

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Tujuan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut;

Menurut Dini Rosdiani (2014) (h.143-144)

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif

Menurut Samsudin (2017) (h.3) Tujuan pendidikan jasmani yaitu

- (a) Melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani untuk meletakkan karakter yang kuat.
- (b) Membangun landasan kepriadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis dan agama.
- (c) Melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis.
- (d) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani.
- (e) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta setrategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktifitas 15 ritmis, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (outdoor education).

Dari kutipan-kutipan di atas dapat di simpulkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang di tempel di program sekolah sebagai alat membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jsmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktifitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

2. Definisi Permainan

Menurut Atik Fitriyatul Mas'udah (2013) "Permainan pada dasarnya memiliki umur yang sama dengan manusia karena dimana ada manusia disitu terdapat kegiatan bermain. Permainan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar" (h.2).

Menurut Ervin Dwi Rahayu, Guntur Firmansyah (2019) "Permainan ini jika dilakukan secara rutin dan benar akan memberikan kebaikan pada tubuh anak-anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan hubungan sosial dengan teman-teman akan menjadi lebih akrab karena tercipta kedekatan ketika bermain bersama"(h.9).

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat permainan adalah permainan yang bersifat sederhana dan merupakan kebutuhan dasar manusia yang bermanfaat bagi pertumbuhan anak dan hubungan sosial anak dengan teman sebaya.

3. Permainan Tradisional

Kata tradisional erat kaitannya dengan tradisi yang mempunyai pengertian bahwa aktivitas ini dilakukan secara turun-temurun dan ada unsur adat istiadat suatu daerah tertentu.

Menurut (Andika Tiyas Apriliawati, Setiyo Hartoto, 2016) "ada kebiasaan yang diturunkan dari nenek moyang yang dijalankan oleh semua masyarakat, sedangkan tradisional adalah sikap, cara berfikir dan bertindak selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan" (h.524).

Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tradisional adalah suatu yang erat kaitannya dengan masa lalu yang diciptakan melalui tindakan dan perilaku yang berpegangan pada norma, nilai-nilai dan adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat tertentu.

Menurut Tuti Andriani (2012)

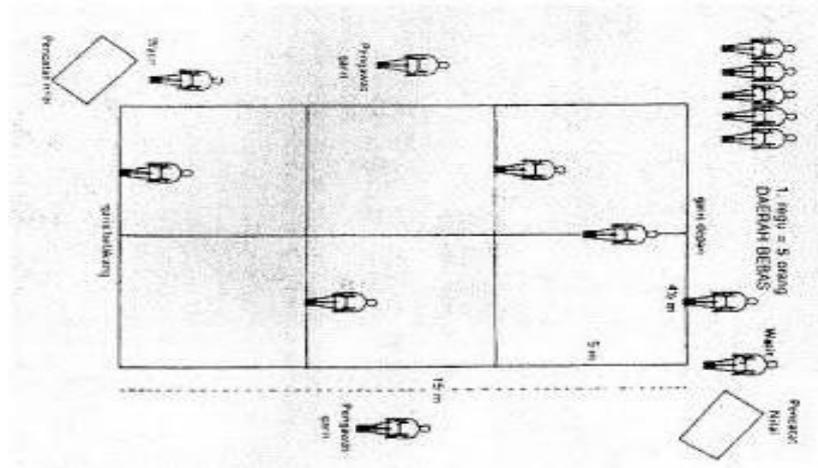
Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (h.122).

Menurut Okky Rachma Fajrin (2015) “Permainan tradisional, yang didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun menurun. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya” (h.8)

Dari beberapa kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang turun temurun yang dilakukan secara sukarela serta menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, memiliki pesan disetiap gerakannya, dan tentunya dapat digunakan sebagai pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar.

1) Permainan halang rintang (hadang).

Setiap daerah mempunyai permainan dan pelaksanaannya hampir sama atau banyak persamaannya dengan permainan di daerah lainnya. Tentang nama permainannya sama tetapi tidak jarang namanya pun berbeda, padahal pelaksanaannya pun sama. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka Direktur Keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa didalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang. Permainan ini dimainkan dua regu yang jumlah anggotanya sama. Lapangan berbentuk persegi panjang dengan sekat atau ruang berukuran 5 x 4,5 meter. Regu pemain berusaha melewati garis yang dijaga regu penjaga dan berusaha menghindar agar tidak tersentuh oleh penjaga dari garis depan sampai garis belakang dan kembali ke garis depan lagi. Sedangkan regu penjaga berusaha menyentuh atau menangkap permainan dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis.



Gambar 2.1 Lapangan permainan halang rintang

Berdasarkan gambar 2.1 untuk bermain hadang, biasanya membutuhkan area petak persegi panjang yang mempunyai panjang lapangan 15 meter dan lebar 9 meter. Kemudian area dibagi 6 petak dengan ukuran masing-masing petak 4,5 meter x 5 meter. Pinggir lapangan sebaiknya diberi tanda dengan kapur. Garis permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm, dan upayakan pembuatan garis tersebut tidak mudah luntur atau hilang.

Permainan hadang biasanya dilakukan dalam waktu 2 x 15 menit. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dari besarnya nilai yang diperoleh salah satu regu, setelah permainan berakhir. Penetapan nilai diambil dari setiap pemain yang berhasil melewati garis depan sampai dengan garis belakang diberi nilai satu, dan pemain yang juga berhasil melewati garis belakang sampai dengan garis depan diberi nilai satu.

Permainan gobak sodor dikenal pula dengan nama halang rintang. Permainan tradisional halang rintang adalah permainan yang dilakukan

secara berkelompok dan jumlah pemain dalam permainan ini harus genap antara 6 sampai 10 anak.

Menurut Handayani (2016) “Halang rintang mempunyai aturan yang telah ditentukan oleh masing-masing kelompok, sehingga permainan gobag sodor ini membutuhkan tempat yang cukup luas atau dapat dimainkan di lapangan”. (h.8)

Permainan tradisional halang rintang menurut Mulyani (2016) (h.161) merupakan permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. halang rintang biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional halang rintang adalah suatu permainan yang dimainkan dengan maju mundur untuk dapat masuk melalui pintu-pintu yang telah digaja. Permainan halang rintang merupakan permainan berkelompok yang terdiri dari kelompok jaga dan kelompok lawan, setiap kelompok terdiri beberapa orang yang dapat disesuaikan dengan jumlah anggota yang ada. Permainan ini memerlukan tempat yang cukup luas karena digunakan untuk berkejaran seperti lapangan atau tanah yang lapang sehingga anak dapat meningkatkan kelincahannya dalam berlari, selain itu permainan tradisional halang rintang memiliki manfaat bagi anak.

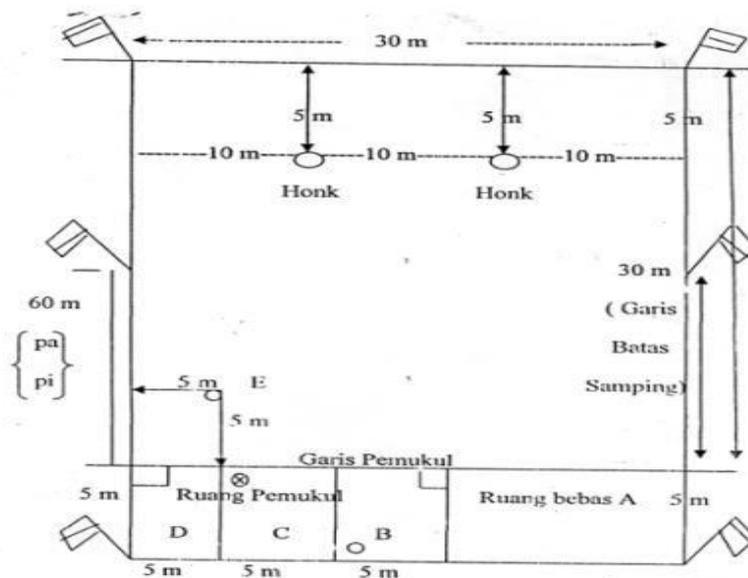
2) Permainan Kasti.

Permainan kasti merupakan salah satu permainan tradisional dan permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yakni regu

pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapat nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai menjadi pemenangnya. Permainan sederhana ini dapat dimainkan di lapangan yang tidak begitu luas.

Menurut Iwan Ridwan dan Ikman Sulaeman (dalam Nusarman, 2015) (h.12)

Lapangan yang digunakan untuk permainan bola kasti dapat secara khusus dipersiapkan atau menggunakan lapangan sepakbola atau lapangan sekolah yang diberi beberapa perlengkapan seperti base pelempar, base pemukul, base pemberhentian pertama, kedua, dan ketiga, sebaiknya dilengkapi dengan area sebagai berikut: 1. Ruang bebas/ruang tunggu pemain 2. Tempat pelampar (pelambung). 3. Tempat pemukul 4. Tempat penjaga belakang 5. Tempat pemberhentian pertama 6. Tempat pemberhentian kedua 7. Tempat pemberhentian ketiga Seperti cabang olahraga lain, kasti memiliki lapangan permainan yaitu suatu area dimana di dalamnya dapat memainkan dan menjaga bola dengan sah, lapangan kasti yang baik hendaklah memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan. Terdiri dari lapangan berumput berbentuk segi empat dengan ukuran 30 x 60 meter. Dengan gambar :

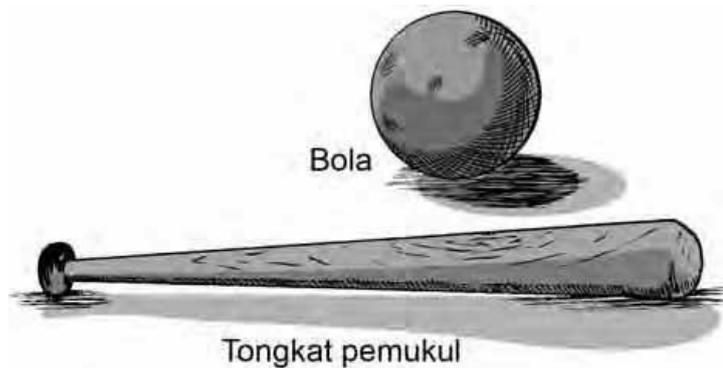


Gambar 2.2 Lapangan Kasti

Selain menggunakan lapangan, peralatan dalam bermain bola kasti juga diperlukan agar proses dalam permainan bola kasti dapat berjalan.

Peralatan yang digunakan menurut Nasir Rosyidi, dkk. (2010) adalah

“1) tongkat pemukul, bergaris tengah 5 cm dan panjang 50-60 cm. 2) Bola kecil, keliling 20 cm, berat 60-70 gram. 3)Tiang hinggap tinggi 150 cm di atas tanah 10. 4) Patok tali. 5) Nomor dada berukuran 25 x 25 cm, berwarna putih.” (h.26)



Gambar 2.3 Bola kasti dan tongkat pemukul

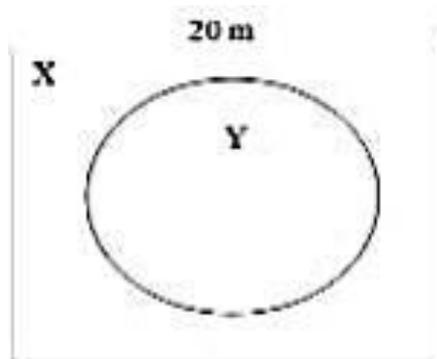
Cara permainan kasti menurut Suwarjo (2009, h.2)

1. Regu pemukul yaitu (1) Setiap pemain berhak memukul 1 kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan. (2) Sesudah memukul, pemain harus meletakkan alat pemukul didalam ruang pemukul.
2. Regu penjaga bertugas yaitu (1) Mematikan lawan. (2) Menangkap langsung bola yang dipukul. (3) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.
3. Pelambung bertugas yaitu (1) Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemukul. (2) Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul, si pelambung harus mengulang lagi. (3) Jika sampai 3 kali berturut-turut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas ke tiang pemberhentian 1.
4. Pukulan benar, dinyatakan benar apabila bola yang dipukul melampaui garis pukul.

5. Penghitungan nilai yaitu (1) Jika pemain memukul bola lalu berlari ke pemberhentian I, II, III, dan ruang bebas secara bertahap: ke ruang bebas tanpa berhenti pada tiang-tiang pemberhentian, mendapat nilai 2. (2) Regu penjaga mendapat nilai 1 apabila berhasil menangkap langsung bola yang dipukul. (3) Pemenang adalah regu yang berhasil mengumpulkan nilai terbanyak.
6. Waktu permainan, permainan berlangsung 2 babak. Setiap babak berlangsung selama 30 menit. Setiap babak diselingi waktu istirahat 10 menit.
7. Pergantian tempat yaitu (1) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan. (2) Bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh penjaga. (3) Alat pemukul lepas saat memukul. (4) Salah seorang regu pemukul memasuki ruang bebas melalui garis belakang. (5) Salah seorang regu pemukul keluar dari ruang bebas atau keluar dari batas lapangan

3) Permainan Kucing dan Tikus

Permainan kucing dan tikus termasuk permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak-anak saat olahraga maupun waktu senggang. Permainan ini dapat dimainkan anak laki-laki ataupun perempuan secara bersamaan. Permainan tanpa alat. Permainan ini terdapat beberapa unsur olahraga, diantaranya: kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi dan disiplin.



Gambar 2.4 Lapangan permainan kucing dan tikus

Cara permainannya :

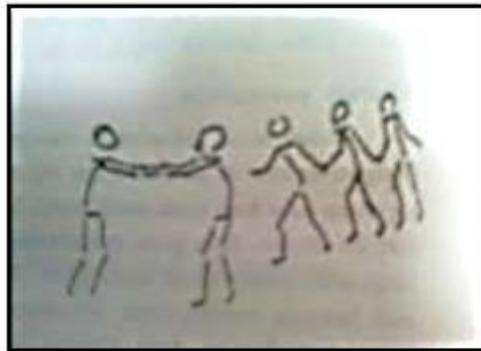
1. Siswa dibuat lingkaran saling berpegangan tangan.
2. Dua sisi, satu sebagai kucing dan satu sebagai tikus.

3. Setelah diundi yang kalah sebagai kucing dan yang menang sebagai tikus.
 4. Tikus ditengah lingkaran kucing diluar lingkaran.
 5. Setelah aba-aba kucing mengejar dan berusaha menangkap tikus, tikus boleh menerobos pagar sedangkan kucing harus dihalangi jika ingin masuk atau keluar lingkaran.
 6. Setelah tertangkap bergantian yang jadi tikus dan kucing.
 7. Permainan bergiliran hingga semua bermain sebagai kucing atau tikus.
 8. Tikus yang keluar lapangan segi empat dianggap tertangkap.
- 4) Permainan Kereta api masuk terowongan

Jumlah Pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : tanpa alat

Tempat : di halaman atau di lapangan



Gambar 2.5 Permainan Kereta Api Masuk Terowongan

Aturan permainan :

Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api. Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Sedangkan anak-anak pada syaf ketiga berpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api. Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok-belok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila mana rangkaian

kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi rangkaian kereta api mengganti salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua syaf pernah menjadi kereta api. (Soemitro, 2021, h. 34)

4. Kurikulum Penjas

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Kurikulum merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban mengajar dalam sistem pembelajaran.

Permainan Tradisional di Sekolah Tujuan dari pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 adalah 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. Sesuai pada kurikulum 2013 pendidikan jasmani adalah salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. dalam pembelajaran permainan tradisional juga siswa dituntut paham atas materi, dan sikap disiplin dan berketerampilan agar bisa membentuk siswa

yang berkarakter. Dan guru juga dituntut paham atas materi yang diajarkan agar siswa bisa dengan mudah mencerna apa yang di sampaikan oleh guru. Kegiatan pilihan dalam pendidikan jasmani disesuaikan dengan kondisi lingkungan sosial, budaya dan lingkungan alam. Sekolah-sekolah di kecamatan Bobotsari dengan sarana dan prasarana yang cukup minim dan karena itu guru pendidikan jasmani berusaha mengembangkan permainan tradisional untuk pembelajaran. Permainan tradisional diantaranya ialah: halang rintang, kereta api masuk terowongan, kasti dan kucing tikus dan permainan tradisional lainnya.

5. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

- a) Mesy Velawati (2020). "Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di Sekolah Dasar Se Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes tahun 2019"

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sudah baik hal ini dapat dilihat dari aspek kurikulum, sarana dan prasarana, serta proses kegiatan belajar. Adapun saran yang dapat diberikan untuk sekolah yaitu pengoptimalan sarana dan prasarana, guru pendidikan jasmani yang harus lebih kreatif dalam memberikan materi bisa

dengan cara memodifikasi permainan, dan peserta didik lebih semangat dan fokus dalam menerima materi.

Perbedaan penelitian antara penelitian terdahulu dengan penelitian oleh peneliti		
NO	Penelitian terdahulu	Penelitian oleh peneliti
1	Hanya berfokus kepada pelaksanaan permainan tradisional keolahragaan	Berfokus kepada pelaksanaan permainan tradisional serta keinginan/ketertarikan siswa dalam permainan tradisional

- b) Bahtiyar Heru Susanto. 2017. “Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar”

Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk

Perbedaan penelitian antara penelitian terdahulu dengan penelitian oleh peneliti		
NO	Penelitian terdahulu	Penelitian oleh peneliti
1	Berfokus kepada karakter siswa disaat melaksanakan	Berfokus kepada pelaksanaan serta keinginan/ketertarikan siswa

	pembelajaran permainan tradisional keolahragaan	terhadap permainan tradisional.
3	Peneliti menggunakan metode penelitian penelitian ini mengadaptasi penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan(2) tahap pengembangan	Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif