

## PRAGMATISME DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

Jonatan Hutasoit<sup>1</sup>, Mar Arianja Tarigan<sup>2</sup>, Panro pakpahan<sup>3</sup> Reza  
anggina<sup>4</sup> Dinda herfa mazidah<sup>5</sup> Nurkadri.<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Medan,  
Indonesia

Email: [jonatanhutasoit131@gmail.com](mailto:jonatanhutasoit131@gmail.com)

### ABSTRAK

Pragmatisme merupakan sifat atau ciri seseorang yang cenderung berfikir praktis, sempit dan instant. Orang yang mempunyai sifat pragmatis ini menginginkan segala sesuatu yang dikerjakan atau yang diharapkan ingin segera tercapai tanpa mau berfikir panjang dan tanpa melalui proses yang lama. Pendidikan jasmani dan olahraga berhubungan dengan pragmatism ini yang merupakan pengetahuan yang kita tekuni sejak sudah belajar di bangku sekolah dasar. Dalam hal pendidikan, pandangan pragmatis John Dewey menyatakan bahwa pendidikan diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang saat ini muncul sehingga metode yang disarankan digunakan dalam pembelajaran adalah problem solving. Melalui penggunaan metode problem solving dan mengisyaratkan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang tidak memiliki akhir dan berlakunya rekonstruksi pengalaman. Secara khusus, implikasi filsafat pragmatisme John Dewey dalam bidang pendidikan di Indonesia berdasarkan kurikulum yang berlaku adalah penggunaan metode problem solving yang digunakan untuk menghadapi kehidupan mendatang. Hal ini sangat sesuai dengan pola pembelajaran berdasarkan kurikulum pendidikan yang saat ini berlaku di Indonesia.

**Keywords:** *Pragmatisme, Pendidikan, Problem solving, Pendidikan jasmani dan olahraga*

### PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi ini sistem pendidikan merupakan hal penting yang perlu di beri perhatian khusus, salah satunya adalah di negara Indonesia. Syarat utama untuk mewujudkan keberadaan negara maju, modern, dan sukses adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan dipikirkan dengan matang untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensidirinya untuk kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan masyarakat. dan negara (Iyakrus, 2019). Pendidikan jasmani adalah alat yang ampuh untuk mengajar siswa secara fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Pendidikan jasmani merupakan komponen penting untuk memperoleh pendidikan berkualitas tinggi dan aspek penting dari pembelajaran sepanjang hayat. Pendidikan jasmani juga membantu dalam pengembangan dan pemahaman cita-cita etis, serta promosi permainan yang adil dalam semua aspek kehidupan. Pendidikan jasmani memainkan peran penting di sekolah dengan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan jasmani yang dipilih dan dilaksanakan dengan cermat. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan komponen penting pendidikan dasar, menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Siswa harus mampu memahami tingkat kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani yang telah dikembangkan dalam kurikulum (Mustafa, 2017). Pendidikan jasmani adalah proses belajar melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik,

pengetahuan, perilaku hidup sehat, be aktif, menunjukkan sportivitas, dan membangun kecerdasan emosional. Siswa akan menemukan mengapa orang bergerak dan bagaimana bergerak dengan aman, efisien, dan efektif sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diberikan. Ide pendidikan Pendidikan jasmani menekankan proses sosialisasi atau pembudayaan melalui latihan jasmani, permainan, dan olahraga. Transmisi nilai budaya disebut sebagai proses sosialisasi. Mediasi pembelajaran adalah pengalaman gerakan yang bermakna yang menjamin keterlibatan siswa dan pengembangan semua bidang kepribadian mereka. Perubahan terjadi sebagai hasil keterlibatan siswa sebagai pemain atau aktor melalui pengalaman gerak, sedangkan instruktur sebagai pendidik bertindak sebagai pengarah, sehingga menghasilkan tindakan yang lebih matang yang menjauh dari pencapaian tujuan.

## **METODE**

MenPragmatisme dalam Pendidikan Jasmani& Olahraga

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pragmatisme**

Pragmatisme berasal dari kata Yunani yaitu pragma yang berarti perbuatan (action) atau tindakan (practice). Isme itu sendiri berarti aliran atau ajaran atau paham. Oleh karena itu, pragmatisme merupakan sebuah paham atau ajaran yang menekankan bahwa pemikiran menurut tindakan. Pragmatisme memandang bahwa kriteria kebenaran ajaran adalah faedah atau manfaat. Suatu teori atau hipotesis dianggap oleh pragmatisme benar apabila membawa hasil. Dengan kata lain, suatu teori dikatakan benar jika teori tersebut berfungsi. Pengertian lain dari pragmatism yaitu paham yang menaruh perhatian pada praktek. Para penganutnya memandang bahwa hidup manusia sebagai suatu perjuangan untuk hidup yang berlangsung terus-menerus yang di dalamnya terpenting adalah konsekuensi- konsekuensi yang bersifat praktis. Berdasarkan beberapa pengertian pragmatism di atas, maka dapat diambil benang merah bahwa pragmatisme merupakan paham yang menganggap bahwa teori dinyatakan benar jika telah berhasil dipraktikkan.

Kemunculan paham ini ternyata tidak diterima dengan baik oleh semua orang. Beberapa yang pro dengan paham ini menyatakan bahwa pragmatisme dinilai positif karena dapat membawa teori ke medan praktis, berupaya menurunkan filsafat ke tanah (membumi), dan menghadapi masalah- masalah yang ada saat itu. Dengan ungkapan lain, pragmatisme berusaha untuk membumikan filsafat agar dapat digunakan untuk memecahkan masalah keseharian di sekitar kita, sebagaimana dikemukakan oleh Dewey bahwa filsafat pragmatisme bertujuan memperbaiki kehidupan manusia serta aktivitasnya untuk memenuhi kebutuhan manusiawi. Sebaliknya, golongan yang kontra memandang bahwa paham ini dinilai enggan dengan kerewelan (perdebatan) filosofis yang tiada henti, enggan mendiskusikan asumsi- asumsi dasar, persepsi dan nilai-nilai yang mendasar, dan cenderung langsung turun pada perencanaan praktis. (Oesman dan Alfian, 1992: 57).

Pro dan kontra pragmatism menunjukkan bahwa pragmatisme memiliki kekuatan dan kelemahan.

Kekuatan pragmatisme:

1. Pragmatisme membawa kemajuan- kemajuan yang pesat baik dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi.
2. Pragmatisme mendorong berpikir liberal, bebas, dan selalu menyangsikan segala yang ada.

- Pragmatisme telah mampu mendorong dan memberi semangat seseorang untuk melakukan penelitian- penelitian demi kemajuan di bidang sosial dan ekonomi.
3. Pragmatisme tidak mudah percaya pada “kepercayaan yang mapan”. Suatu kepercayaan dapat diterima apabila terbukti kebenarannya lewat pembuktian yang praktis sehingga pragmatis tidak mengakui adanya sesuatu yang sakral dan mitos.

#### Kelemahan pragmatisme

1. Pragmatis sangat mendewakan kemampuan akal dalam upaya mencapai kebutuhan kehidupan, sehingga sikap ini menjurus kepada sikap ateisme.
2. Pragmatis menciptakan pola pikir masyarakat yang materialis.
3. Untuk mencapai tujuan materialistisnya, manusia mengejar dengan berbagai caratnmpa mempedulikan lagi bahwa dirinya merupakan anggota dari masyarakat sosialnya. Dengan demikian, masyarakat pragmatisme menderita penyakit humanisme

## 2. Metode Problem Solving

Menurut Dewey, metode *problem solving* terdiri dari lima langkah.

- a. Situasi problematik, artinya orang tersebut memiliki masalah yang pastinya menyimpang dari pengalaman masa lalu dan unik.
- b. Penjelasan masalah, artinya individu mengamati masalah tersebut dengan cara mencari penjelasan atas masalah tersebut secara kontinyu.
- c. *Clarification of the problem*, artinya orang melakukan survei secara hati-hati, pemeriksaan, inspeksi, eksplorasi, dan analisis terhadap elemen-elemen yang terkait dalam situasi problemati Pada tahap ketiga ini, individu berusaha mencari dan menemukan ide-ide dan bahan-bahan yang bisa menyelesaikan kesulitan.
- d. *Constructing tentative hypotheses*, artinya individu menetapkan sejumlah generalisasi, kemudian pernyataan “jika- maka”, yang memungkinkan untuk memecahkan masalah. Proses ini melibatkan mental guna memproyeksikan diri ke masa depan dan memproyeksikan kemungkinan konsekuensi dari tindakan. Sebagai hasil hipotesis dan dugaan, kerangka solusi sementara individu bisa mengatasi kesulitan dan memiliki kemungkinan terbesar untuk mengamankan konsekuensi yang diinginkan.
- e. *Crucial step*, melibatkan pengujian hipotesis ke dalam rencana tindakan untuk mengantisipasi hasil. Menurut Dewey, pemikiran asli terjadi ketika manusia menghadapidan memecahkan masalah sesuai metode ilmiah.

Guru yang menggunakan metode *problem solving* harus bersabar dengan murid- murid mereka. Melakukan pemaksaan pada siswa untuk memperoleh hasil segera dapat menghambat kecukupan respon masa depan. Kontrol guru dalam situasi belajar idealnya tidak langsung daripada langsung. Kontrol langsung melalui pemaksaan atau disiplin eksternal tidak mengubah kecenderungan seseorang karena tidak membantu pelajar menjadi orang yang mandiri. Banyak guru keliru bahwa siswa dapat pertanyaan dengan jawaban yang benar untuk waktu sesingkat mungkin. Sebaiknya, guru memungkinkan siswa untuk membuat kesalahan dan mengalami konsekuensi dari tindakan mereka. Melalui cara tersebut, siswa dapat mengoreksi diri.

## 3. Kurikulum

Bergulirnya rencana penyempurnaan kurikulum di tahun 2012 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), rasanya wajar dilakukan, disebabkan munculnya berbagai kasus tersebut. Penyempurnaan kurikulum yang ada dimaksudkan sebagai upaya dengan tujuan

menghasilkan lulusan yang berkarakter, dan “mengurangi eksekusi perilaku negatif siswa”. Kurikulum KTSP yang diterjemahkan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar di sekolah perlu dikaji ulang dan disempurnakan, sehingga lulusan pendidikan di masa depan akan lebih berkarakter. Hal tersebut menunjukkan bahwa situasi pendidikan kita di sekolah dan kampus belum mampu berfungsi secara optimal dalam mengemban tugas menghasilkan peserta didik yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa yang tinggi, selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Lunturnya peradaban dan nilai-nilai karakter bangsa dikalangan orang-orang terdidik “siswa dan mahasiswa” tersebut menjadi keprihatinan penulis, dimana lembaga pendidikan formal “sekolah dan perguruan tinggi” yang notabene menjadi “kawah candradimuka” bagi anak-anak bangsa, generasi penerus masa depan, ternyata masih sering melakukan perilaku negatif, yang sudah diketahui bertentangan dengan nilai-nilai moral (ethics) yang tidak selaras dengan tujuan pendidikan nasional.

Dewey menentang kurikulum tradisional yang telah lama dikaitkan dengan sekolah formal. Sekolah formal adalah abstrak dalam arti memisahkan anak dari keinginan, kebutuhan, dan pengalaman anak itu sendiri. Dewey menekankan metode problem solving.

Dewey menyatakan bahwa metodologi erat terkait dengan kurikulum. Ia merekomendasikan tiga tingkat organisasi kurikuler, yaitu (1) membuat dan melakukan (2) sejarah dan geografi, dan (3) pengorganisasian pengetahuan.

Membuat dan melakukan merupakan tingkat pertama kurikulum. Tahap ini melibatkan siswa dalam kegiatan atau proyek berdasarkan pengalaman langsung mereka yang menggunakan dan memanipulasi bahan baku. Kegiatan ini memiliki kemungkinan intelektual dalam diri anak dan mengekspos anak untuk aspek fungsional pengalaman.

#### **4. Pendidikan Jasmani dan olahraga**

Pendidikan jasmani adalah proses belajar melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, be aktif, menunjukkan sportivitas, dan membangun kecerdasan emosional. Siswa akan menemukan mengapa orang bergerak dan bagaimana bergerak dengan aman, efisien, dan efektif sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diberikan. Ide pendidikan Pendidikan jasmani menekankan proses sosialisasi atau pembudayaan melalui latihan jasmani, permainan, dan olahraga. Transmisi nilai budaya disebut sebagai proses sosialisasi. Mediasi pembelajaran adalah pengalaman gerakan yang bermakna yang menjamin keterlibatan siswa dan pengembangan semua bidang kepribadian mereka. Perubahan terjadi sebagai hasil keterlibatan siswa sebagai pemain atau aktor melalui pengalaman gerak, sedangkan instruktur sebagai pendidik bertindak sebagai pengarah, sehingga menghasilkan tindakan yang lebih matang yang menjauh dari pencapaian tujuan. Pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan pelaksanaan tugas yang sangat efektif oleh seorang guru agar pendidikan menjadi unggul dan berkualitas, terutama ketika PBM terjadi. Dalam pengajaran pendidikan jasmani, ada tiga faktor yang efektif: (1) tepat pelatihan praktis diperlukan; (2) pelatihan harus memiliki kemungkinan sukses yang tinggi; dan (3) lingkungan belajar harus dikembangkan. Pendidikan jasmani mungkin tinggi berkualitas jika kapasitas guru mengelola kegiatan pembelajaran efektif dan efisien, dengan banyak kreativitas dan keterlibatan guru dalam prosesnya. Ini bukan tugas yang mudah bagi pendidik. Guru yang memiliki kejelasan dalam melaksanakan dan memberi tugas, variasi

penggunaan teknik tekanan dalam menyelesaikan suatu pembelajaran aktivitas, dan penyesuaian terhadap komentar yang membangun adalah guru yang efektif dan efisien.

## **5. Pragmatisme pendidikan jasmani dan olahraga**

Stakeholder pendidikan seringkali berpikir dan berperilaku “praktis dan pragmatis” yang penting anaknya lulus dan seringkali mengabaikan nilai-nilai pendidikan karakter. Kasus ini Perilaku negatif anak-anak juga tidak terlepas dari arus global perkembangan teknologi pola hidup masyarakat. Kemudahan akses internet oleh anak-anak tanpa dibarengi dengan kesiapan psikologi anak, maka muncul kecenderungan anak akan mengisi waktu luangnya dengan game-game online dan play station. Permainan ini juga turut memberikan sumbangan terhadap perilaku negatif anak. Anakanak yang biasa menghabiskan waktunya untuk bergerak di lapangan, saat ini ada kecenderungan lebih banyak menghabiskan waktu luangnya dengan bermain melalui game-game online atau play station. Games-games yang disajikan dengan dengan nuansa kekerasan dan kekejaman berupa: “perang-perangan, pukul-pukulan, tembak-tembaan” dan sejenisnya, menjadi inspirasi dalam kehidupan anak-anak. Kekerasan, kekejaman, kejahatan, dan sejenisnya yang dilakukan melalui game-game online atau play station sedikit-demi sedikit akan terpatrit dalam pikiran anak, sehingga hal-hal yang luar biasa, jauh dari nilai-nilai karakter bangsa mulai bergeser dan menunjukkan kepada kita bahwa sudah terjadi pergeseran tata nilai yang dianut masyarakat lingkungan pendidikan.

Pendidikan yang seharusnya menghargai proses belajar, ternyata belum mampu dilaksanakan secara optimal dilakukan oleh lembaga pendidikan formal. dianggap biasa, “bukan dianggap perilaku buruk yang melanggar nilai-nilai karakter bangsa. Pendidikan nasional 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”. Pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi tujuan utama bagi bangsa Indonesia, sehingga bukan hanya pintar saja, tetapi pintar yang bermartabat atau beretika (ethics).

Selaras dengan tujuan pendidikan tersebut, maka tujuan pendidikan jasmani menurut Annarino (1980) meliputi: (1) kawasan fisik terdiri dari; kekuatan, daya tahan, dan kelentukan, (2) kawasan psikomotor yang terdiri dari: kemampuan perseptual-motorik (keseimbangan, kinestetics, diskriminasi visual, diskriminasi auditory, koordinasi visual-motorik, sensitivity tactile, keterampilan gerak fundamental (keterampilan memanipulasi tubuh, memanipulasi objek, dan keterampilan ber-olahraga), (3) kawasan kognitif atau perkembangan intelektual yang terdiri dari: pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual. (4) kawasan afektif yang menyangkut perkembangan personal, sosial dan emosional yang terdiri dari: respon kesehatan untuk aktivitas fisik, aktualisasi diri, dan penghargaan diri.

Fungsi olahraga sebagai salah satu sarana yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu, olahraga berfungsi sebagai sarana untuk: (1) penyaluran emosi, (2) penguatan identitas, (3) kontrol sosial, (4) sosialisasi, (5) agen perubahan, (6) penyaluran kata hati, dan (7) mencapai keberhasilan (Wuest and Bucher, 1995). Sejalan dengan konsep pendidikan jasmani yang telah dikemukakan, maka pembelajaran pendidikan

jasmani di sekolah berfungsi untuk meningkatkan aspek: (1) organik, (2) neuromuskuler, (3) perseptual, (4) kognitif, (5) sosial, dan (6) emosional peserta didik (Depdiknas, 2003). Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

## **KESIMPULAN**

Pragmatisme merupakan paham yang menganggap bahwa teori dinyatakan benar jika telah berhasil dipraktekkan. Pendidikan nasional 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”. Pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi tujuan utama bagi bangsa Indonesia, sehingga bukan hanya pintar saja, tetapi pintar yang bermartabat atau beretika (ethics). Selaras dengan tujuan pendidikan tersebut, maka tujuan pendidikan jasmani menurut Annarino (1980) meliputi: (1) kawasan fisik terdiri dari; kekuatan, daya tahan, dan kelentukan, (2) kawasan psikomotor yang terdiri dari: kemampuan perseptual-motorik (keseimbangan, kinestetik, diskriminasi visual, diskriminasi auditori, koordinasi visual-motorik, sensitivity tactile, keterampilan gerak fundamental (keterampilan memanipulasi tubuh, memanipulasi objek, dan keterampilan berolahraga), (3) kawasan kognitif atau perkembangan intelektual yang terdiri dari: pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual. (4) kawasan afektif yang menyangkut perkembangan personal, sosial dan emosional yang terdiri dari: respon kesehatan untuk aktivitas fisik, aktualisasi diri, dan penghargaan diri.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak pihak yang membantu terlaksananya penelitian ini. Kami mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Nurkadri. S.Pd.,M.Pd selaku dosen mata kuliah pertumbuhan dan perkembangan belajar gerak yang telah membimbing kami dalam menyusun tugas ini.

## **REFERENSI**

- Purba, R. D. (n.d.). PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN FISIK UNTUK MAHASISWA. 139-144.
- Ratnasari, D. (2023). KONSEP PRAGMATISME JOHN DEWEY DAN RELEVANSINYA BAGI PENDIDIKAN DI MTS SYAMSUL ARIFIN KABUPATEN PASURUAN. *MahaRSI*, 43-59.
- Yahya Eko Noplyanto, D. (2019). *Filsafat Pendidikan jasmani dan olahraga*. Bengkulu: Publish Your Creation.