

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Rosdiani (2012), pendidikan jasmani bukan hanya hiasan atau alat untuk menemani anak tetapi pendidikan jasmani merupakan bagian penting pendidikan” (h.23) . Dengan demikian, hasil pendidikan jasmani (Penjas) pada saat ini umumnya memberi peserta didik untuk memiliki motivasi dan kemampuan untuk memahami, berkomunikasi, menerapkan pengetahuan, menganalisis gerakan yang begitu kritis dengan cara yang berbeda dan menunjukkan fleksibilitas gerakan dengan percaya diri, Kompeten dan kreatif atau lebih dikenal sebagai literasi fisik (*Physical Literacy*) (Higgs, Bali, Way, Cardinal, Norris dan Bluehardt, 2008, Butler dan Griffin, 2010).

Physical literacy di definisikan sebagai landasan dalam pembentukan perilaku, kesadaran, pemahaman tentang gaya hidup aktif, kesenangan melakukan aktivitas, kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, merespon secara efektif penggunaan keterampilan motorik tubuh secara luas dan bervariasi (Tremblay dan Lloyd, 2010; Whitehead, 2013). Dalam konteks penelitian ini, *Physical literacy* adalah pengembangan keterampilan motorik dasar dan rasa percaya diri agar peserta didik memiliki motivasi dan kemampuan untuk memahami, percaya pada kemampuan diri sendiri, menerapkan pola hidup sehat dengan pola hidup aktif dan motorik dasar yang baik.

Mengingat pentingnya pengembangan *Physical literacy* bagi peserta didik, sudah seharusnya hal ini mendapat perhatian penuh dari para guru yang mengajar

pendidikan jasmani khususnya di Sekolah Dasar (SD) di Indonesia, karena pendidikan jasmani di sekolah memegang peranan penting dalam perkembangan peserta didik, terutama dalam mendorong peserta didik untuk mempelajari gerakan sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik, mengembangkan kebugaran jasmani, menambah pengetahuan tentang gerak, merangsang mereka untuk aktif bergerak (Domville, Watson, Richardson dan Graves, 2019).

Permasalahan yang kemudian muncul adalah peserta didik sekolah dasar di dunia menderita penyakit degeneratif yang disebabkan oleh kurangnya aktivitas, yaitu penyakit tidak menular (PTM) dan kondisi kesehatan umum lainnya seperti obesitas, serangan jantung, hipertensi, kanker dan diabetes (WHO, 2014). Selain itu, peserta didik juga mengalami keterlambatan perkembangan sosial, emosional, dan kognitif seumur hidup, memiliki keterampilan motorik yang buruk, menunjukkan sikap belajar yang kurang aktif dibandingkan peserta didik dengan keterampilan motorik yang baik (Williams, Pfeiffer, O'Neill, Dowda, McIver, Brown & Pate, 2008).

Melihat tantangan tersebut, diperlukan upaya untuk mencapai pembelajaran yang tepat yang sejalan dengan hasil belajar saat ini untuk peserta didik (Domville, Watson, Richardson & Graves, 2019). Oleh karena itu perlunya konsep baru keberhasilan dalam belajar dan belum banyak bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan literasi fisik peserta didik (Corbin, 2016). Untuk mengembangkan literasi fisik peserta didik diperlukan sebuah inovasi didalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan dari nenek moyang pendahulu. Permainan hanya membutuhkan perangkat yang sederhana dan murah sehingga dapat ditemukan dengan mudah. Bahkan permainan tradisional sangat aman dan mudah untuk dimainkan. Permainan Tradisional tidak hanya sekedar bermain tetapi mengajarkan gerakan fisik seperti berlari, lompat dan lempar namun juga mengajarkan sportivitas dan kerjasama. Oleh karena itu diharapkan peserta didik senang dan gembira sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Ja'far, dkk (2014), permainan tradisional adalah genre atau bentuk cerita rakyat berupa permainan tradisional untuk anak-anak, dimana di antaranya diwariskan secara turun-temurun. Achroni (2012) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk dari permainan yang berkembang dari kebiasaan masyarakat dan dimainkan selama hari libur atau waktu senggang dan setelah kegiatan rutin sehari-hari (h.92). Yufitsa, Ahmad dan Efensi (2016) menyatakan bahwa pelaksanaan permainan tradisional Aceh untuk anak dapat mengembangkan berbagai aspek seperti agama dan moralitas, keterampilan motorik fisik, afektif sosial, kognisi, bahasa dan seni. Marzoan dan Hamidi (2017) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan memberikan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh aturan permainan yang dimainkan atas dasar tradisi turun temurun" (h.46).

Permainan tradisional memiliki banyak permainan yang menyenangkan dan sederhana dan masing-masing memiliki arti dan tujuan dari berbagai macam permainan. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan

tradisional gobak sodor dan permainan Engklek. Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang jarang dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini sangat menarik, menyenangkan dan juga sangat sulit karena setiap orang harus berlari secepat mungkin untuk mendapatkan kemenangan (Yahman & Rakhmawati, 2019, h.1).

Permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional yang terdiri dari 2 grup yaitu grup jaga dan grup penyerang. Setiap pemain di grup jaga bertugas untuk menjaga dengan cara membuat penjagaan berlapis ke belakang sambil merentangkan tangan agar dapat menghalau dan menjaga agar tidak dapat dilalui oleh tim lawan. (Setiawan & Triyanto, 2014). Menurut (Acep Ruswan, 2018) istilah dari gobak yaitu dengan jenis permainan yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat, lalu dibuat menjadi bentuk petak-petak. Permainan gobak sodor dimainkan oleh anak-anak dengan melakukan aktivitas gerak bebas berputar. Sedangkan istilah sodor dalam permainan ini yaitu penjaga garis sumbu yang membagi dua garis-garis yang melintang dan parallel. Seiring berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi sehingga pada saat ini permainan yang dimainkan oleh anak-anak yaitu *game online* dan sudah hampir melupakan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional mampu meningkatkan motorik anak dan memiliki banyak manfaat khususnya terhadap anak untuk melakukan aktivitas gerak dan meningkatkan motorik kasar.

Menurut Dharmamulya (2008,h.8), permainan tradisional gobak sodor memiliki unsur nilai seperti nilai kesenangan atau kegembiraan, rasa persahabatan, nilai kepemimpinan, nilai tanggung jawab, nilai solidaritas dan nilai kebersamaan,

kejujuran dan sportivitas. Permainan Gobak Sodor juga dapat mencegah seorang anak menjadi individu, egois dan acuh terhadap teman-temannya. Artinya ketika anak-anak memainkan permainan tradisional Gobak sodor, anak-anak juga mendapatkan manfaat yang sangat penting, yaitu mempelajari hal-hal baru yang tidak sengaja dilakukan dan berdampak positif bagi perkembangan mereka. Selain itu menurut Montulalu (dalam (Lembang, dkk, 2020, h.2) (Anjani & Atika, 2020) Permainan Engklek adalah permainan lompat-lompatan yang menggunakan media gambar persegi empat berjumlah tujuh kotak dan biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Permainan Tradisional Engklek bermanfaat memberikan kegembiraan, menyehatkan fisik, melatih keseimbangan tubuh dan kekuatan tubuh, mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, Mengembangkan kecerdasan logika. Melalui permainan engklek anak-anak mampu meningkatkan kemampuan motoriknya, menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmaninya, melatih sikap percaya diri, saling bekerjasama dan berperilaku disiplin, jujur dan sportif (Ahmad, dkk., 2012, h.3).

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada Sekolah Dasar Negeri 38 Sungai Ambawang yaitu kurangnya kesenangan peserta didik karena banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak yaitu kurangnya motivasi atau dorongan untuk melakukan aktivitas fisik, dan suasana pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi dan melakukan aktivitas gerak. Terkait permasalahan tersebut dibutuhkan suatu upaya untuk menemukan pendekatan pembelajaran yang perlu dilakukan untuk meningkatkan *physical literacy*. Salah satu yang dapat dilakukan yaitu

melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional. Hal ini menjadikan permainan tradisional dapat dijadikan alternatif yang tepat dalam meningkatkan *physical literacy* pada peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis memilih permainan tradisional, yaitu *physical literacy* sebagai variabel yang akan diteliti. Penulis juga ingin mengetahui apakah permainan tradisional dapat meningkatkan literasi fisik pada peserta didik sekolah dasar pada lingkungan dan teman-teman sekolahnya. Oleh karena itu penulis mengambil judul penelitian “Meningkatkan *Physical Literacy* Melalui Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Negeri 38 Sungai Ambawang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masahan penelitian ini “Apakah permainan Tradisional dapat Meningkatkan *Physical Literacy* pada peserta didik Sekolah Dasar Negeri 38 Sungai Ambawang?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Permainan Tradisional terhadap *Physical Literacy* di Sekolah Dasar Negeri 38 Sungai Ambawang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil pengembangan model permainan tradisional ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru Penjas

Dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan model permainan tradisional mencapai strategi pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan *physical literacy* pada peserta didik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Peserta didik

Bagi peserta didik, hal ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan, kesenangan, keaktifan peserta didik selama belajar, sehingga peserta didik lebih mudah, senang dan percaya diri dalam mempelajari permainan tradisional dan aktif di dalam pembelajaran Penjas.

3. Lembaga SD Negeri 38 Sungai Ambawang

Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui bagaimana minat anak terhadap pengembangan pola pembelajaran pada mata pelajaran penjas dan untuk meningkatkan literasi fisik peserta didik.

4. Penulis

Penelitian dan pengembangan bahan ajar harus menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses penelitian.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini berisi variabel-variabel yang diteliti, populasi atau subjek penelitian dan lokasi penelitian. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2018) “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (h.39) yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018), “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil, karena adanya variabel bebas” (h.39), maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah *physical literacy*.

2. Definisi Operasional

a. Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan turun temurun yang membawa berbagai fungsi atau pesan, sedangkan permainan tradisional pada prinsipnya tetap permainan anak-anak. Dengan demikian, bentuk atau wujud tetap menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak-anak karena fungsinya sebagai media bermain sebagai sarana belajar dalam persiapan menghadapi dunia orang dewasa. Dalam permainan tradisional, aturan mainnya belum tentu mengikat dan fleksibel, dan permainan tradisional itu sendiri mudah dipahami ketika dimainkan oleh anak-anak. Oleh karena itu

ada beberapa permainan tradisional untuk mendukung penelitian ini adalah Gobak Sodor dan Engklek.

b. *Physical Literacy*

Physical literacy adalah motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan, & pemahaman buat menghargai & bertanggung jawab atas keterlibatan pada kegiatan fisik. Literasi fisik adalah keterampilan manusia yang mendasar dan berharga yang dapat digambarkan sebagai disposisi yang diperoleh individu yang mencakup motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman yang menetapkan tujuan fisik yang mereka perjuangkan sebagai bagian dari gaya hidup mereka.