

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan landasan teori atau pedoman yang menjadi titik tolak pelaksanaan dan pengembangan praktik pendidikan pada jenjang pendidikan dasar, yaitu pada jenjang sekolah dasar (SD) dan jenis sekolah lain pada jenjang yang sama. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan pada hakikatnya merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pencapaian Pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik di masa depan. Sekolah memiliki peran yang penting sebagai wadah peserta didik untuk berproses mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi impersonal yang dibutuhkan untuk perkembangannya di masa dewasa agar memiliki kontribusi positif untuk kehidupan di Masyarakat. Melalui ruang lingkup sekolah akan memberikan pengalaman belajar yang tidak di perolehnya di rumah. (Nugroho, 2023)

Pendidikan hendaknya membentuk insan yang cerdas dan berkarakter, sehingga menciptakan bangsa yang unggul dalam prestasi dan santun berinteraksi sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang dalam Pasal 3 ditegaskan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi peserta didik

agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Agar tercapainya tujuan diatas hendaknya guru mengetahui sebuah model pembelajaran karena mengingat Pendidikan karakter bukan tugas guru satu bidang stud saja melainkan tugas dari semua guru mata Pelajaran yang ada di sekolah. (Effendi & Padang, 2019) menyatakan penerapan strategi pembelajaran yang tepat melalui kombinasi metode atau model pembelajaran maupun sumber belajar yang tepat, serta dapat melibatkan siswa untuk belajar aktif bisa mempermudah guru untuk mencapai tujuan belajar siswa. Guru dituntut untuk bisa mendesain strategi pembelajaran agar siswa bisa fokus untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Masalah masalah belajar di dalam kelas seperti bosan, tidak paham dengan materi yang diberikan, ataupun siswa asyik main sendiri bisa diantisipasi jika guru kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajarannya. (Effendi & Padang, 2019)

Pembelajaran yang inovatif dapat mendorong siswa dan guru untuk memperluas pengetahuan mereka dan menerapkannya dalam kehidupan sehingga mereka menjadi manusia kreatif (Kamal & Firmansyah, 2023). Dengan perkembangan teknologi infromasi yang telah masuk ke dunia Pendidikan, khususya di sekolah guru harus lebih inovatif terutama mengembangkan dan memanfaatkan budaya lingkungan sekitar. Salah satu bagian dari proses pendidikan secara umum adalah pendidikan jasmani, sehingga pendidikan jasmani tidak boleh diabaikan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tidak berkemungkinan bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang

disukai anak-anak karena anak dapat mengeksplorasi apa yang ingin dilakukan. Menurut (Nugroho, 2023) “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat dan aktif, mengembangkan sikap sportif, serta kecerdasan emosi peserta didik”.

Masa anak-anak merupakan kesempatan yang sangat baik untuk belajar, yaitu dengan pengoptimalan perkembangan gerak dasar dan kerja samanya. Pada masa anak-anak akan lebih banyak mendapatkan pengalaman gerak dengan bermain secara individu maupun secara berkelompok sesuai dengan karakter usianya. Jhon Dewey menyatakan bahwa anak-anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. (Erwanda & Sutapa, 2023) Melalui pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak dapat mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangannya meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya dalam bermain. Arti bermain bagi anak diantaranya ialah memberikan peluang bagi anak untuk berkembang sepenuhnya, baik dari segi fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional) (Erwanda & Sutapa, 2023).

Bermain juga merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan manfaat bagi anak dalam mengembangkan dirinya baik dari segi fisik, psikis, sosial, dan emosional (Erwanda & Sutapa, 2023). Sedangkan menurut Hurlock (Rizky & Purnomo, 2021) yang menjelaskan bahwa anak di usia sekolah dasar merupakan anak yang masih berada pada taraf usia bermain. Bermain bagi anak dapat melatih otot dan seluruh seluruh bagian tubuh anak yang berpengaruh

pada kemampuan motorik anak. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan kebanyakan anak-anak menyukai bermain. Bermain memiliki manfaat yang nyata dalam aspek perkembangan anak terutama kognitif, fisik-motorik, sosial, emosional, dan aspek perkembangan lainnya, yang bisa dikatakan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan bermain. Bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh (Cendana & Suryana, 2021). Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak adalah permainan tradisional. Permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak karena memiliki tujuan dan rancangan yang dapat mengatur aktivitas anak sesuai dengan keinginan pendidik (Erwanda & Sutapa, 2023).

Nugroho (Fitria Dewi, 2016) menyatakan permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Namun seiring berkembangnya teknologi maka terjadi perubahan pula pada kalangan anak-anak karena sudah sangat jarang di temui anak yang mau bermain permainan tradisional seperti congklak, gobak sodor, kelereng, dan jenis permainan tradisional lainnya. Banyak anak jaman sekarang yang bahkan tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya. Padahal permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa. (Cendana & Suryana, 2021)

Permainan tradisional mampu meningkatkan kerja sama antar peserta didik karena dalam permainan tradisional juga mengandung nilai karakter gotong royong. Di dalam permainan tradisional dapat ditanamkan beberapa nilai-nilai misalnya : kegembiraan, rasa kebebasan, persahabatan, rasa demokrasi, rasa tanggung jawab, gotong royong hal ini sangat berguna pada kehidupan bermasyarakat.(Inovasi et al., 2022)

Kerja sama merupakan nilai dari sebuah karakter yang mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok (Nugroho, 2023). Permainan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bersosialisasi dan bekerjasama, dengan adanya sosialisasi antar anak akan menciptakan sebuah hubungan ataupun ikatan batin tentang kebersamaan toleransi saling menghargai dan banyak lagi nilai nilai yang baik yang akan tercipta dan tidak ketinggalan nilai kerjasama juga akan tercipta dengan baik. Kecakapan hidup yang harus dikembangkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar adalah keterampilan kerja sama. Kerja sama dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari kemampuan lainnya yang harus dikuasai oleh peserta didik. Karena ketika peserta didik memiliki kecakapan hidup tersebut dapat bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial bermasyarakat. (Nugroho, 2023)

Kerja sama timbul karena adanya kesadaran diri dari setiap individu (in-groupnya) dan kelompok lainnya (yang merupakan outgroup-nya) terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta sebuah hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi dan misi yang sama. Menurut hasil

pengamatan saya peserta didik cenderung egois terhadap temannya, karena pada suatu kelas terdapat kepribadian yang berbeda-beda maka dari itu peserta didik cenderung memilih-milih teman dan terdapat peserta didik bahkan tidak memiliki teman. Sehingga faktor tersebut peserta didik cenderung tidak memiliki rasa solidaritas satu sama lain. Oleh karena itu sangat perlu memberikan model permainan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki jiwa atau karakter kerja sama sesama teman. Dalam meningkatkan sikap kerja sama antar peserta didik bisa dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya menggunakan model permainan tradisional. Termasuk permainan tradisional madura yang kini sudah mulai di tinggalkan, padahal dalam permainan tradisional terdapat manfaat yang besar salah satunya dapat meningkatkan sikap kerja sama peserta didik. Maka dari itu, karakter kerja sama antar peserta didik dapat di kembangkan melalui permainan tradisional madura, yakni *Bal-budih*.

Permainan tradisional *bal-budih* merupakan permainan tradisional yang berasal dari pulau Madura tepatnya di daerah Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Permainan tradisional *bal-budih* ini asli dari daerah Sumenep. Kata *Bal-budih* berasal dari Bahasa Madura yang memiliki dua kata, *Bal* artinya bola, dan *Budih* artinya belakang, jadi *Bal-budih* adalah permainan bola belakang. Permainan tradisional *bal-budih* ini dilakukan oleh 18 orang yang terbagi dalam dua tim/kelompok. Jadi masing-masing tim ber anggotakan 9 orang. Para pemain *bal-budih* ini setiap kelompok terdiri dari berbagai jenjang usia, dari anak-anak, pemuda atau orang tua (Setyawan & Hartinah, 2019). Permainan *bal-budih* ini hampir sama dengan permainan bola kasti, perbedaanya secara umum ada di peraturan permainan dan konsep permainan, apabila permainan bola kasti

menghadap ke depan, untuk permainan *bal-budih* menghadap ke belakang dalam melakukan servis.

Permainan tradisional *bal-budih* ini menggunakan alat sebuah bola kasti. Jenis bola yang digunakan bermacam-macam akan tetapi bolanya harus berukuran bola kecil. Beberapa jenis bola yang di gunakan seperti bola kasti, bola yang terbuat dari daun kelapa yang di bentuk bola itu merupakan cara tradisional. Tetapi secara umum yang di gunakan adalah bola kasti karena ukuran yang pas dan praktis mudah di dapatkan. Permainan tradisional *bal-budih* ini mengajarkan nilai-nilai gotong royong, toleransi dan mengajarkan tidak membeda bedakan teman, dimana semua itu mencakup pada keterampilan kerja sama.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kerja sama merupakan nilai dari sebuah karakter yang mengidentifikasi bahwa kebersamaan lebih unggul dibandingkan dengan individu dalam mencapai tujuan dalam sebuah kelompok. Dari hasil pengamatan saya selama ini anak sering egois saat di lapangan. Oleh karena itu sangatlah perlu untuk memberikan model permainan kepada anak agar anak memiliki jiwa atau karakter kerjasama sesama teman. Dalam pendidikan jasmani nilai kerja sama juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran penjas, mengingat pembelajaran penjas sering menggunakan kelompok dalam setiap pembelajarannya. Contohnya: materi permainan bola besar, bola kecil, permainan tradisional, aktivitas luar kelas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru penjas di SDN Tebul Timur 1 yang ada di Kecamatan Pakong Kabupaten Pamekasan diperoleh gambaran permasalahan yaitu guru pendidikan jasmani kurang kreatif dan kurang variatif dalam mengajar, metode yang digunakan masih bersifat komando atau konvensional/tradisional sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti

pembelajaran gerak dasar. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar kelas atas khususnya pada materi gerak dasar masih belum sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan model permainan tradisional sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang diketahui yaitu oleh (Nugroho, 2023) dengan judul “ Pengembangan Model Permainan Untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dan Kerja Sama Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Bawah “ dengan hasil yang di peroleh ialah pengembangan model ini adalah model permainan. Dengan materi pembelajaran yang berhubungan dengan gerak dasar manipulative, model permainan ini juga bertujuan mengembangkan karakter kerja sama antar peserta didik dan meningkatkan kemampuan dan hasil belajarnya. Model permainan tersebut dapat dimainkan oleh peserta didik dan dapat digunakan oleh guru dalam menunjang keterbatasan model pembelajaran. Selain itu model permainan ini juga memiliki perbedaan dengan model yang dikembangkan dengan peneliti. Model permainan yang di kembangkan peneliti berfokus pada permainan tradisional *bal-budih*., sedangkan penelitian ini menggunakan permainan tradisional *bal-budih* yang dimodifikasi oleh peneliti. Selain itu media dan mekanisme permainan juga berbeda. Selain itu penelitian sebelumnya menerapkan pada peserta didik kelas bawah, sedangkan penelitian ini berfokus pada peserta didik SD kelas V.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dan mengembangkan permainan tradisional yang berjudul “Modifikasi Model Permainan Tradisional Bal Budih Dalam Membangun Karakter Kerja Sama Pada Peserta Didik Kelas V SDN Tebul Timur 1”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini dibuat berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, yaitu bagaimana mengembangkan model permainan tradisional *bal-budih* untuk membangun karakter kerja sama pada peserta didik kelas V sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, yaitu mengembangkan model permainan tradisional *bal-budih* untuk membangun karakter kerja sama pada peserta didik kelas V sekolah dasar?.

D. Spesifikasi Produk

1. Konten

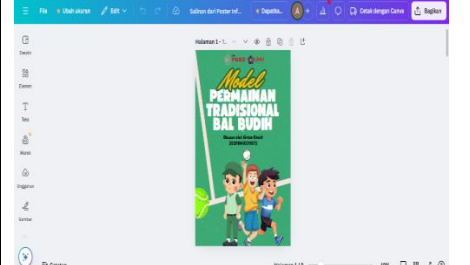
Fase : C (V)

Elemen : Keterampilan gerak

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Indikator
Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).	Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1). Peserta didik mengidentifikasi pola gerak dasar manipulatif (C1) 2). Peserta didik menunjukan gerak dasar manipulatif pada permainan tradisional bal-budih. (C1) 3). Peserta didik mampu menampilkan pola gerak dasar manipulatif pada permainan tradisional bal budih dengan baik dan benar. (C4) 4.) Peserta didik mampu melakukan pola gerak dasar manipulative dalam permainan tradisional bal budih. (P2)

Tabel 1.2 Desain Produk

Desain	Keterangan
	Desain cover awal buku model permainan tradisional bal-budih menggunakan canva.

2. Konstruk

a. Kelebihan Model permainan tradisional bal budih

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ini dapat dijadikan salah satu referensi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang bisa mengintegrasikan Pendidikan karakter. Model permainan ini juga mudah di terapkan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Sehingga lebih membuat guru lebih mudah dalam menyampaikan materi terutama pada materi gerak dasar manipulative.

b. Langkah-langkah permainan tradisional bal budih

1. Peserta didik di bagi menjadi 2 kelompok.
2. Permainan di lakukan di lapangan atau halaman yang lumayan luas.
3. Sebelum permainan di siapkan pos 1 dan pos 2.
4. Masing masing kapten kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok mana yang melakukan servis terlebih dahulu.
5. Kelompok 1 melakukan servis dan kelompok 2 menangkap bola.
6. Pada pemukul satu Bersiap memukul bola di atas tumpuan dan menghadap belakang.

7. Setelah melakukan servis pemukul berlari ke pos 1 dan bisa langsung lari ke pos 2 selama bola belum di kembalikan ke posisi servis oleh kelompok penangkap bola.
8. Kelompok penangkap bola harus berhasil menangkap bola dan melemparnya ke posisi tempat pemain melakukan servis.
9. Apabila kelompok 2 berhasil mengembalikan bola ke depan sebelum pemukul sampai ke pos 1 atau 2 maka kelompok 2 yang akan menjadi tim pemukul dan kelompok 1 akan jadi tim penangkap bola.
10. Apabila tim pemukul tidak ada yang bisa kembali ke base atau tim pemukul semua tertahan di pos 1 atau pos 2, maka tim penangkap bola melemparkan bola ke atas 3x dan tim pemukul harus berlari ke base sebelum bola sampai duluan.
11. Apabila bola sampai duluan maka tim penangkap bola lah yang memenangkan pertandingan.
12. Permainan berakhir Ketika waktu selesai di tentukan oleh guru atau wasit.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun beberapa manfaat pengembangan yang diperoleh dari hasil penelitian sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dan kerjasama.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Diharapkan dapat membantu keterbatasan memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran motorik khususnya pada materi pembelajaran gerak dasar manipulative dan kerja sama yang harus di pahami dan kuasai oleh peserta didik sehingga tercapainya suasana belajar mengajar yang di inginkan.

a. Bagi peserta didik

Di harapkan peserta didik dapat memahami dan menerima materi dengan mudah, sehingga belajar menggunakan model permainan tradisional dapat efektif dan memotivasi peserta didik agar mampu meningkatkan keterampilan dan kemampuan yang mereka miliki.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat membantu dalam memberikan pengawasan kepada peserta didik khususnya pada materi pembelajaran motorik atau gerak dasar manipulatif dan kerjasama yang harus dipahami oleh masyarakat sehingga tercapainya keterampilan gerak dasar sesuai dengan karakteristik usianya.

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa buku model permainan untuk mengembangkan kemampuan gerak dasar manipulatif dan kerjasama bagi peserta didik SD yang dapat

diselenggarakan dalam pembelajaran. Model permainan ini dibuat sesederhana mungkin dan dapat dilaksanakan oleh semua guru SD.

2. Keterbatasan penelitian

- a. Modifikasi model hanya untuk permainan tradisional bal budih
- b. Isi dari buku hanya mencakup modifikasi model permainan bal budih
- c. Materi yang di gunakan hanya mencakup tentang gerak dasar manipulative

G. Definisi operasinal

1. Model Permainan

Model permainan suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan permainan. Modifikasi permainan adalah perubahan dari keadaan semula dengan mengubah permainan yang sudah ada atau membuat permainan yang belum ada.”

2. Permainan Tradisional Bal-budih

Permainan bal-budih merupakan permainan tradisional yang berasal dari Madura, tepatnya di Kabupaten Sumenep. Kata Bal-budih adalah berasal dari bahasa Madura yang mempunyai dua kata, Bal artinya Bola, dan Budih artinya belakang, jadi bal-budih adalah permainan bola belakang.

3. PJOK

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan sebuah mata pelajaran yang membahas tentang penguasaan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan juga pendidikan Kesehatan.

4. Gerak manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerakan untuk bertindak dalam bentuk gerakan yang lebih terampil dari anggota tubuh, seperti: menendang, melempar, dan melakukan dengan control.

5. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan nilai-nilai moral, etika, dan perilaku positif pada individu khususnya peserta didik agar mereka menjadi pribadi yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, jujur, disiplin, peduli, dan mampu hidup sebagai warga negara yang baik.

6. Karakter Kerjasama

Karakter kerja sama adalah sikap dan kemampuan seseorang untuk bekerja bersama orang lain secara harmonis, saling membantu, menghargai pendapat, dan berkontribusi dalam mencapai tujuan bersama.

7. Peserta Didik

Peserta didik adalah seseorang yang sedang mengikuti proses pendidikan pada jenjang tertentu, baik di lingkungan formal (seperti sekolah), nonformal, maupun informal.