

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sikap disiplin merupakan bagian penting dari pendidikan karakter yang berperan besar dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sikap disiplin disiplin tidak hanya mencerminkan kepatuhan terhadap peraturan, tetapi menunjukkan adanya kesadaran diri, tanggung jawab, dan kontrol diri dalam menjalankan kewajibannya sebagai peserta didik (Geng & Wei, 2023). Dalam konteks pendidikan di sekolah, sikap disiplin menjadi dasar terciptanya suasana belajar yang tertib, aman, dan kondusif.

Peserta didik yang memiliki sikap disiplin tidak hanya berdampak pada individu itu sendiri, tetapi juga memengaruhi lingkungan kelas secara keseluruhan (Azim Utomo et al., 2023). Peserta didik yang mampu menerapkan sikap disiplin dalam kehidupan sehari-hari cenderung memiliki komitmen yang tinggi terhadap proses pembelajaran, mampu mengelola waktu dengan baik, serta menunjukkan sikap hormat terhadap guru dan sesama teman (Siregar & Rokhmah, 2023). Sikap disiplin ini secara tidak langsung menciptakan iklim belajar yang positif, di mana seluruh peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, kurangnya sikap disiplin dapat menyebabkan gangguan selama proses pembelajaran, menurunkan kualitas interaksi di kelas, serta memperbesar kemungkinan terjadinya konflik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Oleh karena itu sikap disiplin bukan hanya menjadi tanggung jawab peserta didik semata, melainkan merupakan hasil sinergi dari peran aktif guru, orang tua, dan seluruh warga sekolah dalam membentuk lingkungan yang mendukung pertumbuhan sikap disiplin secara konsisten dan berkelanjutan.

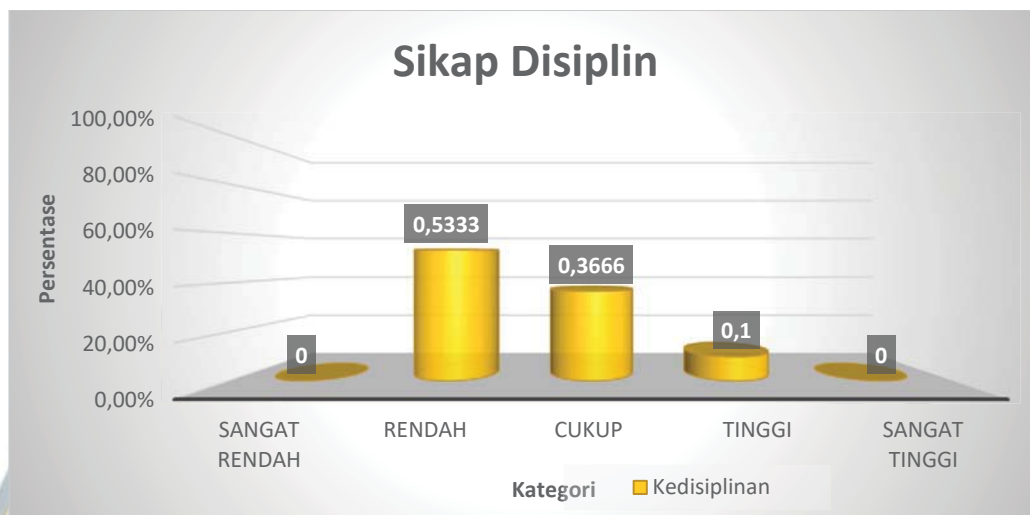
Lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menghadirkan metode yang variatif, kreatif, interaktif dan menyenangkan, Strategi tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga membantu menumbuhkan karakter positif peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan jasmani.

Pembelajaran Pendidikan jasmani yang menyenangkan merupakan pendekatan strategis dalam dunia pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Proses belajar yang membosankan, kaku, dan terlalu berorientasi pada hasil akademik semata seringkali membuat peserta didik kehilangan minat belajar. Sebaliknya, pembelajaran yang menyenangkan mampu menumbuhkan semangat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik secara emosional dan intelektual. Ketika peserta didik merasa senang, mereka akan lebih terbuka untuk menerima materi pelajaran dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan partisipasi peserta didik, pembelajaran Pendidikan jasmani juga berdampak pada peningkatan kompetensi sosial seperti kerjasama, tanggung jawab, toleransi, dan komunikasi. Suasana belajar yang positif akan memperkuat hubungan antara guru dan peserta didik, serta menciptakan iklim sekolah yang sehat dan kondusif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Penjas tidak hanya tercapai dalam aspek fisik, tetapi juga dalam penguatan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai strategi, seperti permainan kecil, modifikasi alat dan aturan permainan, integrasi nilai budaya lokal melalui olahraga tradisional. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak merasa tertekan, melainkan terlibat secara emosional dan fisik dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang demikian sangat penting terutama di jenjang sekolah dasar dan menengah, di mana keterlibatan dan pengalaman langsung menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

Hasil di atas juga diperkuat oleh studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar di Bekasi barat didapat hasil sebagai berikut:

Intelligentia - Dignitas



Gambar 1. 1 Hasil Pra Penelitian Sikap Disiplin Peserta Didik
Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Berdasarkan Gambar 1 di atas menunjukkan sikap disiplin kelas V di SD Kecamatan Bekasi Barat berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “rendah” sebesar 53,33% (16 peserta didik), “cukup” sebesar 36,66% (11 peserta didik), “tinggi” 10,00% (3 peserta didik), dan “sangat tinggi” 0,00% (0 peserta didik). Indikator kedisiplinan yang diukur dalam data ini adalah terbagi 2 indikator, yaitu kedisiplinan waktu dan kedisiplinan perbuatan. Kedisiplinan waktu mencakup 1) tepat waktu saat belajar, 2) berangkat dan pulang sesuai dengan tata tertib yang berlaku, 3) tidak meninggalkan tempat saat berlangsungnya pembelajaran dan yang terakhir adalah 4) mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Sedangkan indikator kedisiplinan perbuatan mencakup 1) tidak menentang dan patuh terhadap peraturan yang berlaku. 2) tidak malas dalam belajar. 3) tidak bergantung pada orang lain demi dirinya sendiri. 4) tidak melakukan kebohongan. 4) bertingkah laku sesuai dengan tata tertib yang berlaku.

Dari hasil tersebut jelas bahwa tingkat sikap disiplin peserta didik di Sekolah Dasar (SD) Se-Bekasi Barat berada pada kategori rendah sebesar 53,33% (16 peserta didik) dari 30 peserta didik yang di survei, hasil ini menunjukkan masih banyaknya peserta didik yang sikap disiplinnya memerlukan perbaikan terutama pada indikator sikap taat terhadap tugas-tugas mata pelajaran. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan sebuah pendekatan yang menyeluruh dan kolaboratif antara pihak sekolah, guru, dan orang tua. (Azim Utomo et al., 2023)

Lebih lanjut, hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap beberapa guru pendidikan jasmani di wilayah Bekasi Barat menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan peserta didik di sekolah dasar masih tergolong sangat rendah. Permasalahan ini tampak jelas dalam berbagai aspek kegiatan pembelajaran, khususnya pada saat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Banyak didapati peserta didik yang datang terlambat ke lapangan, tidak siapnya peserta didik dalam mengikuti pelajaran karena kurangnya perlengkapan seperti seragam olahraga dan sepatu yang sesuai, serta menunjukkan sikap yang tidak kooperatif terhadap instruksi guru. Selain itu, masih ditemukan peserta didik yang enggan mengumpulkan tugas sekolah yang telah diberikan, baik tugas praktik maupun tugas teori, yang mencerminkan rendahnya rasa tanggung jawab terhadap kewajiban belajar. Bahkan, sejumlah siswa kerap melanggar aturan yang telah disepakati bersama, seperti bermain saat guru menjelaskan, tidak menjaga ketertiban selama kegiatan berlangsung, serta menunjukkan perilaku tidak sopan terhadap guru maupun sesama teman. Kondisi ini tidak hanya menghambat efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga mencerminkan mirisnya sikap disiplin peserta didik yang seharusnya ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis literature review di atas, terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) antara lain (1) penelitian yang ada telah menunjukkan bahwa model permainan tradisional dapat meningkatkan aktivitas jasmani melalui permainan tradisional bagi siswa kelas III sekolah dasar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan kesimpulan : (1) peserta didik merasa senang dan meningkatkan rasa ingin tau yang lebih besar, (2) model pembelajaran tematik materi pendidikan jasmani dapat meningkatkan kemampuan peserta didik pada aspek psikomotor, kognitif dan afektif, (3) pada penerimaan pemahaman peserta didik dalam skala kecil terdapat 79,20%, skala besar 90,00%. Dengan rata-rata 83,78 (Lestari, 2021). Namun belum terfokus pada peningkatan sikap disiplin peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, (2) penelitian yang ada telah membuktikan bahwa hanya pada aspek psikomotor, kognitif dan efektif peserta didik dalam pembelajaran penjas namun belum terfokus pada karakteristik anak usia Sekolah Dasar. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk

membuat model permainan tradisional untuk meningkatkan sikap kedisiplinan di Sekolah Dasar.

Berbanding sebaliknya dengan literatur review sebelumnya, peneliti sangat tertarik meneliti peran model permainan tradisional dalam pembentukan nilai karakter peserta didik yaitu model yang dimodifikasi dan diintegrasikan dengan perilaku karakter. Karakter yang diintegrasikan dalam permainan tersebut diantaranya karakter jujur dan disiplin. Permainan tradisional yang dikembangkan sebagai model permainan tradisional dalam pembentukan nilai karakter peserta didik diantaranya sebagai berikut: 1) Mladok, 2) Gompel, dan 3) Si Boi.

Proses kajian dari setiap permainan yang dikembangkan terdiri dari: nama permainan, tujuan permainan, alat yang digunakan, fasilitas pendukung, cara bermain, dan perilaku karakter yang dibentuk (Susanto, 2017). Tentunya hal ini berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti berupa hasil wawancara dan angket terhadap guru Sekolah Dasar. Adapun permainan tradisional dipilih karena bertujuan sebagai media dalam pembentukan karakter peserta didik. Dalam hal ini, peserta didik akan menjalani suatu proses tentang bagaimana pengetahuan diciptakan. Melalui model ini, peserta didik akan menyadari bahwa ilmu itu bersifat tentatif dan dinamis, karena ilmu selalu berkembang terus-menerus (Hasanah, Uswatun, Astra, 2023; Joyce, B. and Weil, n.d.). Oleh karena itu sesuatu yang saat ini diyakini benar, kelak suatu saat belum tentu benar atau berubah-ubah. Oleh karena itu, dalam multimedia berbasis *scientific inquiry*, peserta didik akan diajak melakukan berbagai metode ilmiah atau proses *inquiry* untuk menemukan suatu konsep dengan cara berpikir induktif. Kegiatan ini akan menantang kemampuan peserta didik dalam menganalisis suatu konsep. Jika peserta didik sudah terbiasa melakukan proses inkuiri dengan benar, maka keterampilan berpikir kritis mereka akan mulai berkembang.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam menanamkan sikap disiplin pada peserta didik adalah melalui pembelajaran olahraga tradisional. Permainan tradisional seperti gobak sodor, egrang, dan benteng tidak hanya menyenangkan namun juga mengandung nilai-nilai karakter yang penting diantaranya adalah sikap kedisiplinan. Dalam permainan tersebut, peserta didik harus mentaati aturan main, bersabar menunggu giliran, serta bekerja sama dalam tim, yang semuanya menuntut

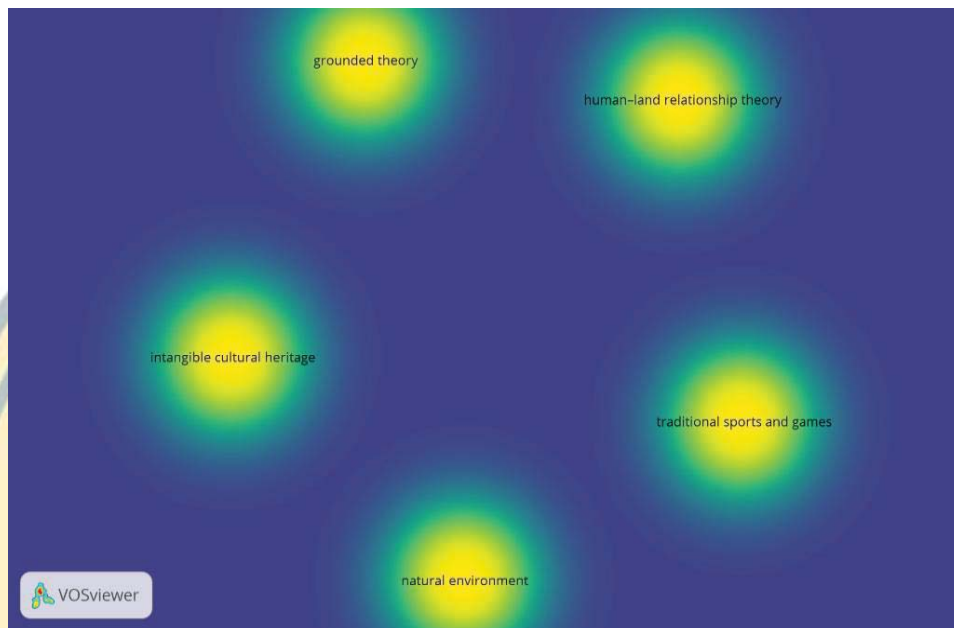
pengendalian diri dan komitmen terhadap peraturan. Melalui kegiatan olahraga tradisional, siswa juga belajar tentang pentingnya kehadiran tepat waktu, kesiapan fisik dan mental dan tanggung jawab terhadap peran yang diberikan. Guru dapat memanfaatkan momen ini untuk menanamkan pemahaman bahwa sikap disiplin tidak hanya berlaku di dalam kelas, tetapi juga dalam aktivitas luar kelas. Lebih dari itu, suasana kompetitif yang sehat dalam permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengajarkan sportivitas dan keteguhan dalam mengikuti aturan, meskipun berada dalam tekanan. Hal ini menciptakan pemahaman bahwa keberhasilan hanya dapat diraih jika peserta didik memiliki sikap disiplin, jujur, dan konsisten dalam bertindak.

Dengan menjadikan olahraga tradisional sebagai bagian dari media belajar dalam pembentukan karakter, sekolah tidak hanya berperan terhadap pelestarian budaya, akan tetapi memperkuat internalisasi nilai dan sikap disiplin peserta didik. Pendekatan yang menyenangkan ini akan memudahkan peserta didik dalam proses menyerap nilai dan pesan moral, karena mereka belajar melalui pengalaman langsung.

Oleh karena itu, integrasi proses pembelajaran dengan penggunaan media olahraga tradisional dalam proses pembentukan sikap disiplin menjadi langkah strategis dalam menciptakan generasi muda yang tidak hanya sehat secara fisik, tetapi juga kuat dalam karakter. Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan seharusnya memanfaatkan potensi ini untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan analisis bibliometrik yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola perkembangan penelitian, pemetaan topik, serta menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*), peneliti melakukan penelusuran literatur menggunakan aplikasi *Publish or Perish* yang terindeks Scopus dan divisualisasikan melalui perangkat lunak VOSviewer. Proses pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci *traditional games*, *physical education*, dan *discipline*, sehingga diperoleh sejumlah artikel ilmiah yang kemudian dianalisis keterkaitan antar kata kunci (*co-occurrence*) guna memetakan struktur keilmuan pada bidang tersebut. Hasil analisis ini selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk *density visualization*

untuk melihat tingkat kepadatan dan kecenderungan topik penelitian yang berkembang.



Gambar 1. 2 Density Visualization

Visualisasi *density* pada analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer menunjukkan adanya beberapa kluster utama yang berkaitan dengan tema penelitian, yaitu *traditional sports and games*, *intangible cultural heritage*, *human-land relationship theory*, *natural environment*, serta *grounded theory*. Menurut Van Eck dan Waltman (2010), visualisasi berbasis kepadatan ini digunakan untuk menggambarkan tingkat kemunculan dan keterkaitan antar topik dalam literatur ilmiah, di mana warna yang lebih terang menunjukkan tingkat kepadatan kajian yang lebih tinggi.

Keberadaan kluster *traditional sports and games* menunjukkan bahwa permainan tradisional telah banyak diteliti sebagai bagian dari aktivitas fisik dan pembelajaran berbasis budaya. Dalam konteks pendidikan jasmani, Bailey (2006) menegaskan bahwa aktivitas fisik tidak hanya berkontribusi pada aspek motorik, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembentukan nilai sosial dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang kontekstual karena mengintegrasikan aspek budaya, sosial, dan aktivitas fisik secara simultan. Selanjutnya, keterkaitan dengan kluster *intangible cultural heritage* menguatkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya tak benda. UNESCO (2003) menyatakan bahwa

warisan budaya tak benda mencakup praktik, ekspresi, serta pengetahuan yang diwariskan antar generasi dan berfungsi sebagai identitas budaya suatu masyarakat. Dalam hal ini, integrasi permainan tradisional ke dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai strategi pedagogis, tetapi juga sebagai upaya pelestarian budaya lokal. Di sisi lain, munculnya klaster *human-land relationship theory* dan *natural environment* menunjukkan adanya hubungan erat antara aktivitas permainan tradisional dengan konteks lingkungan. Relph (1976) menjelaskan bahwa hubungan manusia dengan ruang dan lingkungan membentuk pengalaman sosial dan identitas individu. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, keterlibatan siswa dalam aktivitas berbasis lingkungan seperti permainan tradisional dapat memperkuat pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan bermakna.

Sementara itu, keberadaan *grounded theory* dalam visualisasi menunjukkan bahwa penelitian dalam bidang ini masih banyak berorientasi pada eksplorasi konseptual berbasis data empiris. Glaser dan Strauss (1967) menyatakan bahwa *grounded theory* bertujuan menghasilkan teori yang dibangun dari data lapangan secara sistematis. Hal ini mengindikasikan bahwa kajian tentang permainan tradisional masih terbuka luas untuk dikembangkan ke arah model konseptual maupun model pembelajaran yang lebih aplikatif dan teruji secara empiris. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun permainan tradisional telah banyak diteliti dalam konteks budaya dan aktivitas fisik, namun kajian yang secara spesifik mengintegrasikan permainan tradisional sebagai model pembelajaran untuk pembentukan karakter, khususnya kedisiplinan dalam pendidikan jasmani, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki posisi strategis dalam mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan model permainan tradisional yang berbasis kearifan lokal dan teruji secara empiris dalam meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, hasil studi pendahuluan, serta analisis kesenjangan penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa sikap disiplin peserta didik sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Di sisi lain, permainan tradisional memiliki potensi yang besar sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu

menginternalisasikan nilai-nilai pendidikan karakter, termasuk sikap disiplin. Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara sistematis mengembangkan dan menguji model permainan tradisional yang secara spesifik diarahkan untuk pembentukan sikap disiplin peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam untuk merumuskan permasalahan penelitian sebagai dasar dalam pengembangan model yang dimaksud.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, dengan ini berarti yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: 1) Membuat model permainan tradisional untuk membentuk nilai kedisiplinan anak usia 10-12 tahun. 2) Melihat kelayakan model pembentukan nilai kedisiplinan anak usia 10-12 tahun melalui permainan tradisional dan 3) Melihat efektivitas hasil produk model pembentukan nilai kedisiplinan anak usia 10-12 tahun melalui permainan tradisional.

C. Perumusan Masalah

Melihat latarbelakang dan focus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat model permainan tradisional untuk membentuk nilai kedisiplinan anak usia 10-12 tahun melalui permainan tradisional?
2. Bagaimana kelayakan model permainan tradisional untuk membentuk nilai kedisiplinan anak usia 10-12 tahun?
3. Bagaimana keefektifan model permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran anak usia 10-12 tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis, empiris, dan praktis dalam pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional untuk pembentukan karakter kedisiplinan anak usia 10-12 tahun. Kegunaan hasil penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan keilmuan pendidikan jasmani, khususnya pada integrasi pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal (permainan tradisional) dengan teori pembentukan karakter, terutama dalam dimensi kedisiplinan. Model yang dikembangkan memperkuat landasan konseptual bahwa aktivitas fisik berbasis permainan memiliki potensi sebagai media internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang bermakna (*experiential learning*).
2. Secara konseptual, penelitian ini menghasilkan konstruk model permainan tradisional yang terintegrasi dengan indikator kedisiplinan (ketaatan terhadap aturan, tanggung jawab, ketepatan waktu, dan kerja sama) yang dapat dijadikan sebagai kerangka operasional dalam desain pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter.
3. Secara empiris, penelitian ini menyediakan bukti ilmiah mengenai efektivitas model permainan tradisional dalam meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar, sehingga memperkuat temuan sebelumnya yang masih terbatas pada aspek psikomotor, dengan memperluasnya pada ranah afektif khususnya karakter disiplin.
4. Bagi satuan pendidikan (sekolah), model yang dikembangkan dapat diintegrasikan dalam program penguatan pendidikan karakter (PPK), serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang sistematis dalam membangun budaya disiplin melalui aktivitas jasmani yang terstruktur dan bermakna.
5. Bagi pengambil kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan kebijakan atau pengembangan kurikulum pendidikan jasmani yang lebih kontekstual, berbasis kearifan lokal, serta berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik secara holistik.
6. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini membuka peluang pengembangan studi lanjutan terkait model pembelajaran berbasis permainan tradisional pada variabel karakter lainnya, pengujian pada jenjang pendidikan yang berbeda, maupun penguatan model melalui pendekatan multidisipliner.