

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, perkembangan zaman dan arus globalisasi mulai memasuki dunia anak dan menyebabkan mereka cenderung lebih senang bermain pasif yang dapat menyebabkan terjadinya gangguan tumbuh kembang. Berkembang pesatnya teknologi berdampak pada semakin populernya permainan (*game*) berbasis *online* sehingga hal ini berpengaruh langsung pada menurunnya minat anak-anak dalam memanfaatkan permainan tradisional. Permainan pada *game online* yang cenderung pasif dan berdampak buruk bagi tubuh.

Permainan *online* versus permainan tradisional sebenarnya tidak menjadi perdebatan yang intens, akan tetapi disadari oleh banyak kalangan bahwa pada era globalisasi ini nilai-nilai didaktis (mendidik) dalam permainan tradisional perlu digali kembali, karena permainan *online* dianggap semakin menjauhkan anak-anak dari nilai didaktis seperti yang ada pada permainan tradisional (Sujono, 2008:10).

Permainan tradisional merupakan salah satu bagian dari suatu tradisi yang menjadi salah satu pengaruh dari kebudayaan dan adat yang dibawa nenek moyang atau leluhur-leluhur. Namun disetiap daerah atau negara memiliki permainan tradisionalnya sama namun dalam penamaannya dan permainannya (pola bermain) tersebut berbeda. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak.

Permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indra anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berfikir serta memahami berbagai aturan. Pergerakan yang aktif di permainan tradisional berdampak baik pada kualitas sistem gerak tubuh. Pratiwi (2015:36) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keseimbangan tubuh. Salah satu permainan tradisional lain yang dapat melatih sistem gerak yang baik terutama unsur keseimbangan adalah egrang bambu.

Egrang dalam baoesastra Jawa disebutkan kata egrang-egrangan diartikan dolanan dengan menggunakan alat yang dinamakan egrang. Egrang diberi makna bambu atau kayu yang diberi pijakan (untuk kaki). Sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama enggak-tengkak dari kata tengkak (pincang). Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bamboo, egrang berasal dari bahasa Lampung berarti terompah pancung yang terbuat dari bamboo bulat panjang. Sedangkan Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang.

Permainan tradisional egrang bambu merupakan satu contoh dari permainan tradisional yang ada di Indonesia. Namun pada faktanya, permainan tradisional di Indonesia menunjukkan perkembangan yang buruk karena mulai ditinggalkan. Kecenderungan yang tampak bahwa berbagai bentuk permainan tradisional kini tidak dikenal oleh banyak kalangan anak, karena sudah jarang

dimainkan (Sukirman, dkk 2008:206). Padahal apabila anak bermain permainan tradisional maka salah satu kegunaannya dapat meningkatkan keseimbangan.

Permainan tradisional egrang bambu dapat digunakan sebagai alternatif permainan dalam meningkatkan keseimbangan anak, karena permainan egrang bambu butuh keseimbangan dalam melakukan permainan. Permainan egrang memiliki manfaat untuk mengembangkan dan mengontrol motorik anak. Selain itu, permainan egrang dapat meningkatkan kekuatan otot tungkai, kaki, abdomen, lengan, tangan dapat melatih keseimbangan dan kelenturan tubuh. Permainan egrang bambu dapat melatih keseimbangan anak karena permainan ini menuntut anak untuk menyeimbangkan badan dan menuntut anak untuk berjalan menggunakan egrang.

Keseimbangan melibatkan berbagai gerakan disetiap segmen tubuh dengan didukung oleh sistem muskuloskeletal dan bidang tumpu, kemampuan untuk menyeimbangkan masa tubuh dengan bidang tumpu akan membuat manusia mampu untuk beraktifitas secara efektif dan efisien. Keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan *equilibrium* baik statis maupun dinamis tubuh ketika di tempatkan pada berbagai posisi (Delitto, 2003). Keseimbangan statis adalah kemampuan mengontrol keseimbangan untuk mempertahankan posisi stabil pada posisi diam seperti ketika berdiri dan duduk (Kisner dan Coblby, 2007).

Menurut Harsono (1988: 23) terdapat dua macam keseimbangan yaitu : 1) keseimbangan statis (*statis balance*). 2) dinamis (*dynamik balance*). Keseimbangan statis, ruang geraknya sangat kecil, misalnya berdiri di atas dasar

yang sempit (balok keseimbangan, rel kereta api). Keseimbangan dinamis merupakan kemampuan orang untuk bergerak dari satu titik atau ruang ke lain titik dengan mempertahankan keseimbangan, misal menari, latihan pada kuda-kuda atau palang sejajar, ski air, skating, sepatu roda, dan sebagainya. Tujuan tubuh mempertahankan keseimbangan adalah menyangga tubuh melawan gravitasi dan faktor eksternal lain, untuk mempertahankan pusat massa tubuh agar sejajar dan seimbang dengan bidang tumpu, serta menstabilisasi bagian tubuh ketika bagian tubuh lain bergerak (Irfan,2012).

Keseimbangan sangat penting untuk aktifitas fisik bagi anak karena dalam setiap kegiatan sehari-hari membutuhkan keseimbangan yang baik. Terbentuknya keseimbangan yang baik pada anak salah satunya dapat di tingkatkan dengan permainan tradisional egrang bambu.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD N 033922 Paropo, masih banyak siswa di SD tersebut mengalami gangguan keseimbangan. Sebagai contohnya pada saat melakukan upacara, masih banyak siswa-siswi SD tersebut tidak bisa menjaga postur agar mampu tetap tegak dan mempertahankan posisinya pada saat keadaan diam. Pada saat istirahat sebagian siswa-siswi di sekolah tersebut lebih memilih untuk tidak melakukan kegiatan dan mereka hanya bersantai di kelas dan di lapangan sekolah, hanya sebagian saja yang bermain permainan kelereng. Peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa tentang permainan tradisional egrang bambu, mereka tidak mengetahui tentang permainan tradisional egrang bambu dan mereka lebih paham tentang permainan yang ada di *gadget*. Dari wawancara yang dilakukan dapat diketahui bahwa permainan

tradisional sudah hilang di kalangan anak-anak jaman sekarang. Dengan adanya penelitian ini, permainan egrang akan diperkenalkan kepada siswa-siswi dan manfaatnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Bambu Terhadap Keseimbangan Statis Anak kelas 5 SD N 033922 Paropo Kecamatan Silahisabungan Kabupaten Dairi”

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Masih ada beberapa anak didik yang belum memiliki keseimbangan yang optimal.
2. Guru belum memiliki keterampilan yang optimal dalam memanfaatkan sumber permainan tradisional yang sudah tersedia misalnya permainan egrang bambu.
3. Permainan tradisional sudah mulai dilupakan oleh anak-anak.
4. Anak-anak tidak mengetahui tentang manfaat tradisional.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dapat dilakukan sesuai masalah yang dihadapi dan tidak keluar dari permasalahannya. maka perlu diberikan batasan. Penelitian disini akan membahas topik tentang pengaruh permainan egrang bambu dalam meningkatkan keseimbangan statis anak SD.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Apakah Terdapat Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Bambu Terhadap Keseimbangan Statis Anak Kelas 5 SD Negeri 033922 Paropo Kecamatan Silahisabungan Kabupaten Dairi?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang bambu terhadap keseimbangan statis anak kelas 5 SD Negeri 033922 Paropo Kecamatan Silahisabungan Kabupaten Dairi.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa nilai tambah atau dapat memberikan manfaat baik untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

1. Sebagai sumber informasi dalam bidang olahraga untuk melatih keseimbangan dan sportivitas.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa, guru dan peneliti selanjutnya tetnang permainan tradisional egrang bambu.

*Character Building*  
UNIVERSITY