

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Olahraga adalah serangkaian aktifitas fisik yang dilakukan secara terstruktur dengan berpedoman pada aturan-aturan tertentu tapi tidak terkait pada intensitas dan waktunya. Selain itu olahraga juga bertujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot – otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Dalam olahraga terdapat unsur dalam memperkuat suatu imun yang berdampak pada kesehatan jasmani suatu individu yang hidup. Olahraga tidak hanya yang modern saja tetapi ada juga yang tradisional yang ada pada daerah-daerah tertentu di indonesia.

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, suku, permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan. Dari pendidikan formal, ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah dimulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi .

Pendidikan saat ini menggunakan permainan tradisional sebagai bahan untuk pembelajaran. Permainan Tradisional mengandung nilai-nilai untuk

mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan Tradisional merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial.

Menurut Puput Widodo, Ria Lumintuarso (2017) ,

“Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan tanpa paksaan, mendatangkan rasa kegembiraan, dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi masing-masing daerah yang ada di lingkungan, dimainkan dengan menggunakan alat ataupun tidak menggunakan alat, dan dilakukan sesuai/dengan aturan yang sudah disepakati sebelum permainan dimulai, seperti peraturan, lapangan, jumlah pemain, dan lain sebagainya” (h.185).

Permainan tradisional memiliki banyak jenis yaitu egrang, petak umpet, balap karung, bentengan, gasing, congklak, tarik tambang dan masih banyak lainnya. Kata permainan tidak lepas dari kegiatan bermain, sehingga istilah bermain dapat digunakan secara bebas disetiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan. Bermain dilakukan secara suka rela oleh anak tanpa ada pemaksaan atau tekanan dari luar.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu:

- 1) Permainan untuk bermain (rekreatif) permainan yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.
- 2) Permainan untuk bertanding (kompetitif) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai

kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

- 3) Permainan yang bersifat edukatif permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya (wayantarne.blogspot.om)

kerjasama sangat dibutuhkan dalam permainan yang dilakukan secara berkelompok. dalam permainan kerjasama akan mampu membentuk anak-anak jauh lebih aktif dalam kehidupan sosialnya di waktu mendatang. Permainan yang berkelompok seperti permainan benteng-bentengan dan Tarik Tambang akan melatih sikap sportif karena permainan ini tidak akan bisa dilakukan dengan baik jika mereka bersifat curang karena adanya sanksi dari teman-teman sepermainannya. Permainan ini membentuk anak-anak mampu berfikir secara kritis untuk mengembangkan strategi yang dimiliki dalam permainan

Menurut Cahyono (dalam Haerani Nur,2013)

“sejumlah karakter yang dimiliki oleh permainan tradisional yang dapat membentuk karakter positif pada anak sebagai berikut:

- 1) Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya sehingga perlu daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi
- 2) Permainan anak tradisional melibatkan pemain yang relatif banyak.
- 3) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Berkembangnya zaman yang semakin cepat dan semakin revolusioner banyak mengubah hal-hal yang sudah seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan, seperti halnya permainan tradisional yang kaya akan budaya kini mulai terlupakan”. (h.91-92)

Arus globalisasi yang ada di dunia termasuk di Indonesia menyebabkan segala sesuatu yang bersifat tradisional cenderung ditinggalkan bahkan dilupakan masyarakat. Permainan olahraga tradisional seperti bentengan, lompat tali, gobak sodor, dan lain sebagainya kini semakin tersisihkan dengan adanya game modern seperti *play station* dan game *online*. Permainan digital seperti *video games* dan *games online*, lebih banyak dimainkan secara statis, anak bermain dalam keadaan pasif. Mereka duduk dan diam, yang bekerja hanya jemarinya saja. Hal ini menyebabkan anak menjadi tidak peduli pada lingkungan yang akan mempengaruhi interaksi sosial anak, akibatnya, anak berkembang menjadi pribadi yang pemalu, penyendiri, dan individualistis. Di samping itu, permainan ini juga menciptakan suasana tegang dan menimbulkan agresi yang kuat, yang membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang dan akan sangat kecewa bahkan tidak bias menerima kekalahan. Melalui pendidikan jasmani permainan tradisional dijadikan sebagai olahraga pendidikan, karena permainan tradisional dapat mengembangkan aspek *psikomotorik*, aspek *kognitif* dan aspek *afektif*. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani.

Permainan tradisional memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah terutama pada tingkat sekolah dasar dimana kebanyakan siswa sekolah dasar masih sulit memahami materi yang diberikan guru pendidikan jasmani sehingga peran permainan tradisional sangat penting

karena pada dasarnya usia anak sekolah dasar masih suka bermain. Selain itu permainan tradisional bisa digunakan sebagai olahraga rekreasi, dengan bermain permainan tradisional dan akibat ditimbulkannya seperti rasa senang, maka dapat dijadikan sebagai penawar dari rutinitas aktivitas belajar siswa, dengan harapan dapat meminimalis rasa jenuh/bosan pada siswa.

Peneliti telah melakukan Pra-Riset. Observasi awal dilakukan melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh diperoleh hasil bahwa persoalan yang dihadapi di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah kurangnya minat siswa dan semangat siswa pada mata pelajaran olahraga yang hanya mempelajari permainan yang sudah biasa pada umumnya terutama untuk siswa perempuan yang kurang aktif pada pembelajaran olahraga. Persoalan yang selanjutnya adalah kurangnya fasilitas untuk pembelajaran olahraga di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh sehingga menghambat efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Selanjutnya persoalan yang dihadapi oleh guru pendidikan jasmani masih kurang variatifnya pembelajaran yang diberikan ke siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang efektif.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah permainan tradisional merupakan suatu kegiatan positif bagi anak-anak sekolah dasar untuk mengisi waktu luang. Bermain permainan tradisional merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan jasmani anak. Melakukan aktivitas dapat memberikan selingan dari kehidupan sehari-hari, sehingga dapat diharapkan akan mendapatkan kesegaran kembali setelah melakukan aktivitas bermain.

Permainan mengajarkan pada anak tentang bagaimana kita bersosial dan menanamkan nilai sportif, jujur dan kerja sama serta unsur-unsur seperti melempar, melompat, berlari dan nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Dengan adanya persoalan-persoalan yang peneliti dapatkan dari informasi guru di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh, maka peneliti tertarik untuk melakukan survei mengenai pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 6 Sungai pinyuh. Peneliti ingin mengetahui berapa banyak siswa yang tertarik dengan permainan tradisional.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka peneliti tertarik ingin melakukan penelitian mengenai “Survei Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Di Sekolah Dasar Negeri 6 Sungai Pinyuh?”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap keinginan / ketertarikan siswa di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengaruh Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh

2. pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap keinginan / ketertarikan siswa di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dilihat dari dua aspek yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan terutama untuk mengetahui dan memperluas wawasan mengenai pelaksanaan permainan tradisional di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh. Pada ilmu Pendidikan Jasmani manfaat penelitian ini sebagai pengembangan pengetahuan secara teori untuk ilmu pendidikan, terutama pada mata kuliah *Outdoor Education & Traditional Game*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Penulis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penulis dapat mempraktikkan ilmu yang telah didapat selama di bangku perkuliahan. Selain itu melalui penelitian ini peneliti menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh

###### **b. Bagi Siswa**

Siswa dapat mengetahui berbagai macam-macam permainan tradisional. Siswa ikut serta melestarikan permainan tradisional yang hampir punah.

c. Bagi Guru

Permainan tradisional sangat bermanfaat sekali sebagai bahan pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga guru dapat mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi permainan agar permainan lebih menarik.

Guru berpartisipasi dalam menanamkan nilai-nilai kebudayaan serta memelihara permainan tradisional yang sekarang ini sudah mulai ditinggalkan.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah terkait Pelaksanaan pembelajaran permainan Tradisional Di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini dimaksud untuk memberi gambaran yang jelas mengenai bahasan dari penelitian. Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dan mengartikan penelitian ini.

**a. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada Pelaksanaan pembelajaran permainan Tradisional Di SD Negeri 6 Sungai Pinyuh.

Menurut Sugiyono (2011) “variabel penelitian adalah segala suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan” (h.38)

## 1. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018) menyatakan,"Variabel bebas adalah sesuatu variabel dapat mempengaruhi dan sesuatu perubahan atau timbulnya variabel terikat “(h.38) kesimpulan berdasarkan pendapat diatas maka variabel bebas dalam penelitian adalah pelaksanaan pembelajaran tradisional.

## 2. Variabel Terikat

Sugiyono (2018) menyatakan, “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang terjadi akibat, karena adanya variabel bebas “ (h.39). Kesimpulan berdasarkan pendapat diatas maka variabel terikat dalam penelitian ini siswa SD Negeri 6 sungai pinyuh .

## **F. Definisi Operasional Variabel.**

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam penelitian, maka setiap variabel diberikan batasan devinisi operasional variabel sebagai berikut :

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional

Suprayitno (2014) Mengatakan

Dalam pelaksanaannya olahraga tradisional dapat memasukan unsur – unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lajim disebut seni tradisional. Suatu kegiatan dikatagorikan olahraga tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Kegiatan tersebut harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata – nyata melibatkan kelompok otot - otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh – sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya.

Dalam penelitian ini permainan tradisional akan disepakati antara guru olahraga dan peneliti sehingga permainan tradisional tersebut akan menjadi cocok dan efektif saat dilaksanakan dan dimainkan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri 6 Sungai Pinyuh.

## 2. Siswa Sekolah Dasar Negeri 6 Sungai Pinyuh

Menurut Gunarsa (2008)

anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun atau disebut pada masa usia sekolah, memiliki fisik yang lebih kuat, mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak terlalu bergantung pada orang tua. Banyak ahli menganggap masa ini sebagai masa tenang atau masa latent, di mana apa yang telah terjadi dan dibangun pada masa-masa sebelumnya akan berlangsung terus menerus untuk masa-masa selanjutnya (h. 98)

Peneliti memilih SD Negeri 6 Sungai pinyuh karena adanya pertimbangan seperti ketertarikan siswa SD Negeri 6 Sungai pinyuh terhadap permainan tradisional beragam, ada yang sangat menyukai permainan tradisional dan ada juga yang kurang menyukai permainan tradisional bahkan ada yang tidak menyukai permainan tradisional sama sekali. Hal ini dapat peneliti ketahui setelah mewawancarai guru penjasorkes di SD Negeri 6 Sungai pinyuh sebagai data awal untuk peneliti. Alasan lainnya adalah tersedianya lapangan meskipun tidak tertunjang oleh kualitas lapangan yang memadai.