

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (**Undang-Undang Nomor 20, Nasional, Tahun 2003**). Menurut Aspi & Syahrani, (2022), Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.

Proses pendidikan merupakan masalah besar yang dihadapi setiap negara. Karena itu akan mempengaruhi setiap fasilitas, budaya, situasi serta kondisi suku bangsa tersebut. Maka dari itu, dapat dilihat adanya perbedaan yang terlihat dalam setiap pelaksanaan pendidikan tersebut. Sedangkan pendidikan jasmani pada hakekatnya yaitu sebuah proses pengembangan aktivitas fisik melalui pendidikan. pendidikan jasmani bukan semata-mata bertujuan untuk menjadikan atlet tetapi bertujuan untuk kebugaran jasmani melalui aktivitas fisik gerak.

Dalam sebuah aktivitas pembelajaran PJOK diperlukan sebuah interaksi sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada faktor luar maupun dari dalam. Salah satunya adalah inovasi yang menyenangkan di dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan aktifitas gerak, nilai-nilai karakter siswa dan budaya.

Pemberian permainan kecil merupakan sebuah alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan disetiap proses pembelajaran PJOK sehingga dapat memacu siswa dalam aktif melakukan setiap tugas gerak. Menurut Panjaitan & Fardana, (2023), Pendidikan jasmani merupakan sarana yang bertujuan untuk mendukung perkembangan keterampilan motorik, kapasitas fisik, wawasan, kemampuan dalam menyelesaikan masalah, pemahaman nilai-nilai, serta membentuk kebiasaan hidup sehat, sehingga individu dapat beradaptasi dengan kemajuan di era digital. Namun dengan begitu keberadaan PJOK sering dianggap sepele di banding mata pelajaran yang lain.

Dalam sebuah aktivitas pembelajaran PJOK diperlukan sebuah interaksi sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada faktor luar maupun dari dalam. Salah satunya adalah inovasi yang menyenangkan di dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan aktifitas gerak, nilai-nilai karakter siswa dan budaya. Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru pada waktu menjalankan magang, kenyataannya siswa masih banyak yang kurang berpartisipasi dalam setiap pembelajaran PJOK, disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti: siswa yang tidak menyukai pembelajaran PJOK, siswa yang tidak menyukai materi yang akan diajarkan oleh guru, dan siswa yang tidak ahli di bidang olahraga.

Dengan demikian guru diharapkan mempunyai alternatif dan inovasi pembelajaran PJOK sehingga siswa dapat merasa senang dan gembira dalam melakukan setiap pembelajaran. Pada pengalaman mengajar saat melaksanakan magang, pada awal pembelajaran peserta didik terlihat pasif seperti pada saat melakukan pemanasan dan dengan teknik yang salah ditambah raut wajah yang tidak bersemangat. Pada saat penulis menginovasi pembelajaran dengan memberikan permainan kecil yang diperoleh ketika di perkuliahan, siswa langsung bersemangat dalam

melakukan tugas gerak, dapat dilihat dengan antusias siswa dalam melakukan tugas gerak yang penulis perintahkan, gerak siswa yang semakin meningkat cepat serta raut wajah yang berubah yang awalnya tidak mempunyai semangat menjadi bersemangat.

Pada pertemuan selanjutnya penulis kembali menginovasi pembelajaran sehingga partisipasi aktif siswa meningkat dan setiap siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Partisipasi yaitu melibatkan mental, emosional, dan fisik setiap orang dalam situasi kelompok yang bertujuan untuk memberikan kontribusi demi tujuan kelompok, serta bertanggung untuk mencapai tujuan kelompok tersebut. Dari segi bahasa, Partisipasi dalam pendidikan mengacu pada keterlibatan aktif dalam berbagai program dan kegiatan pendidikan, baik dengan berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat diwujudkan melalui kesediaan untuk menjalankan program, memberikan masukan berupa ide, tenaga, waktu, keahlian, sumber daya, serta dukungan finansial atau materi. Selain itu, partisipasi juga mencakup pemanfaatan dan penerimaan manfaat dari hasil-hasil pendidikan (Rahmat et al., 2023).

Berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), partisipasi dapat diartikan bahwa setiap individu siswa melakukan setiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru baik itu melakukan gerak, atau instruksi yang diberikan selama proses pembelajaran PJOK berlangsung. Partisipasi aktif yaitu siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan mengikuti instruksi maupun tugas gerak yang diberikan oleh guru. Siswa sejatinya ikut terlibat dalam setiap pembelajaran, tidak berarti siswa hanya mengikuti setiap tugas gerak ataupun materi yang diajarkan, tetapi juga terlihat aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan selalu berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru.

Menurut Rehkohdi (2017:1) permainan dapat dipelajari secara serius sebagai cara paling penting dan menarik untuk meningkatkan kesehatan fisik, mental, afektifitas, dan sosial masyarakat. Permainan kecil dapat menjaga kesehatan fisik, meningkatkan kondisi spiritual dan mental, dan nilai budaya. Dalam kehidupan sehari-hari bermain sudah tidak asing lagi bagi setiap manusia, karena sejak anak-anak setiap individu sudah pernah melakukan permainan. Hal ini sangat penting untuk setiap orang dan dapat membantu untuk mempercepat pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan untuk orang dewasa bermain juga dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, juga membantu untuk dalam hidup bermasyarakat.

Menurut Akbari, dkk (2009:124) bermain adalah mode utama di mana anak-anak belajar tentang tubuh dan kemampuan gerakan mereka. Ini juga berfungsi sebagai fasilitator penting pertumbuhan kognitif dan afektif pada anak-anak serta sarana penting untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Menurut *Kovačević* dan *Opić* (2014: 97) bermain adalah sebab dan akibat dari perilaku yang menjadi ciri perkembangan manusia. Pada saat yang sama, bermain adalah kebutuhan untuk gerakan, sukacita, bersosialisasi dan kegiatan. Sedangkan menurut Taufiqurrahman et al., (2024), Permainan kecil merupakan jenis permainan yang tidak memiliki aturan tetap, baik dalam hal regulasi permainan, pemimpin, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi waktu pelaksanaannya.

Selain itu, dalam bermain dapat membantu anak untuk menunjukkan identitasnya menjadi dikenal sehingga rasa percaya dirinya ada. Didalam pendidikan permainan kecil kerap sekali digunakan siswa untuk bermain bersama teman sejawat untuk mengisi kekosongan di sela-sela jam istirahat. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran berupa permainan-permainan kecil. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan permainan yang diperoleh setelah mengikut

perkuliahan permainan kecil maupun permainan yang sering dijumpai dalam masyarakat sekitar dan nantinya diharapkan partisipasi aktif siswa akan meningkat.

Menurut Cahyani et al., (2023), Permainan sering kali terkait dengan warisan budaya suatu masyarakat, dan melalui bermain permainan tradisional, anak-anak dapat mempelajari dan memahami nilai-nilai budaya mereka dengan lebih baik. Sementara nilai-nilai dapat menunjukkan perbedaan budaya. Permainan kecil juga sangat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran serta mampu membantu untuk partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sehingga murid-murid tidak pasif pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak merasa jenuh ataupun monoton dalam mengikuti pembelajaran.

Setiap bentuk permainan kecil juga dapat membuat motivasi siswa meningkat dalam belajar. Dalam bermain anak bisa menerima banyak jenis rangsangan serta mampu meningkatkan daya ingat dan pengetahuan anak. Permainan juga dapat menimbulkan sikap sportif, dimana setiap orang sanggup mentaati peraturan, menerima kekalahan tanpa unsur dendam, menerima kekalahan dan kemenangan secara ikhlas. Selain itu, dalam bermain dapat membantu anak untuk menunjukkan identitasnya menjadi dikenal sehingga rasa percaya dirinya ada. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari kelompok, banjir-gempa-tsunami, benteng-bentengan, gobak sodor, dan menjala ikan.

Cara pandang terhadap segala kekurangan pendidikan PJOK harus segera diubah. Untuk meningkatkan pembelajaran dan partisipasi aktif siswa, permainan kecil diharapkan dapat mengubah konsentrasi siswa dan meningkatkan tugas gerak. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, tentu guru dituntut agar memiliki kompetensi dalam mengelola pembelajaran. Guru diharapkan mampu merencanakan dan mengelola pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan sesuai tujuan pendidikan.

Apabila guru berhasil menciptakan suasana tersebut, maka tujuan pendidikan yang sangat umum seperti pengembangan mencerdaskan anak bangsa dengan sendirinya tercapai. Tentu pembelajaran yang membosankan tidak akan menyenangkan, sehingga kebosanan akan segera dihilangkan. Rencana penelitian ini dilaksanakan menggunakan permainan dan olahraga yaitu pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian harapannya siswa lebih menikmati dan merasa senang saat pembelajaran PJOK berlangsung. Permainan kecil juga diharapkan mampu memberikan efek bagi siswa untuk lebih aktif selama pembelajaran dilaksanakan. Sehingga dengan uraian latar belakang di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Permainan Kecil Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran PJOK Di SMA Negeri 17 Takengon”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Analisis penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran PJOK di SMA Negeri 17 Takengon.
2. Upaya peningkatan partisipasi aktif siswa melalui permainan kecil pada kegiatan pembelajaran PJOK.
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan permainan kecil sebagai strategi pembelajaran PJOK.
4. Dampak penerapan permainan kecil terhadap motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti dari penelitian ini adalah apakah permainan kecil dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 17 Takngon?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis permainan kecil dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 17 Takengon.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan sumbangsih ilmu dan pengetahuan yang berkaitan dengan fakultas dan jurusan penulis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi SMA Negeri 17 Takengon

Memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran olahraga untuk meningkatkan kemampuan siswa.

b. Bagi guru SMA Negeri 17 Takengon

Meningkatkan kreativitas dalam mempersiapkan rencana pengajaran dan menggunakan langkah pembelajaran dengan metode yang variatif.

c. Bagi peserta didik SMA Negeri 17 Takengon

Untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui permainan kecil dalam pembelajaran PJOK.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti sebagai praktisi ilmu pendidikan pada khususnya.

