

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman sekarang perlu adanya perkembangan pada pendidikan dari segi teknologi dan ilmu pengelahuan agar pendidikan di era globalisasi ini dapat berkembang lebih bagus serta memberikan perubahan pada bangsa ini. Pada tahap tingkat perkembangan peserta didik yaitu diawali pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Menurut Ihsan, pendidikan dasar yaitu diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan ilmu pengetahuan pada keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam lingkungan social (masyarakat) serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang wajib diikuti setiap warga Negara.¹ Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan unsur terpenting yang dijadikan sebagai patokan kesuksesan suatu bangsa. Sesuai denga firman-Nya dalam Q.S. al-Mujadalah ayat 11, yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.129.

Merujuk pada ayat tersebut, tentu bukan suatu kebetulan jika derajat Rasulullah Saw. melampaui segenap makhluk ciptaan Allah Swt. Sebab Rasulullah Saw. merupakan satu-satunya makhluk ciptaan Allah Swt. Yang ilmunya tiada banding. Ibarat samudra, ilmu-ilmu makhluk lainnya ibarat setetes air hujan di tengah samudra ilmu Rasulullah Saw. dalam hal inilah, amat penting bagi kita memahami ilmu. Sebab, ilmu bukan sekedar mengantarkan kita menuju kesuksesan hidup di dunia, melainkan juga untuk di akhirat.² Selain itu, sabda Nabi Muhammad Saw. yang artinya:” *Menuntut ilmu itu suatu kewajiban kepada setiap muslim laki-laki dan perempuan*”. (HR. Ibnu Abdil Barr).³ Dari kedua dalil tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Dalam standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah, cakupan materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik peserta didik serta membiasakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat. Pada teknik penilaian mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) mengacu pada tiga aspek penilaian diantaranya, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tugas dan kewajiban seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah mengatur, membimbing, dan mengarahkan

²Ainur Rasyid, *Hadits-Hadits Tarbawi*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2017), h. 37-38.

³Abdul Majid, *Hadis Tarbawi: Hadis-Hadis Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2012), h. 68.

peserta didik untuk mencapai tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) mempunyai dua unsur yaitu bermain dan olahraga, akan tetapi tidak semata-mata hanya bermain dan olahraga melainkan kombinasi antar keduanya contohnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah Permainan Sepak Bola.

Sepak bola merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Materi sepak bola ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai teknik-teknik dasar seperti gerakan lokomotor (berlari), non-lokomotor (meloncat), dan manipulative (cara mengoper bola, mengontrol bola, menyundul bola) sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu.

Salah satu SDN yang bermasalah pada hasil belajar mata pelajaran PJOK adalah SDN Sungai Turak Kecamatan Amuntai Utara khususnya pada materi bola besar yaitu sepak bola kelas V semester II. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik di SDN Sungai Turak. Rendahnya hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari dokumentasi yang dimiliki guru yaitu sebanyak 60% siswa yang telah mencapai nilai KKM dan sebanyak 40% siswa belum dapat mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan sekolah untuk mata pelajaran PJOK

adalah 70. Penulis menemukan persepsi peserta didik banyak yang memandang bahwa mata pelajaran ini adalah mata pelajaran yang membutuhkan perhatian khusus dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. Di sisi lain banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran ini sulit mendapatkan hasil yang memuaskan karena dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharuskan mampu menguasai teknik- teknik dasar dalam bermain bola. Pihak sekolah hanya mengandalkan bola dan lapangan tanpa adanya praktek dalam materi sepak bola ini sehingga peserta didik setelah menerima materi dari guru langsung praktek tanpa adanya melakukan latihan- latihan dasar.

Berdasarkan masalah di atas perlu adanya penanggulangan khususnya pada materi bola besar yaitu sepak bola. Apabila dibiarkan tanpa adanya penyelesaian maka bisa mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan berpengaruh pada prestasi siswa itu sendiri. Permasalahan ini juga memberi dampak pada mutu pendidikan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu peneliti memberikan kombinasi permainan tradisional dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar dengan memberi motivasi serta melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar lebih aktif, kreatif, dan peserta didik termotivasi untuk menemukan informasi baru dari pengalaman yang pernah dilakukannya.

Permainan *Bahasinan* merupakan salah satu permainan tradisional yang terdiri 2 tim yaitu tim penyerang dan tim penjaga. Pada setiap pemain di

tim penjaga bertugas untuk menjaga dengan cara membuat penjagaan yang berlapis ke belakang agar tidak dapat dilalui oleh tim penyerang. Dan satu pemain lagi bertugas di garis tengah yang bergerak lurus dari pengajaaan lainnya.⁴

Dari latar belakang di atas, mengingat begitu pentingnya materi sepak bola serta kendala yang dialami di dalam pembelajaran, maka sangatlah diperlukan suatu penggunaan permainan tradisional yang dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik yang mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam lagi tentang penggunaan permainan *Bahasinan*. Hal ini kemudian dituangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Permainan *Bahasinan* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PJOK Materi Sepak Bola dikelas VA SDN SUNGAI TURAK”**.

⁴Ipang Setiawan dan Heri Triyanto, “Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD”, *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, 2014, h. 39-40.

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka ditegaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah suatu ukuran yang berhubungan dengan meningkatnya keberhasilan dari proses pembelajaran.⁵ Pembelajaran dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah memperoleh nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Efektivitas dalam penelitian ini adalah terlaksananya penggunaan permainan *Bahasinan* dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola di kelas V A SDN Sungai Turak tahun pelajaran 2021/2022 berada pada kategori minimal baik dan hasil belajar pada tes akhir siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 70 berjumlah $\geq 75\%$. Selain itu, efektivitas juga dilihat melalui uji *Wilcoxon*, dan uji *Paired Samples Statistics*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar PJOK adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PJOK yang dapat diukur dengan menggunakan *posttest*. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan dua aspek penilaian yaitu kognitif dan psikomotorik dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan permainan *Bahasinan* pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola kelas VA di SDN Sungai Turak.

⁵Puji Sumarsono, dkk, *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*, (Malang: UMM Press, 2020), h.7.

3. PJOK

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran di sekolah yang merupakan alat pendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, sportifitas, sikap pembiasaan pola hidup sehat, dan pembentuk karakter dalam rangka mencapai tujuan pendidik nasional. Dalam pembelajaran PJOK terdapat banyak materi pembelajaran, salah satunya materi sepak bola. Sepak bola adalah permainan yang terdiri dari dua tim yaitu tim kandang dan tim tamu. Biasanya permainan ini terdiri 11 orang pemain dan permainan ini dilakukan dengan cara menendang bola yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahannya gawan agar tidak kemasukan bola. Sepak bola terdapat gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

4. Permainan Tradisional Bahasian

Bahasinan adalah permainan tradisional yang membantu proses pembelajaran PJOK khususnya pada materi sepak bola. Permainan *bahasinan* ini secara tidak langsung membuat peserta didik mengatur strategi untuk memenangkan pertandingan, untuk membuat peserta didik saling berkerjasama, bermain secara kompetitif, dan sportif serta menghargai dan menjaga perasaan tim yang kalah dalam permainan tersebut.⁶ Pada permainan *Bahasinan* terdapat gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

⁶Nor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *A SAMPAI Z PERMAINAN TRADISIONAL BANJAR UNTUK PERKEMBANGAN ANAK*, (Banjarmasin: IAIN ANTASARI PRESS, 2016), h. 60-63.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VA sebelum menggunakan permainan Bahasinan pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola di SDN Sungai Turak?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VA sesudah menggunakan permainan Bahasinan pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola di SDN Sungai Turak?
3. Apakah penggunaan permainan Bahasinan efektif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK peserta didik kelas VA di SDN Sungai Turak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VA sebelum menggunakan permainan Bahasinan pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola di SDN Sungai Turak.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VA setelah menggunakan permainan Bahasinan pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola di SDN Sungai Turak.

3. Mengetahui keefektifitasan penggunaan permainan Bahasinan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola di kelas VA SDN Sungai Turak.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis
 - a. Dapat dijadikan salah satu bahan kajian ilmiah bagi para guru maupun masyarakat yang akan mendalami permainan pembelajaran PJOK.
 - b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai permainan tradisional terhadap pembelajaran PJOK.
 - c. Dapat dijadikan kajian dalam pemanfaatan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK.
2. Aspek Praktis
 - a. Bagi Guru
 - 1) Memperoleh permainan pembelajaran yang lebih variatif bagi guru dan sekolah.
 - 2) Memotivasi pendidik untuk memanfaatkan permainan-permainan tradisional.
 - 3) Agar guru lebih kreatif dalam mengkombinasi permainan tradisional terhadap materi serta menerapkannya dengan baik.

- 4) Informasi ini nantinya bisa dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran PJOK.

b. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan mahasiswa untuk dapat berfikir secara kritis dan sistematis dalam menghadapi permasalahan yang terjadi.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa dalam praktek pembelajaran lapangan.
- 3) Menambah keterampilan dalam membuat dan mengkombinasikan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK.
- 4) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui permainan tradisional.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan adanya permainan ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang akan diajarkan.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PJOK terutama pada materi sepak bola.
- 3) Permainan pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi penulis sehingga tertarik untuk memilih judul di atas antaranya:

1. Sepengetahuan penulis, belum banyak yang melakukan penelitian tentang permainan tradisional pada pembelajaran PJOK khususnya materi sepak bola.
2. Pentingnya penggunaan permainan *Bahasinan* dalam proses pembelajaran khususnya pada materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada permainan sepak bola. Karena pada permainan *Bahasinan* ini lebih menekankan kelincahan, kerjasama kelompok, dan sportivitas bermain. Jadi menurut peneliti kombinasi antara permainan tradisional *Bahasinan* dengan permainan sepak bola sangat cocok untuk dibahas, karena kedua permainan ini sama-sama mengandalkan kelincahan, kerjasama, dan sportivitas bermain.
3. Mengetahui apakah dengan penggunaan permainan *Bahasinan* pada materi sepak bola akan meningkat keterampilan pada gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif peserta didik.

G. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang Permainan *Bahasinan* pada mata pelajaran PJOK yang ditemukan berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam

melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang penulis temukan, yaitu:

1. Arina Rizki Nur 'Aini dalam skripsinya dengan judul *“Peran Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 di TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tahun 2018. Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan bahwa permainan tradisional gobak sodor mempunyai peran untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak melalui kegiatan berlari dan melompat yang ada didalam permainan. Dengan kegiatan tersebut, perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal. Permainan tradisional gobak sodor membantu untuk mengembangkan koordinasi mata, tangan, dan kaki pada anak, karena permainan tradisional gobak sodor merupakan permainan yang banyak melibatkan otot-otot besar, sehingga membantu anak untuk mengembangkan motorik kasarnya. Faktor pendukung yang membantu terlaksananya kegiatan permainan tradisional gobak sodor dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B1 yaitu dedikasi tinggi tenaga pendidik, antusiasme anak, dan alat bantu yang mudah didapat. Adapun faktor penghambatnya yaitu perbedaan kemampuan anak dan keterbatasan lahan.⁷

⁷Arina Rizki Nur 'Aini, Skripsi *“Peran Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B1 di TK Nurul Ummah Kotagede Yogyakarta”*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018,

2. Ipang Setiawan dan Heri Triyanto dalam jurnalnya dengan judul *“Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD”*, Universitas Negeri Semarang, pada tahun 2014. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yaitu: (a) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan dari hasil pengumpulan informasi, observasi lapangan dan kajian pustaka, (b) mengembangkan bentuk produk awal (model permainan tradisional gobak sodor bola), (c) evaluasi ahli: satu ahli Penjas dan dua ahli pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar, serta uji coba skala kecil, dengan kuesioner dan konsultasi kemudian dianalisis, (d) uji coba skala besar, (e) revisi produk akhir. Dari hasil uji coba skala kecil diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 80 % (baik), ahli pembelajaran I 81,33 % (baik), ahli pembelajaran II 82,67 % (baik), hasil kuesioner uji coba skala kecil rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 94,16% (sangat baik), rata-rata kuesioner uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,11 % (sangat baik). Dari data maka dapat disimpulkan bahwa model permainan tradisional gobak sodor bola ini dapat digunakan bagi siswa SD.⁸

https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrwXxTpaOVgUXsATCP3RQx.;_ylu=Y29sbwMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1625676138/RO=10/RU=http%3a%2f%2fdigilib.uin-suka.ac.id%2f37853%2f/RK=2/RS=3ENROjKnGzAdsRnt1uM0t0Qtcug- diakses pada tanggal 04 Juni 2021 pukul 14.22 WITA

⁸Ipang Setiawan dan Heri Triyanto, “Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD”, *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Vol. 4, No. 1, 2014, h. 39.

3. Frendi Aru Fantiro dan Bustanol Arifin dalam jurnalnya yang berjudul “*Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar*”, Universitas Muhammadiyah Malang pada tahun 2019. Berikut ini adalah langkah-langkah Penelitian pada jurnal yaitu: (a) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). (b) Perencanaan (*planning*). (c) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*). (d) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). (e) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). (f) Uji coba lapangan (*main field testing*). (g) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). (h) Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). (i) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). (j) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Dari 37 responden hanya 1 siswa (2,70%) yang menjawab tidak mudah pada aspek tingkat kerumitan soal dalam permainan gobak sodor. Selanjutnya, 1 siswa (2,70%) yang menjawab cukup menarik model permainan gobak sodor, cukup paham terhadap konsep materi yang disampaikan melalui model permainan gobak sodor, cukup jelas gambar dan tulisan dalam media permainan gobak sodor, dan cukup jelas soal yang digunakan dalam media permainan gobak sodor.⁹

⁹Frendi Aru Fantiro dan Bustanil Arifin, “Pembelajaran Permainan Kinestetik Gobak Sodor untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Universitas Muhammadiyah Malang*, Vol. 3, No.2, 2019, h. 58.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Permainan Bahasinan efektif digunakan terhadap hasil belajar pada materi Sepak Bola kelas VA di SDN Sungai Turak.

H_0 : Permainan Bahasinan tidak efektif digunakan terhadap hasil belajar pada materi Sepak Bola kelas VA di SDN Sungai Turak.