

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang yang harus diutamakan karena para siswa mempunyai berbagai potensi dalam dirinya. Adanya kecenderungan dewasa ini kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang dan kita harus bisa melakukan berbagai pendekatan dalam segala hal.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Samsudin, 2008).

Tujuan PJOK yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, dan aspek pola hidup sehat (Permendiknas No, 22 Tahun 2006:194). Pembelajaran PJOK bertujuan untuk membantu peserta didik dalam usaha meningkatkan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani melalui

keterampilan gerak dasar dalam berbagai aktivitas jasmani. Dengan demikian dalam kegiatan sehari-harinya, guru PJOK selalu bersentuhan dengan aktivitas gerak fisik. Aktivitas fisik tersebut akan tampak dalam aktivitas gerak peserta didik saat melakukan tugas-tugas gerak dalam proses pembelajaran, sehingga peranan guru dalam proses pembelajaran PJOK sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah permainan tradisional yang diterapkan dalam suatu pembelajaran.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka (Sukintaka, 1992).

Seiring perkembangan jaman dan kemajuan teknologi permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan oleh siswa sekolah dasar. Permainan-permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaannya khususnya di kota - kota besar dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional

yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang rakyat Indonesia. Akhir-akhir ini banyak anak-anak yang menghabiskan waktu dengan permainan yang berbau teknologi dan elektronik seperti playstation, smartpone, game online, dan lain-lain jika dibandingkan dengan permainan tradisional seperti gobak sodor, petak umpet, dakon, bentengan, jino boy.

Anak usia Sekolah Dasar (SD) di era digital ini, banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online di internet, gadged, playstation dan game di telepon genggam. Hal tersebut dapat mengakibatkan siswa tidak memainkan permainan tradisional di lapangan. Salah satu faktor yang menyebabkan anak kurang beraktivitas dan bermain adalah teknologi.

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. Hal ini akan berdampak pada gerak fundamental siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, komunikasi, dan arus globalisasi membawa perubahan berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Lingkungan rumah/keluarga, lembaga pendidikan, begitu tidak membangun karakter anak. Orang tua sibuk dengan urusannya sendiri, sehingga tidak ada waktu untuk berinteraksi dan mendidik anaknya. Akibatnya, anak-anak lebih banyak dididik oleh acara televisi dan internet yang tidak mengikuti nilai-nilai budaya bangsa. Studi telah dilakukan untuk mengisi kesenjangan dalam

penelitian yang ada terkait dengan seberapa baik model emporium memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan jenis kelamin, ras/etnis, status internasional, dan generasi pertama versus generasi berikutnya (Doris A. Ritonga., 2022).

Keterampilan gerak fundamental juga dapat didefinisikan sebagai salah satu gerakan yang melibatkan seluruh anggota tubuh secara bersamaan, selain itu, keterampilan gerak fundamental dapat mempengaruhi keterampilan gerak di masa depan (Ariyanto et al., 2020). Lebih lanjut, gerak fundamental merupakan dasar untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak dalam berolahraga dan aktivitas fisik seumur hidup. Kemudian, perkembangan gerak fundamental dipengaruhi oleh kematangan, tuntutan tugas, dan faktor lingkungan. Gerak fundamental pada umumnya terbagi menjadi dua yang terdiri dari lokomotor dan objek kontrol. Locomotor merupakan gerakan yang memindahkan tubuh dari titik satu ke titik lain, gerakannya yang terdiri dari Run, gallop, hop, lepa, horizontal jump. Sedangkan, objek kontrol dapat diartikan sebagai gerakan yang memanipulasi objek seperti menedang, melempar, memukul, menggelindingkan bola, dan melompat (Ariyanto et al., 2020).

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 bisa menerima kekalahan.

Dalam penelitian ini, model permainan yang akan digunakan adalah permainan tradisional engklek yang telah dikembangkan baik peraturan maupun alat yang digunakan. Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan di lapangan saat melakukan observasi awal di SD 101815 Sibiru-Biru dan temuan peneliti adalah, 1) permainan engklek sudah jarang dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar pada masa sekarang, 2) banyaknya siswa yang kurang memahami ragam permainan tradisional karena di era digital ini, pengaruh global juga berpengaruh terhadap minat anak pada permainan tradisional, 3) pemanfaatan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran yang belum optimal, 4) banyak siswa mulai meninggalkan permainan tradisional, dikarenakan siswa sekarang lebih menyukai permainan yang berbau teknologi dibandingkan dengan permainan yang melibatkan aktifitas fisik. 5) Di samping itu masih banyak siswa yang hanya sekedar mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani tanpa tahu manfaatnya. Padahal dengan mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani secara teratur dan terarah maka akan dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Karena tujuan Pendidikan Jasmani di sekolah bagi siswa adalah untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan siswa serta memperbaiki kemampuan dan kemauan belajar siswa. Apabila setiap siswa dalam keadaan bugar atau sehat maka akan mendukung siswa tersebut dalam mengikuti pelajaran di sekolah secara baik. 6) Anak tidak dapat mengembangkan potensi minatnya, ini terlihat dari perilaku anak yang takut untuk melakukan sesuatu yang lebih menantang.

Dalam perkembangannya aktivitas bermain tidak hanya dilakukan anak-anak saja, bahkan sekarang perusahaan-perusahaan dalam menerima atau menempatkan jabatan karyawannya dengan media permainan seperti aktivitas luar (*outbond*). Oleh karena itu bermain dan permainan mempunyai fungsi dan tujuan yang sama. Semua fungsi dalam individu anak akan terlatih baik jasmani maupun rohani anak sewaktu mereka bermain. Dunia pendidikan mengakui bahwa semakin banyak kesempatan bermain, semakin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di dalam masyarakat. Masa persiapan anak untuk menjadi dewasa tidak cukup diisi dengan pelajaran-pelajaran saja, tetapi bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak sesuai dengan perkembangannya yang sangat diperlukan.

Analisis pembelajaran pendidikan jasmani di SD 101815 Siburu-biru menurut penulis sudah baik, guru melakukan pembelajaran dengan waktu yang tepat dan sesuai kurikulum yang berlaku. Namun, pelaksanaan pembelajaran tidak terkonsep dengan permainan tradisional. Siswa monoton melakukan gerak lokomotor. Misal, gerakan lokomotor lompat dilakukan dengan siswa melompat di lapangan padahal bisa dikonsek dengan permainan tradisional. misalnya gerak lempar bola, hanya dilakukan dengan gerakan lempar bola saja padahal bisa dikonsek dengan permainan bola tangan atau lempar tangkap. Kurangnya penerapan bermain ini bisa menyebabkan siswa merasa jenuh terhadap materi apalagi dimasa sekarang ini banyak permainan tradisional yang dilestarikan komunitas olahraga.

Analisis kebutuhan yang dilakan di SD 101815 Sibiru-Biru dimana dianalisis 10 anak. Hasil analisis kebutuhannya adalah bahwa : a) 10 anak menjawab suka bermain, b)10 anak pernah bermain permainan tradisional. c) 10 anak menjawab bahwa permainan tradisional tidak membosankan. d) 8 anak menjawab bahwa bermain itu membahagiakan sementara 2 anak menjawab tidak. e) 6 anak menjawab sering bermain di sekolah bersama teman dan 4 anak menjawab tidak. f) 10 anak menjawab tahu dengan permainan kasti, lompat tali dan petak umpet. g) 5 anak menjawab pernah bermain bersama teman dilingkungan rumah dan 5 anak menjawab tidak. h) 5 anak menjawab guru pendidikan jasmani sering melaksanakan permaian dan 5 anak tidak. i) 5 anak menjawab guru pernah memberikan materi permainan tradisional dan 5 anak menjawab tidak. j) 10 anak menjawab lebih senang bermain gadget daripada berolahraga.

Hasil analisis kebutuhan di atas merupakan hasil analisis dari 10 anak yang di random. Dan dari hasil menunjukan bahwa anak memang suka bermain, anak juga mengetahui permainan tradisional tetapi anak lebih menyukai bermain gadget daripada berolahraga. Dari hal ini menurut peneliti, alasan mengapa pengembangan permainan tradisional ini perlu dilakukan agar anak tidak dapat bermain dengan model terbaru.

Pada perkembangan zaman yang sangat pesat seperti saat ini, perubahan yang terjadi pada dunia anak- anak cukup terlihat khususnya pada permainan tradisional. Dimana minat anak akan permainan tradisional semakin lama semakin berkurang dan bahkan menghilang. Hal ini akan menyebabkan kepopuleran

permainan tradisional lambat laun akan semakin memudar. Permainan tradisional memang tidak lagi menjadi permainan yang digemari oleh anak-anak. Anak-anak cenderung lebih memainkan permainan yang ada pada ponsel mereka (Sewuan, 2004).

Salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani yang membuat anak bergerak adalah permainan. Aktivitas bermain diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Karena dalam bermain tidak hanya mengutamakan aktivitas fisik saja, tapi juga terdapat nilai-nilai yang harus dipatuhi dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bermain pasti siswa menunjukkan sikap suka dan tidak suka.. Minat adalah suatu sikap yang ada pada diri anak yang merupakan sumber motivasi untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya (Elizabeth B. Hurlock, 1993, hal. 79).

Peneliti bertujuan untuk menerapkan kembali permainan tradisional dalam pembelajaran. Terutama permainan tradisional yang sudah lama jarang dimainkan oleh siswa baik dalam pembelajaran penjas di sekolah maupun di luar sekolah. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan permainan tradisional yang telah dikembangkan baik menurut peraturan dan alat yang digunakan.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan diatas adalah anak-anak sekolah dasar lebih menyukai aktivitas bermain yang dapat melatih keterampilan olahraga. Permainan tradisional yang membutuhkan banyak aktivitas gerak sangat sesuai untuk anak-anak sekolah dasar khususnya kelas tinggi. Dalam permainan

tradisional terdapat unsur-unsur olahraga seperti memukul, melempar, lari, dan melompat.

Kegiatan yang sangat penting bagi anak adalah bermain, sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan badannya. Bermain menjadi penting karena kegiatan ini membantu mengembangkan imajinasi anak, berfikir kreatif, kemampuan dalam memecahkan masalah, meningkatkan keterampilan sosial dan dapat menghubungkan kejadian-kejadian yang pernah dialaminya, serta membuat anak lebih mampu dalam mengekspresikan perasaannya (Sukadaryah et al., 2020).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul : Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Pada Gerak Lokomotor Di SD 101815 Kelas IV Sibiru-Biru.

1.2. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Pada Gerak Lokomotor Di SD 101815 Kelas IV Sibiru-Biru.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka ditentukan rumusan masalah adalah Bagaimana Kelayakan Pengembangan Permainan Tradisional Pada Gerak Lokomotor Di SD 101815 Kelas IV Sibiru-Biru?.

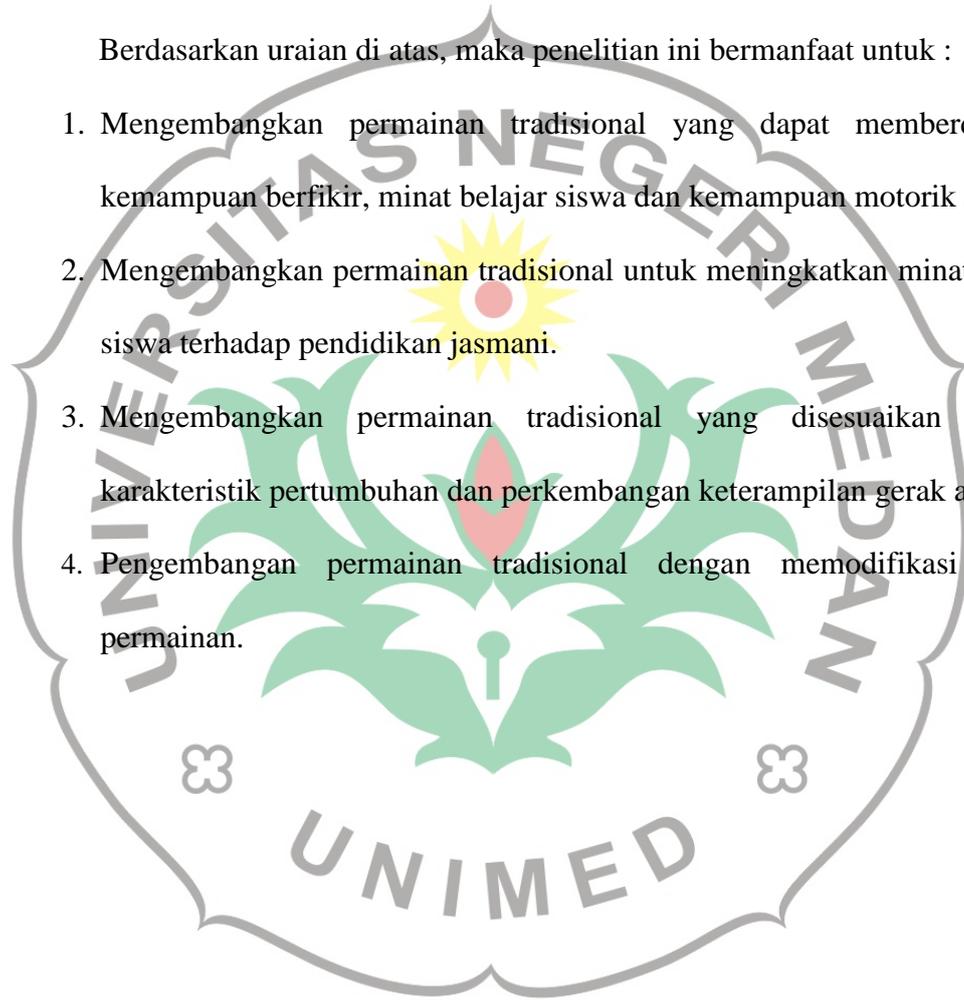
1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : Kelayakan Pengembangan Permainan Tradisional Pada Gerak Lokomotor Di SD 101815 Kelas IV Sibiru-Biru.

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Mengembangkan permainan tradisional yang dapat memberdayakan kemampuan berfikir, minat belajar siswa dan kemampuan motorik anak.
2. Mengembangkan permainan tradisional untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pendidikan jasmani.
3. Mengembangkan permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan keterampilan gerak anak.
4. Pengembangan permainan tradisional dengan memodifikasi aturan permainan.



THE
Character Building
UNIVERSITY