

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani atau yang lebih dikenal dengan Penjas merupakan salah satu mata pelajaran formal, yang telah diberikan mulai dari Sekolah Dasar. Peranan Pendidikan Jasmani sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif (Saputra, 2015).

Pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar merupakan salah satu tahapan penting untuk mengoptimalkan perkembangan gerak dasar anak, merangsang kemampuan motorik dan aktivitas jasmani yang merangsang optimalisasi kecerdasan (Eva Julianti P, Yusmawati, Heni Widyaningsih, Abd.Halim, 2021).

Oleh karena itu, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan nasional yang harus mengandung unsur-unsur penting dari bentuk pemikiran dengan tubuh. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Melalui pendidikan jasmani siswa akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi kehidupannya dan gaya hidup yang lebih sehat dan bugar. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari kurikulum Sekolah Dasar, dalam proses pembelajaran terdapat mata rantai yang tidak dapat

dipisahkan, yaitu guru dan siswa. Dalam konteks ini, peran guru dalam kurikulum antara lain meliputi penggunaan model, metode dan media yang dapat mendukung proses, membedakan nilai dan meningkatkan profesionalisme guru.

“Media” berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti sebagai pengantar atau perantara. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* menyatakan bahwa media yaitu segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. *National Education Association (NEA)* menjelaskan bahwa media ialah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan. Media dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses dalam belajar.

Krisnani Et Al, 2015 mengatakan bahwa pengembangan dapat memperluas dan menambah pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah usaha pendidikan baik formal maupun non formal yang dilakukan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri. (Agustina & Sceisarriya, 2022)

Olahraga Pencak Silat mulai dipertandingkan secara resmi pada PON VII di Jakarta dengan menampilkan nomor tanding. Istilah kategori tanding dulu dikenal

dengan istilah Pencak Silatolahraga, kemudian berkembang menjadi wiralaga, sekarang menjadi kategori tanding. Kelas berdasarkan berat badan dimulai dari kelas A s.d. G dan bebas putra, kelas A: 40-45 kg. Sedangkan untuk putri dimulai dari kelas A s.d. E. Selanjutnya, kelas ditambah sampai dengan kelas A s.d. I putra dan bebas putra mulai +65kg. Sejak tahun 1999, kelas bebas pada pertandingan resmi tidak ada, kelas yang mulai dipertandingkan dari kelas A s.d. J putra, untuk kelas A mulai 45-50 kg dan seterusnya. Untuk putri kelas yang dipertandingkan dari A s.d. F putri.

Untuk nomor seni, istilah seni dulu dikenal dengan istilah Pencak Silat seni, kemudian menjadi wiragana (seni silat tunggal) putra dan putri, wirasanggha (seni silat berpasangan) putra dan putri, serta wiraloka (seni silat beregu). Akan tetapi, sekarang lebih dikenal dengan istilah TGR yang merupakan kependekan dari Tunggal Ganda dan Regu. Nomor seni mulai dipertandingkan secara resmi pada PON XIV di Jakarta, dengan nomor tunggal bebas putra dan putri, ganda putra dan putri, dan regu wajib.

Sama seperti olahraga lainnya, Pencak Silat memiliki teknik dasar silat yang harus mampu di kuasai dengan baik, terutama bagi yang masih tahap belajar atau pemula. Dan beberapa teknik dasar dari Pencak Silatdi antaranya teknik pukulan, tendangan, elakan dan juga tangkisan. Pukulan merupakan berbagai teknik serangan yang di lakukan dengan menggunakan tangan sebagai komponen utamanya dalam olahraga pencak silat. Sekarang ini, seni bela diri Pencak Silat telah berkembang luas di berbagai daerah Indonesia. Bahkan, Pencak Silat termasuk ke dalam salah satu jenis olahraga yang dipelajari di sekolah dasar yaitu sebagai ekstrakurikuler.

Dari pembelajaran ekstrakurikuiler yang dilakukan secara konvensional ternyata

sebagian besar siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran pada kategori seni tunggal Pencak Silat, siswa merasa jenuh dan bosan. Anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi. Cara agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada anak terhadap sesuatu, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak salah satunya yaitu media pecing angin.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti ingin membuat media pembelajaran pukulan seni tunggal pada cabang olahraga pencak silat. Maka dari itu, peneliti akan menyusun sebuah penelitian yang berjudul “Modifikasi Pcing Angin Sebagai Media Pembelajaran Pukulan Seni tunggal Pencak Silat”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut fokus permasalahan pada penelitian ini berjudul Modifikasi Pcing Angin Sebagai Media Pembelajaran Pukulan Seni tunggal Pencak Silat.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah yang telah diuraikan diatas adalah “ apakah penggunaan media modifikasi pecing angin dapat membantu proses pembelajaran pukulan seni tunggal Pencak Silat pada siswa Sekolah Dasar?”

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan dalam melakukan penelitian ilmiah dengan upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
 - b. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya.
 - b. Dapat menjadi motivasi guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan hasil penelitian dapat di jadikan bekal dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat melakukan pembelajaran yang menarik sehingga dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan optimal.
 - b. Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
 - c. Menambah kreativitas serta ide-ide menarik oleh siswa