

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan manusia- manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berbudi pekerti luhur. Oleh karenanya, perbaikan dalam dunia pendidikan terus dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, penjas tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek saja melainkan seluruh aspek mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pelaksanaan pendidikan jasmani melibatkan gerak yang banyak. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan gerak seharusnya segala hal yang diperlukan dalam proses pembelajaran wajib ada agar tercipta keberhasilan pengajaran. Pembelajaran ditentukan oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam individu dan dari luar individu. Faktor yang berasal dari dalam individu misalnya minat, bakat, motivasi dan sikap. Faktor yang berasal dari luarindividu misalnya guru, kurikulum, serta ketersediaan sarana dan prasarana lingkungan sekolah.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan membutuhkan unsur-unsur fisik seperti kekuatan, kecepatan, kelincahan, daya ledak, daya tahan, dan koordinasi. Satu unsur penting yang berguna dalam penguasaan keterampilan berolahraga diantaranya adalah koordinasi mata tangan dan kaki. Keterampilan

kordinasi mata, tangan, dan kaki ini merupakan salah satu dari kecerdasan kognitif, dimana kecerdasan kognitif ini adalah salah satu dari tiga kecerdasan utama yang harus dimiliki oleh manusia selain kecerdasan kognitif dan kecerdasan afektif. Sebagai contoh dalam pembelajaran permainan bola besar antara lain: sepak bola, bola voli, bola basket dibutuhkan kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki serta reaksi yang baik. Selain dalam pembelajaran penjas bola besar, pembelajaran bola kecil antara lain: tenis meja, kasti, bulutangkis, rounders semuanya membutuhkan kemampuan reaksi, serta koordinasi mata, tangan, dan kaki yang baik. Reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki sangat penting bagi siswa, Namun pada kenyataannya latihan untuk meningkatkan reaksi, serta koordinasi mata, tangan dan kaki ini kurang diberikan oleh guru pendidikan jasmani, karena kurang adanya sarana pendidikan jasmani guna meningkatkan kemampuan reaksi serta koordinasi, mata, tangan dan kaki siswa.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik.

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan (skill) sebagai hasil dari tercapainya kompetensi atau pengetahuan.

Hal ini berarti kompetensi keterampilan itu sebagai implikasi dari tercapainya kompetensi pengetahuan dari peserta didik. Keterampilan itu sendiri menunjukkan tingkat keahlian seseorang dalam suatu tugas atau sekumpulan tugas tertentu.

Afektif adalah proses pembelajaran yang meliputi bagaimana individu bersikap dan bertindak dalam lingkup sosialnya. Bisa juga penilaian afektif ini mencakup emosi individu, perasaan, dan kestabilan emosi darinya. Untuk penilaian afektif biasanya dilakukan dengan memberikan sebuah tantangan yang memeras emosi dari individu. Jika ia berhasil dalam hal yang bersangkutan maka akan dinilai baik. Namun sebaliknya ketika hasilnya buruk maka akan diambil langkah yang paling tepat.

Kognitif berasal dari kata cognition persamaannya knowing yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan. Selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitasnya dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir dimana kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Mengingat merupakan aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuan berasal dari informasi yang diperoleh dari masa lampau (Latunconsina, 2013; 2).

Faktor lain yang dapat memengaruhi perkembangan kemampuan kognitif adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang sangat memengaruhi tumbuh

kembangnya anak diantaranya keluarga, latar belakang pendidikan orang tua dan lingkungan sosial. Latar belakang pendidikan orang tua ini berkorelasi positif dengan cara mereka mengasuh anak dan perkembangan anak. Hal ini berarti semakin tinggi pendidikan terakhir orang tua akan semakin baik cara pengasuhan anak karena wasasan mereka yang lebih luas dan akibatnya perkembangan anak menjadi positif (Latunconsina, 2013; 3). Salah hal yang dapat merangsang perkembangan kognitif adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media sebagai wadah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran, seberapa maksimalnya pembelajar dapat menyerap dan menguasai apa yang diajarkan. Pada perkembangan zaman terdapat berbagai macam media pembelajaran yang ada dengan apa yang menjadi tujuan, salah satu media yang perkembangan saat ini adalah media kartu permainan, karena media kartu kata ini dapat berupa kardus yang berlapis kertas yang terdiri dari sebuah kata (Vika, dkk, 2017: 46). Manfaat penggunaan kartu kata dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa menurut maimunah hasan adalah yaitu dapat membaca permulaan dengan mudah, membantu siswa dalam mengenal huruf, kosa kata dan gambar, mengembangkan daya ingat otak kanan, dan memperbanyak perbendaharaan kata pada siswa (Yasbiati, 2017: 54). Media pembelajaran sangat di butuhkan dalam mempelancar proses belajar mengajar.

Dari observasi awal yang saya lakukan di SMAN 11 Muaro Jambi sebenarnya psikomotor siswa di SMAN 11 Muaro Jambi sudah bagus, hal tersebut dibuktikan ketika saya melakukan survey secara langsung di sekolah SMAN 11 Muaro Jambi. Terlihat pada saat jam pelajaran di mulai, siswa lebih bagus atau lebih

mengerti dalam pelajaran praktek di lapangan. Contohnya siswa dalam pelajaran praktek dilapangan lebih memahami cara bermain. Hal ini terlihat saat jam praktek olahraga di permainan bola besar dan bola kecil siswa lebih paham mempraktekkan seperti tehnik dasar *dribbling*, *passing*, dan cara bermain. Tetapi, pada saat peneliti menanyakan tentang pengetahuan siswa terhadap teori bola besar dan bola kecil, masih banyak siswa yang belum mengetahui tentang teori dalam bola besar dan bola kecil. Contohnya siswa hanya mengetahui cara bermain akan tetapi ada juga siswa yang tidak mengetahui seperti ukuran lapangan, aturan dalam bermain, ukuran tinggi dan lebar tiang gawang. Hal tersebutlah yang melatar belakangi saya untuk melakukan penelitian ini.

Penelitian ini yaitu mengenai penggunaan media kartu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa melalui media pembelajaran yang akan di terapkan. Karena masih kurangnya pemanfaatan media kartu permainan dalam proses pembelajaran, yang mana hal ini membuat proses belajar mengajar kurang menarik dan menjadikan kemampuan kognitif siswa kurang terpacu.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran penjas materi bola besar dan bola kecil menggunakan media kartu permainan untuk kelas X (FASE E) I di SMAN 11 Muaro Jambi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian permasalahan sebagai mana pada latar belakang permasalahan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang timbul, yaitu:

1. Lemahnya kemampuan kognitif siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan kemampuan kognitif lebih kuat

2. Penggunaan metode pengajaran yang masih konvensional, guru menerangkan, siswa mendengar dan menghafal
3. Manajemen kelas yang masih kurang bagus, sehingga tidak semua siswa mendapatkan perhatian yang sama dari guru.
4. Belum digunakan media kartu permainan dalam mendukung pembelajaran Penjas

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah saya teliti adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas materi bola besar yaitu sepak bola, bola voli, bola basket dan bola kecil yaitu tenis meja, kasti, bulutangkis dan rounders.
2. Penelitian hanya dilakukan di kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana penerapan penggunaan media kartu permainan dalam kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi?
2. Apakah penggunaan media kartu permainan dalam kemampuan kognitif siswa pembelajaran Penjas Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi dapat memicu semangat belajar para siswa?
3. Apakah penggunaan media kartu permainan tersebut sudah sesuai dengan model pembelajaran yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:

Mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Penjas dengan penggunaan media kartu permainan pada siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait mengenai media pembelajaran secara kreatif sesuai dengan kurikulum merdeka baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.
- b. Menjadi kajian teori untuk penelitian sejenis tentang penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi.

2. Secara praktis

- a. Dapat dijadikan masukan bagi calon guru dan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani dan lebih baik lagi.
- b. Dapat mengetahui penerapan penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif penggunaan media kartu permainan dalam peningkatan kemampuan kognitif siswa Kelas X (FASE E) I SMAN 11 Muaro Jambi