

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses memanusiakan manusia untuk mencapai kemandirian dalam hidupnya. Dalam pendidikan formal, terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik yang sering disebut dengan proses belajar mengajar. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir (Wina 2008:26). Selanjutnya Trianto (2009:1) menjelaskan pendidikan merupakan suatu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syaraf perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Peranan pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa di mata dunia.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari suatu negara, kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakarakter, cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I (ayat I) yaitu: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Peningkatan kualitas di bidang pendidikan sangat penting. Meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai upaya seperti, pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru. Selain itu juga dapat mewujudkan melalui proses pembelajaran yang aktif dan dinamis, diantaranya adalah menciptakan suasana belajar yang baik dan menyenangkan serta mengetahui kompetensi awal peserta didik agar mereka lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna atau pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi dan tanggung jawab pada siswa untuk selalu menetapkan potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Pada akhirnya prinsip dasar dalam proses pembelajaran adalah mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan siswa mengikuti pendidikan jasmani, kritis, kreatif pada kebiasaan dan perilaku sehari-hari melalui aktivitas pembelajaran secara langsung atau nyata.

Kegiatan proses pembelajaran terus diarahkan ke arah yang lebih fleksibel dalam kaitannya dengan ruang dan waktu. Karena memang sudah semestinya, dalam mendapatkan suatu pengetahuan, ruang dan waktu seharusnya bukanlah suatu batasan yang menyulitkan bahkan tidak memungkinkan seseorang untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran dipandang sebagai fenomena yang memberikan kesadaran bagi guru untuk selalu memberikan inovasi-inovasi dalam pemilihan dan penggunaan model dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya tidak hanya menyampaikan informasi terhadap siswa, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa tertarik dan dapat belajar. Harapan yang diinginkan dari mengajar itu sendiri merupakan segala upaya yang di sengaja dalam rangka memberikan motivasi, bimbingan, pengarahan, dan semangat kepada siswa agar terjadi proses pembelajaran (Mulyasa, 2007:17).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang sudah direncanakan, yang mempunyai kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, baermain dan aktifitas olahraga yang sistematis. Didalam pendidikan jasmani terdapat pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dasar.

Upaya yang sangat penting dalam melakukan pengembangan, pengayaan dan variasi gerak pada pembelajaran pendidikan jasmani ialah harus melaksanakan rencana pembelajaran sesuai dengan kurikulum, selain itu juga dalam proses pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan akan membantu siswa bergerak lebih terarah dalam ruang gerak yang luas.

Disamping itu seorang guru diharapkan mampu menggunakan alat dan tempat yang ada semaksimal mungkin disekolah sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang optimal karena pada umumnya peralatan dan

ruang yang disediakan disekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbeda-beda tiap sekolah di Indonesia.

Hakikat pembelajaran menurut Joyce dan Weil (1996: 78) adalah membantu siswa memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Tujuan jangka panjang kegiatan pembelajaran adalah membantu siswa mencapai kemampuan secara optimal untuk dapat belajar lebih mudah dan efektif di masa datang. Untuk mencapai hal tersebut perlu kerangka pembelajaran secara konseptual (model pembelajaran) yang menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Winataputra (2001: 19), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dalam tingkatan operasional model pembelajaran sering dipertukarkan.

Media pembelajaran adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Media Pembelajaran memiliki peran yang strategis dalam proses pembelajaran. Di tangan seorang guru yang kompeten, Media pembelajaran dapat berkembang menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Dengan kata lain, gurulah yang mampu mengelola bahan ajar menjadi sesuatu yang menarik dan memotivasi. Di satu pihak, sistem pendidikan yang berlaku juga menuntut seorang guru untuk mampu mengembangkan media

pembelajaran dengan memanfaatkan beragam sumber yang ada untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi penulis mengamati permasalahan yang terjadi adalah rendahnya semangat siswa mengikuti setiap pelajaran olahraga pada khususnya. Pada materi yang di ajarkan berisi teori-teori yang membutuhkan pemahaman yang mendalam, pengamatan serta pengembangan kemampuan berpikir siswa terhadap konsep yang dipelajarinya. Penguasaan materi tersebut tidak hanya dituntut untuk menghafal materi saja tetapi siswa harus memahami dan memperoleh kompetensi belajar lewat pengalaman belajar secara langsung, dengan adanya semangat belajar maka siswa dapat memahami materi dengan pelajaran yang di ajarkan guru, dengan media belajar di harapkan dapat membuat siswa semangat dan antusias mengikuti pelajaran tersebut.

Pemilihan dan penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar. Dalam hal ini pengembangan media Pembelajaran sejalan dengan tuntutan untuk mengembangkan kurikulum dan silabus. Media pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Media pembelajaran yang dipilih untuk diajarkan oleh guru dan harus dipelajari siswa hendaknya berisikan materi atau bahan ajar yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Secara garis besar langkah-langkah pemilihan media

pembelajaran meliputi: a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan media pembelajaran. b) Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar. c) Memilih media pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi. d) Memilih sumber bahan media pembelajaran.

Sarana adalah sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah dan sebagainya. Selaras dengan itu pembelajaran pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjaskes), dimana siswa dituntut harus mampu menguasai 3 aspek domain yaitu aspek psikomotorik, aspek kognitif dan aspek afektif. Untuk mencapai ketiga aspek ini guru sudah seharusnya mencari dan menentukan model, teknik, media pendukung, karena salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan-pesan pembelajaran Dick dan Carey (Lamudji, 2005:97).

Dengan adanya model pembelajaran, media yang bervariasi diharapkan dapat lebih membangkitkan aktivitas praktik dan kompetensi yang diharapkan. Seperti pembelajaran olahraga merupakan salah satu materi penjaskes disekolah. Pendidikan Penjaskes dirancang melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif dan sportif.

Sebagai mana kita ketahui bersama, untuk melakukan olahraga praktik tidak mudah seperti dibayangkan, karena tanpa ada proses sistematis ini malah

akan membahayakan bagi siswa (cedera). Pelajaran olahraga merupakan pelajaran yang sangat di senangi oleh siswa. Oleh karena itu Peneliti mencoba mengembangkan suatu sarana cabang olahraga ini kedalam bentuk buku olahraga yang berisikan olahraga tradisional Jambi, dengan tujuan memberikan motivasi belajar serta manfaat, menarik dan efektif pada pengembangan pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi. Gerak dasar anak apabila sesering mungkin dilakukan maka dia akan semakin berkembang dan lambat laun gerak inilah yang nantinya akan mampu menciptakan gerak yang diharapkan. Dengan gerakan yang sederhana, tidak terlalu terstruktur dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan serta karakteristik anak (Soepartono, 2004:11).

Adanya permasalahan dalam latar belakang diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa diperlukan pengembangan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar serta manfaat, menarik dan efektif pada pengembangan pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan kepada guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Buku Olahraga Tradisional Khas Jambi Pada Siswa SD”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas muncul berbagai masalah yang akan diidentifikasi dengan menyetengahkan berbagai pernyataan berikut ini:

1. Penyajian pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan karena guru mengajar monoton.

2. Pembelajaran yang belum mampu memaparkan dengan penuh yang dapat dipahami siswa.
3. Penggunaan waktu yang kurang efektif karena pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang secara langsung melalui dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Agar hasil penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka peneliti hanya menfokuskan penelitian pada aspek berikut:

1. Bahan ajar buku olahraga tradisional khas jambi pada siswa SD.
2. Pembelajaran belum menciptakan suasana belajar yang secara langsung melalui buku paket panduan yang di ajarkan langsung oleh guru.
3. Permainan tradisional yang akan di kembangkan yaitu permainan adang-adangan, main gasing, permainan egrang dan permainan bakiak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah buku olahraga permainan tradisional khas Jambi yang dikembangkan sudah valid?
2. Apakah buku olahraga permainan tradisional khas Jambi yang dikembangkan sudah praktis?

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a) Menghasilkan buku olahraga permainan tradisional khas Jambi yang valid.
- b) Menghasilkan buku olahraga permainan tradisional khas Jambi yang praktis.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Buku olahraga permainan tradisional khas Jambi dapat digunakan siswa SD.
- b) Sebagai model bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku olahraga permainan tradisional khas Jambi berorientasi model pembelajaran langsung yang valid dan praktis, meliputi:

1. Buku olahraga permainan tradisional khas Jambi dengan prosedur kerja yang secara langsung dapat dipahami oleh siswa.
2. Buku olahraga permainan tradisional khas Jambi dikembangkan oleh peneliti disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan untuk pencapaian

kompetensi dasar (KD) dengan penyajian materi yang jelas, konsep sesuai dengan keilmuan ilmiah dan menampilkan gambar-gambar yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, terdapat kata kunci yang harus diketahui siswa, penyajian yang logis dan sistematis, bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dimengerti siswa.

3. Buku olahraga permainan tradisional khas Jambi dikembangkan oleh peneliti disusun dengan menyesuaikan prosedur kerja yang tidak berbelit-belit dengan gambar-gambar yang dapat membimbing siswa untuk memahami konsep sehingga dapat menggunakan waktu pembelajaran secara efektif.