat tugas lebih kompleks melihat dari kemampuan individu peserta didik dalam menguasai keterampilan dan akan mudah dalam memberikan materi yang lebih kompleks dalam kegiatan berikutnya (Silverman & Mercier, 2015: 154). Dalam pendidikan jasmani apabila peserta didik tidak menyenangi pembelajaran yang diberikan kecil kemungkinan mereka akan berpartisipasi dalam kegiatan yang sudah dirancang akan tetapi ketika mereka tertarik pada materi pelajaran dan menyenangi belajar peserta didik akan bertahan dan menunjukkan ketekunan berhubungan dengan belajar.

Pada matapelajaran penjasorkes sekolah dasar menekankan pada kompetensi dasar pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif menggunakan pendekatan-pendekatan sederhana untuk keterampilan geraknya. Diungkapkan Roetert & Couturier (2015:110) bahwa *“Of utmost importance are the fundamental motor skills, which form the basis for competence in movement patterns. Activities at the elementary level focus on motor skills and combinations, dance, gymnastics, and small-sided practice tasks”*. Keterampilan motorik dasar adalah sangat penting, yang membentuk dasar untuk kompetensi dalam pola gerakan. Kegiatan tingkat sekolah dasar fokus pada

keterampilan motorik dan kombinasi, tari, senam, dan gerakan sederhana. *Institute of Medicine* merekomendasikan bahwa dosis harian rata-rata 30 menit untuk sekolah dasar agar bisa baik secara fisik atau terampil secara fisik melalui aktivitas gerak. Dalam proses pembelajaran hendaknya minimal 50% adalah aktivitas fisik yang lebih banyak, ada beberapa proses pembelajaran pendidikan jasmani yang melebihi 50% aktivitas fisiknya tapi sebagian besar tidak mencapai batas minimal aktivitas fisik. Berdasarkan ulasan beberapa penelitian yang dilakukan *Institute of Medicine* menunjukkan bahwa anak-anak sekolah dasar menghabiskan sekitar 37% waktu pelajaran yang berhubungan dengan aktivitas fisik (Lounsbery & Mckenzie, 2015:143). Ini menunjukkan kurangnya aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani dan memprihatikan terhadap tujuan serta masalah besar pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang merupakan satu kesatuan dan bagian dari pendidikan. Secara sederhana dijabarkan bahwa pendidikan jasmani itu adalah merupakan proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak sehingga inilah kesulitan yang dihadapi oleh para guru dalam merancang pembelajaran sesuai apa yang diharapkan dalam kurikulum sehingga, perancangan sistem yang dibuat oleh guru lebih mengarah pada kecabangan olahraga karena dianggap lebih mudah untuk dibuat oleh guru. Perancangan pembelajaran ini lebih berfokus pada gerakan-gerakan pada cabang olahraga tanpa melihat karakteristik peserta didik. Kualitas gerakan yang sangat diutamakan pada perancangan pembelajaran ini yang mengakibatkan lebih dominan guru di dalam proses pembelajaran di bandingkan peserta didik.

Kekurang mampuan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang berkualitas sebagaimana dipaparkan disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kurang tersedianya panduan yang nampaknya belum dapat

dipedomani dan diaplikasikan secara langsung dengan baik oleh guru. Sementara ini pedoman yang digunakan dalam merancang pembelajaran hanya berdasarkan buku guru dan buku siswa yang mengakibatkan guru tidak kreatif yang lebih cenderung mencontoh yang ada di buku itu. Disamping itu, yang disajikan juga belum dapat membuat guru mengembangkan perancangan pembelajaran dalam bentuk lain. Contoh yang ada belum bisa mengaitkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sebagaimana dikehendaki guru. Buku guru yang tersedia nampaknya belum dapat digunakan secara maksimal karena terbatasnya contoh yang disajikan dalam merancang pembelajaran. Hal ini didukung pula oleh kemampuan guru yang nampaknya belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang perancangan sistem pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas gerak dan kebugaran jasmani.

Komponen perancangan sistem pembelajaran yang dibuat untuk komponen indikator/tujuan pembelajaran belum menggambarkan secara spesifik yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti baik itu unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk format A,B,C,D untuk tujuan pembelajaran terdapat komponen yang tidak terpenuhi. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam perancangan pembelajaran masih pada tahapan menirukan gerak belum menggambarkan otomatisasi gerak. Strategi pembelajaran yang dipilih kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dan pendekatannya. Untuk penilaian menggunakan rubrik yang belum menggunakan pedoman skor. Kegiatan pendahuluan yang dibuat belum menggambarkan kesiapan dalam pembelajaran penjasorkes karena berbeda pada matapelajaran lain. Kegiatan inti pembelajaran masih bersifat individu dilihat juga bahwa tugas guru lebih dominan serta aktifitas belum mengarah pada kebugaran jasmani. Kegiatan penutup tidak memuat kegiatan menyimpulkan hasil pembelajaran

sedangkan mengaitkan materi pembelajaran dengan pelajaran yang lain dan kehidupan nyata seringkali dilupakan.

Memang tuntutan profesi guru memang berat selain harus menyampaikan ilmu pengetahuan, membimbing, membina dan memberi contoh kepada anak didiknya. Guru juga dituntut memiliki kemampuan untuk menerapkan dan mengaktualisasikan kurikulum, sehingga keberhasilan implementasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru. Idealnya guru harus tampil paling depan dalam hal peranannya menentukan keberhasilan pendidikan dikarenakan tuntutan pendidikan dimasa yang akan datang harus dapat diantisipasi oleh guru dengan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Kunci sukses dari keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar. Seperti yang dikatakannya Roubides (2015: 298) bahwa "*Learning outcomes and objectives are keywords used by instructional designers to describe intended change in knowledge, behaviour, performance achieved through instructional activities...*". Hasil dan tujuan pembelajaran adalah menggambarkan perubahan yang diinginkan dalam pengetahuan, perilaku, kinerja yang dicapai melalui kegiatan pembelajaran sebagai desainer pembelajaran maka guru sangat menentukan bagaimana proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Guru adalah seseorang yang bisa membantu peserta didiknya untuk menjadikan manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Guru bertanggungjawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana yang dapat mendorong peserta didik untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas. Guru seorang yang dapat membimbing, memberikan

contoh, melayani, dan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan tercapainya seluruh potensi baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik dan psikomotorik. Seperti yang diungkapkan Silverman & Mercier (2015: 150) bahwa *“Physical education teachers play an important role in helping students’ development of the motor skills needed to be physically literate individuals”*. Seorang guru pendidikan jasmani memainkan peran sangat penting dalam membantu pengembangan keterampilan motorik yang diperlukan untuk menjadikan setiap peserta didik memiliki keterampilan dan pengetahuan yang berkaitan dengan fisik. Menyikapi gerakan perubahan dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, guru sebagai pekerja profesional harus selalu meningkatkan kompetensinya. Kompetensi tersebut, tidak hanya melaksanakan proses pembelajaran tetapi juga kemampuan merancang pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilakukan. Melalui kegiatan tersebut guru akan meningkatkan kompetensi profesionalnya sebagai guru oleh dirinya sendiri (*self empowering*).

Upaya melaksanakan dan mencapai kinerja guru yang memiliki kompetensi, merupakan usaha untuk menindaklanjuti kebijakan tentang peningkatan kompetensi guru yang tertuang dalam berbagai peraturan. Guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan evaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Tentu saja untuk memenuhi kualitas kinerja seorang guru harus memiliki rancangan sistem pembelajaran yang baik.

Sebagai bagian dari pelaksanaan kompetensi pedagogik, setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban membuat desain sistem pembelajaran. Aktivitas merancang sistem pembelajaran, pada dasarnya dilakukan guru bersamaan dengan aktivitas pengembangan silabus dan merancang rencana pembelajaran. Mengembangkan silabus

merupakan aktivitas melakukan pemetaan tujuan umum pembelajaran yang direlevansikan dengan analisis pembelajaran dan kemampuan awal yang telah dimiliki peserta didik dalam suatu mata pelajaran. Pengembangan silabus merupakan bagian yang tak terpisahkan dari upaya membuat rancangan sistem pembelajaran yang dilakukan guru.

Desain yang dibuat dengan pendekatan sistem dan model tertentu yang meliputi seluk beluk pembelajaran sesuai dengan peta kompetensi, kondisi peserta didik, dan kebutuhan yang ada dalam sebuah mata pelajaran. Kompetensi mendesain desain pembelajaran dengan baik, dimaksudkan untuk menciptakan rancangan pembelajaran agar dapat berlangsung secara interaktif, inisiatif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Desain sistem pembelajaran yang baik juga berpotensi memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Tidak cukup itu saja, dengan desain sistem pembelajaran yang baik diasumsikan akan tercipta pembelajaran yang sistematis dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Zaman yang terus berkembang memacu peradaban budaya yang semakin terus berubah. Tidak hanya perkembangan dari seni budaya tetapi juga berkembangnya teknologi semakin bertambah maju. Perubahan tidak hanya terjadi pada lingkungan sosial tetapi juga pada pola bermain anak-anak. Adanya perkembangan di bidang media informasi dengan hanya mengakses di media internet, media jejaring sosial dan televisi, saat ini anak-anak di beberapa kota-kota besar di Indonesia bahkan juga di pedesaan, sudah dapat menikmati permainan-permainan budaya modern, seperti dalam contoh kecil: game online jejaring sosial, video streaming, dan masih banyak lagi yang lainnya. Misalnya temuan-temuan penelitian yang ditulis Sun (2015:146) bahwa game interaktif dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan daripada

kegiatan di pendidikan jasmani secara tradisional. Selain itu game interaktif memberikan sesuatu yang baru dan pengalaman inovatif, menuntut perhatian yang lebih tinggi saat permainan berlangsung, peserta didik dapat mengeksplorasi permainan dalam keadaan berbeda, menantang peserta didik baik secara fisik dan kognitif serta sangat menyenangkan. Inilah yang menjadi salah satu penyebab meredupnya keberadaan permainan tradisional. Proses dan cara bermain anak-anak dari hari mengalami perkembangan sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional. Tenggelamnya permainan tradisional tersebut tentunya merupakan suatu keprihatinan bagi kita semua. Jika generasi saat ini tidak berusaha melestarikan maka lambat laun budaya tradisional akan semakin tenggelam dan suatu saat akan punah, sehingga identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berkebudayaan tinggi akan hilang.

Belajar melalui budaya dalam hal ini kearifan lokal merupakan strategi yang perlu dicoba guru dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman kepada peserta didik makna yang diciptakannya dalam suatu mata pelajaran melalui ragam perwujudan kearifan lokal. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan serta mengapresiasi keragaman budaya lokal. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk kearifan lokal akan mempermudah proses pembelajaran seperti hasil penelitian Rasna dan Tantra (2017:102) “... *local wisdom inserted in teaching materials makes teachers easier to teach the students and the students were easier to understand the concept of the materials because it is closely related to their culture and their environment*”. Kearifan lokal yang dimasukkan dalam bahan ajar membuat guru lebih mudah untuk mengajarkannya kepada peserta didik dan peserta didik lebih mudah untuk memahami

konsep materi karena terkait erat dengan budaya dan lingkungan mereka. Seperti yang dikatakan Zamzani et al., (2017:248) pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sumber dan dasar dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat menjadi pendorong peserta didik untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu dari kearifan lokal di Kalimantan Selatan adalah yang berkaitan dengan unsur-unsur budaya banjar yaitu permainan tradisional *urang banjar*. Permainan tradisional *urang banjar* mengandung nilai-nilai yang ada pada suku banjar seperti religius, ikhlas, kerja keras, tangguh, dan tekun. Untuk menghadapi keadaan alam yang sebagian besar daerah rawa dan sungai-sungai besar diperlukan jasmani dan mental yang tangguh secara tidak sengaja terbentuk melalui permainan tradisional *urang banjar*. Kelebihan permainan tradisional *urang banjar* mengandung banyak unsur-unsur gerak seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Melalui gerakan-gerakan yang mudah dilakukan dalam permainan tradisional *urang banjar* membuat orang yang melakukannya tidak merasa bahwa sudah melakukan aktivitas-aktivitas jasmani berkaitan dengan kecepatan, kekuatan, kelentukan dan daya tahan. Kalaupun ada peralatan yang digunakan hanyalah peralatan yang sederhana yang mudah didapatkan, dan biasanya ada di sekitar anak saat bermain, seperti batu, ranting kayu, atau daun kering dan lain-lain. Permainan tradisional *urang banjar* adalah sebagai sarana hiburan para peserta didik dan juga sebagai alat pengenalan budaya kepada para peserta didik. Menciptakan sebuah suasana yang menarik dan memberikan banyak pengetahuan di dalamnya (terintegrasi). Selain itu juga untuk stimulasi dasar untuk menyumbang pembentukan karakter dan identitas manusia dan tanggap terhadap perubahan tuntutan zaman tanpa tercabut dari identitas akar budayanya

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media belajar untuk peserta didik sekolah dasar karena di dalamnya memiliki nilai-nilai antara lain: motorik, kognitif, emosi, sosial, spriritual, ekologis, moral yang sama dengan pendidikan jasmani sehingga dapat menjadi sebuah sarana untuk pelestarian budaya (Widodo & Lumintuarso, 2017: 184). Guru harus mampu memberikan materi ajar berupa permainan tradisional agar nantinya pada saat proses pembelajaran peserta didik akan merasa sangat senang untuk bermain, dan berkompetisi. Untuk itu diperlukan perancangan yang sistematis yang dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah dasar yang berkaitan dengan pengembangan fisik, psikomotor, kognitif dan afektif.

Selain itu permainan-permainan tradisional mengandung nilai-nilai penting dalam meningkatkan kemampuan problem solving pada anak, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal, mengembangkan keterampilan sosial, merupakan wadah pengekspresian emosi dan menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional seperti nilai kejujuran, nilai kebersamaan, nilai kerjasama, dan nilai rasa komitmen (Darmawan, 2016:117). Selain itu dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : Aspek fisik: Melatih daya tahan, kelenturan, kecepatan dan kekuatan. Aspek psikomotor: sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan imaginasi, kreatifitas, strategi dan antisipatif, Aspek apektif: pengendalian diri, kerja sama dan kejujuran. Aspek spriritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu bersifat agung, memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pembelajar diharapkan dapat merancang atau mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dalam pengintegrasian ini tentunya harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, perkembangan peserta didik, dan juga metode yang digunakan. Untuk itu diperlukan langkah - langkah yang dapat dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Dengan mengidentifikasi keadaan dan potensi daerah dipandang sangat penting karena untuk mengetahui potensi atau keberagaman seperti apa saja yang berkembang dalam daerah tersebut. Kemudian diketahui nantinya apakah dapat diintegrasikan dalam materi pelajaran yang akan dilaksanakan. Kearifan lokal dapat ditinjau dari potensi alam daerah tersebut, kepercayaan, potensi sejarah, potensi budaya, dan lain sebagainya. Untuk mendesain sistem pembelajaran guru harus menentukan fungsi dan tujuan apa yang hendak dicapai dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai batasan dan panduan. Fungsi dan tujuan ini harus dapat mengembangkan pengetahuan, sikap serta keterampilan bagi peserta didik. Selain itu sebagai penanaman karakter dan membekali peserta didik untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah. Menentukan kriteria dan bahan kajian dapat meliputi kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar karena tahap awal memperoleh pengetahuan dan sebagai dasar sebelum melangkah menuju pengetahuan seterusnya dalam tingkatan yang lebih tinggi. Ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran karena sekolah memiliki peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya. Tidak bertentangan dengan nilai luhur kearifan lokal yang ada serta kelayakan apabila diterapkan di sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka sangat perlu diteliti khususnya perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional *urang banjar* di mana perancangan pembelajaran ini mengandung unsur

fisik (kebugaran jasmani baik itu kekuatan, kecepatan, kelentukan, dan dayatahan), unsur psikomotor (gerak terbiasa, gerak kompleks, dan penyesuaian pola gerakan), unsur kognitif (pemahaman, penerapan, dan analisis), dan unsur apektif (kejujuran, tanggung jawab, kerjakeras, kerjasama, tekun, disiplin, kebersamaan dan persahabatan). Perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar ini dikemas dalam bentuk panduan guru yang terdiri dari panduan yang berkaitan dengan perancangan pembelajaran dan panduan permainan tradisional *urang banjar*. Perancangan pembelajaran ini nantinya menjadi perancangan yang dapat memberikan pemahaman bagi guru penjasorkes sekolah dasar bahwa komponen-komponen perancangan pembelajaran memiliki keterkaitan nantinya dalam proses pembelajaran penjasorkes. Dalam perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional *urang banjar* akan terlihat langkah pembelajaran yang tidak hanya berkaitan dengan aktivitas gerak akan tetapi juga aktivitas fisik yaitu kebugaran jasmani. Perancangan pembelajaran ini menjadi salah satu upaya untuk melestarikan kearifan lokal dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai yang terkandung nanti akan membentuk karakter peserta didik saat melakukan permainan tradisional. Dengan upaya ini memberikan pengalaman baru dalam membuat perancangan pembelajaran dengan harapan tujuan kurikulum dapat dicapai secara efektif dan efisien, yang pada akhirnya secara integral akan mencapai tujuan pendidikan nasional, sehingga pendidikan jasmani dapat membantu peserta didik untuk memiliki kompetensi yang diharapkan.

B. Pembatasan Penelitian

Pada dasarnya perancangan pembelajaran adalah sebagai suatu pedoman guru untuk mengarahkan serta membimbing peserta didik pada saat proses pembelajaran. Suatu proses dalam pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika pada awalnya sudah

terdapat perancangan yang matang, maka hal tersebut sudah merupakan sebagian dari keberhasilan yang sudah dicapai, dan sisanya itu tergantung dari pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Melalui perancangan pembelajaran diharapkan pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu perlu mengembangkan komponen perancangan pembelajaran baik itu pada indikator/tujuan pembelajaran dan pengembangan materi pembelajaran yang berhubungan dengan kebugaran jasmani,

Kearifan lokal dalam hal ini adalah salah satu unsur dari budaya Banjar yang perlu dilestarikan melalui guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar dengan menggali potensi-potensi daerah yang bisa diintegrasinya ke penjasorkes. Salah satu potensi daerah tersebut adalah permainan tradisional *urang banjar* dimana banyak manfaat yang terkandung didalamnya diantaranya unsur fisik, unsur psikomotor, unsur kognitif dan unsur afektif. Permainan tradisional dapat memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang berkaitan dengan aktivitas fisik sehingga, diharapkan peserta didik menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan mengintegrasikan nilai-nilai itu ke dalam tingkah lakunya sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Hal ini juga dalam upaya agar peserta didik tidak lupa akan permainan tradisional *urang banjar* yang mulai jarang dimainkan oleh peserta didik karena perubahan zaman sekarang yang berada pada digitalisasi sehingga, mudah mencari permainan-permainan tidak mengandung unsur gerak tubuh. Dengan demikian perlu dikembangkan suatu strategi pembelajaran yang dalam membuat

peserta didik aktif baik itu dalam aktivitas gerak maupun pada kegiatan interaksi dan komunikasi di dalam proses pembelajaran.

Perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional *urang banjar* tidak hanya meningkatkan kemampuan guru akan tetapi juga untuk mengenalkan suatu perancangan pembelajaran yang sistematis. Dalam perancangan pembelajaran ini memberikan kepada guru gambaran bagaimana mengembangkan penilaian pembelajaran yang mempermudah guru dalam melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Perancangan pembelajaran ini memberikan pengalaman kepada guru penjasorkes sekolah dasar dapat membuat peserta didik bergerak secara terus menerus tanpa merasa kelelahan yang berarti. Dengan bantuan panduan perancangan pembelajaran dan panduan permainan tradisional *urang banjar* hendaknya menjadikan guru kreatif dalam mengembangkan perancangan pembelajaran tidak terpaku pada keterampilan gerak saja. Hal ini tidak hanya menambah pengetahuan bagi guru tapi juga memberikan suatu yang dapat membuat guru memahami bahwa perancangan pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk penjasorkes sekolah dasar. Dengan perancangan pembelajaran ini, diharapkan mempercepat dan mempermudah guru penjasorkes sekolah dasar serta tidak memerlukan waktu lama untuk membuatnya.

Dengan demikian perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional *urang banjar* diharapkan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan baik itu yang berkaitan dengan aktivitas gerak maupun aktivitas kebugaran jasmani. Ketercapaian tujuan ini salah satunya adalah pendekatan melalui budaya banjar yang sudah menjadi kebiasaan yang ada pada masyarakat sekitar dan tumbuh dan berkembang diantara guru-guru penjasorkes sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Penelitian ini pada dasarnya untuk mengembangkan perancangan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan mengintegrasikan kearifan lokal yaitu budaya banjar yang salah satu unsurnya permainan tradisional *urang banjar* yang bisa digunakan pada mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar untuk pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Hal ini dalam upaya pengembangan fisik, keterampilan gerak, kognitif dan afektif. Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan pembatasan masalah maka perumusan masalah penelitian perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan panduan perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar ?
2. Bagaimana kemampuan guru dalam mengembangkan komponen perancangan pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar?
3. Bagaimana kemampuan guru dalam mengembangkan langkah pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru penjasorkes sekolah dasar agar dapat membuat perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal. Oleh karena itu, untuk membantu guru penjasorkes sekolah dasar dalam penelitian ini dibuat panduan guru yang dilengkapi yang berisi panduan perancangan pembelajaran, dan panduan permainan tradisional urang Banjar yang dapat memberikan

pemahaman dan mendukung dalam perancangan pembelajaran. Panduan guru ini sangat berguna untuk melihat keterkaitan dan terlibatan antara komponen satu dengan lainnya sehingga, akan dilihat tanggapan guru terhadap kualitas panduan guru dalam upaya membantu mereka dalam membuat perancangan pembelajaran.

Melalui penelitian ini juga diharapkan memiliki nilai tambah untuk merangsang perubahan pemahaman guru penjasorkes bahwa kualitas pembelajaran penjasorkes harus selalu ditingkatkan dan bukan sekedar rutinitas. Perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal hendaknya akan menjadikan pembelajaran sesuai dengan konsep pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar. Mengintegrasikan potensi daerah yang bisa diaplikasikan kedalam pembelajaran penjasorkes berupa permainan tradisional salah satu upaya agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif sehingga, melalui perancangan sistem pembelajaran diharapkan guru penjasorkes sekolah dasar dapat melakukan membuat komponen perancangan sistem pembelajaran sesuai dengan karakteristik pendidikan jasmani.

Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perancangan pembelajaran prosedural dan sistematis dalam penjasorkes tingkat sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar. Penelitian ini diharapkan guru penjasorkes dapat memasukkan kearifan lokal dalam hal ini yang berkaitan dengan permainan tradisional dapat menjadi alternatif untuk mengenalkan keterampilan gerak, pembentuk karakter, keanekaragaman budaya pada anak-anak sebagai perekat identitas bangsa yang sudah mulai memudar. Selain itu, memperkenalkan kembali permainan tradisional untuk menstimulasi perkembangan anak melalui media alamiah yang beragam dengan memanfaatkan alam sekitar. Dalam penelitian ini akan terlihat kemampuan guru dalam membuat langkah pembelajaran sehingga, akan terlihat bentuk

kegiatan proses pembelajaran dari perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada akhirnya tentu saja akan memberikan manfaat bagi para guru dan siapapun yang berjuang dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Manfaat tersebut diharapkan tidak hanya sebatas referensi semata, tetapi lebih dari itu, bahwa hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal.

Temuan-temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan merefleksi diri bagi para guru dan pengelola pendidikan dalam hal ini sekolah, bahwa kemampuan dan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran akan meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan kompetensi yang baik, maka guru selaku pendidik akan mampu mengembangkan kreativitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil penelitian ini, diharapkan dan dijadikan sebagai salah satu bentuk untuk perancangan pembelajaran, baik oleh guru, kepala sekolah, pengawas, maupun praktisi pendidikan lainnya sehingga, mampu menghasilkan perancangan pembelajaran yang mudah dibuat serta berkualitas dan efektif.

Bagi para guru yang terlibat dalam proses evaluasi formatif penelitian ini, diharapkan memperoleh pengalaman langsung dalam merancang pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal secara sistematis. Proses ini akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi para guru, bahwa belajar meningkatkan kemampuan dan kompetensi dengan perancangan pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal yang ada tidaklah sulit. Hanya

dibutuhkan kemauan, motivasi, dan kerjasama yang baik antara kolega untuk berdiskusi dan membangun pemahaman baru dalam merancang pembelajaran.

Pengembangan panduan guru yang dilengkapi panduan perancangan pembelajaran dan panduan permainan tradisional. Diharapkan dapat memenuhi kebutuhan para guru penjasorkes dalam merancang pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal, walaupun memiliki latar belakang pengalaman dan tempat mengajar yang berbeda. Akan tetapi dengan panduan guru diasumsikan dapat membantu guru penjasorkes sekolah dasar dalam membuat perancangan pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar.

F. Kebaruan Penelitian (*state of the art*)

Penelitian yang pertama, dilakukan Pereira dan kawan-kawan (2016) yang berjudul *Sport Education and Direct Instruction Units: Comparison of Student Knowledge Development in Athletics* dimana desain pembelajaran ini menjadikan guru sebagai sumber utama selama proses pembelajaran yang akibatnya pembelajaran yang dilakukan lebih fokus kepada pengajar dan peserta didik melakukan kegiatan dari yang paling mudah sampai dengan yang kompleks. Kedua, penelitian yang dilakukan Young (2019) dengan judul *Personalized System of Instruction in Physical Education* desain pembelajaran ini memberikan kesempatan peserta didik selama proses pembelajaran untuk belajar secara personal dengan berinteraksi dengan sumber-sumber belajar. Akan tetapi desain pembelajaran ini memiliki kelemahan karena berkaitan dengan peserta didik yang memiliki kecepatan penguasaan materi akan berbeda-beda, motivasi dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran mandiri. Ketiga, penelitian yang dilakukan Munafo (2017) yang berjudul *Cooperative Learning as Formative Approach in Physical Education for All* desain pembelajaran ini yang mengarahkan peserta didik

dalam pembelajaran dalam kelompok untuk berinteraksi satu sama lain, sehingga mereka terdorong bersama untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran.

Keempat, penelitian yang dilakukan Romar dan kawan-kawan (2016) yang berjudul *Teachers' Learning Experiences with the Sport Education Model in Physical Education* bahwa desain pembelajaran ini lebih mengutamakan kegiatan atau aktivitasnya yang berkaitan dengan aktivitas cabang olahraga, teknik-teknik gerakan cabang olahraga dan menggunakan peralatan cabang olahraga. Kelima, penelitian yang dilakukan Kokkonen (2015) dengan judul *Peers as Teachers in Physical Education Hip Hop Classes in Finnish High School* desain pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada salah seorang peserta didik memberi bimbingan dalam satu kelompok kepada kawan yang lain secara bergantian. Keenam, penelitian ini dilaksanakan oleh Hodges (2018) *Tactical Games Model and Its Effects on Student Physical Activity and Gameplay Performance in Secondary Physical Education* desain pembelajaran memodifikasi permainan dalam cabang olahraga agar bisa dilaksanakan peserta didik untuk mengembangkan gerak peserta didik serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok. Ketujuh, penelitian yang dilaksanakan oleh Kayal (2016) *Syllabus on health and physical education and global recommendations on physical activity for health* desain pembelajaran ini didasarkan pada keterampilan motorik yaitu: lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang lebih menekan pada penguasaan keterampilan gerak. Kedelapan, penelitian yang dilakukan Gibbons dan kawan-kawan (2018) dengan judul *Impact of Adventure Based Approaches on the Self Conceptions of Middle School Physical Education Students* desain pembelajaran ini menekankan pendekatan pembelajaran yang arah kegiatannya menekankan pada aktivitas-aktivitas petualangan yang penuh resiko dalam lingkungan yang lebih bersifat alami misalnya naik gunung, *cross country*, camping.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu perlu dikembangkan perancangan pembelajaran untuk guru mata pelajaran penjasorkes sekolah dasar yang dapat memotivasi kinerja guru dalam merancang pembelajaran. Keberadaan kearifan lokal permainan tradisional urang banjar dalam perancangan pembelajaran akan mempermudah guru dalam merancang pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif. Kearifan lokal setempat dalam hal ini budaya banjar adalah satu upaya memberikan kesempatan langsung mengembangkan kompetensi dengan ciri khas suatu daerah. Permainan tradisional *urang banjar* merupakan salah satu unsur dalam budaya banjar yang mengandung kearifan lokal setempat yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti : aspek fisik, aspek psikomotor, aspek kognitif, aspek afektif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek spiritual, aspek ekologis, dan aspek moral. Melalui permainan tradisional anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat sehingga, diharapkan peserta didik menyadari akan pentingnya nilai-nilai tersebut dan nilai-nilai itu selalu ada dalam tingkah lakunya sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas.

Perancangan sistem pembelajaran berbasis kearifan lokal ini mengandung unsur yang berkaitan dengan kebugaran jasmani baik itu kekuatan, kecepatan, kelentukan, dan dayatahan; unsur psikomotor yang terdiri dari gerak terbiasa, gerak kompleks, dan penyesuaian pola gerakan; unsur kognitif yang berkaitan dengan pemahaman, penerapan, dan analisis; unsur afektif yaitu kejujuran, tanggung jawab, kerjakeras, kerjasama, tekun, disiplin, kebersamaan dan persahabatan. Keempat unsur ini menjadi satu kesatuan dalam perancangan pembelajaran berbasis kearifan lokal karena selama

ini hanya fokus pada unsur psikomotor saja. Unsur-unsur ini akan berpengaruh pada pengembangan indikator/tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar akan menjadi perancangan yang mudah dibuat oleh guru.

Dengan demikian bahwa perancangan sistem pembelajaran penjasorkes sekolah dasar berbasis kearifan lokal permainan tradisional urang banjar diperkirakan dapat mengatasi perancangan pembelajaran yang selama ini mengarah pada kecabangan olahraga dan hanya melihat pada kualitas gerak saja tanpa memperhatikan unsur kebugaran jasmani sebagaimana fakta yang ada. Perancangan pembelajaran yang diharapkan adalah yang dapat mengembangkan kebugaran jasmani dan mengembangkan keterampilan gerak, yakni dengan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.



