

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Kesatuan Republik Indonesia selalu berkomitmen untuk menerapkan sistem pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Sebagaimana yang tertera di dalam UUD 1945 pasal 28 C ayat (1) yang menjelaskan proses pengembangan diri bagi setiap orang dapat melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, mulai dari pendidikan dan segala sesuatu manfaat dari hal itu, seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya serta peningkatan kualitas hidup demi kesejahteraan manusia. Secara pengertian, pendidikan dijelaskan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai suasana yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. (Rahman dkk. 2022).

Pada abad ke – 21 ini, pendidikan tidak hanya diharuskan membawa peserta didik ke pemahaman mengenai materi akademis saja, tetapi juga harus mempunyai keterampilan sosial yang baik. *Partnership for 21st Century Skills* merumuskan konsep 4 C yang berisikan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik yang didalamnya terdapat keterampilan *collaboration* (kolaborasi) dan *communication* (komunikasi) agar dapat mengikuti tuntutan kehidupan di abad 21 ini. Keterampilan kolaborasi (*Collaboration Skills*) merupakan keterampilan bekerjasama, saling bersinergi, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, serta menghormati perbedaan. Dalam berkolaborasi akan terjadi ikatan untuk saling

mengisi satu sama lain dalam hal kekurangan maupun kelebihan yang dimiliki yang satu dengan yang lainnya sehingga masalah yang dihadapi bersama dapat di atas dengan baik dalam ikatan kebersamaan. Keterampilan ini dapat dilatihkan dalam pembelajarannya. Keterampilan berkomunikasi (*Communication Skills*) merupakan kemampuan untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, ide, pengetahuan, dan informasi baru yang disampaikan kepada orang lain melalui lisan, tulisan, simbol, gambar, grafis, maupun angka. Mendengarkan, memperoleh informasi dan juga menyampaikan gagasan di hadapan orang banyak dapat juga diartikan sebagai kemampuan dalam hal ini (Susanto & Maulana, 2025). Dimasa sekarang ini, diharuskan peserta didik agar dapat berkolaborasi dengan baik agar penyatuan dari perbedaan kemampuan dapat menciptakan pembelajaran yang baik dan efisien. Selain itu, peserta didik juga diharuskan dapat berkomunikasi dengan baik agar kiranya diskusi dua arah dapat terjadi didalam proses belajar.

Setelah melaksanakan observasi di MAN 1 MEDAN, peneliti menemukan fakta bahwa banyak peserta didik yang mulai kehilangan kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika pelaksanaan proses pembelajaran Penjas yang mana ketika guru menjelaskan dan meminta murid untuk dapat menjelaskan ulang materi yang disampaikan, terlihat ketidakmampuan banyak murid dalam kelas tersebut dalam menyampaikan informasi yang didapatkannya. Selain itu, banyak guru yang mengeluh perihal pekerjaan kelompok yang telah ditugaskan ternyata hanya diselesaikan oleh salah satu dari sekian banyak anggota kelompok, sehingga bisa disimpulkan masih kurangnya kemampuan murid dalam berkolaborasi dalam tim/kelompok untuk

dapat mencapai tujuan bersama yang dalam hal ini ada penugasan yang diberikan guru. Salah satu hal yang menyebabkan kemunduran kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa dikarenakan sistem pembelajaran yang selalu mengharuskan mereka untuk belajar melalui sumber – sumber konvensional seperti buku, catatan, dan lain – lain. Hal ini selaras dengan pernyataan Yusup (2025) yang menyatakan bahwa walaupun berulang kali reformasi telah dilaksanakan untuk sistem pendidikan, nyatanya rata – rata sekolah di Indonesia tetap melaksanakan model pembelajaran yang konvensional, yang mana dalam pembelajaran banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan. Untuk mengatasi kondisi tersebut, diperlukan metode pembelajaran alternatif yang mampu menumbuhkan kolaborasi dan komunikasi secara alami. Salah satu pendekatan yang relevan adalah melalui permainan tradisional.

Salah satu permainan yang berfokus pada kolaborasi dan komunikasi adalah permainan tradisional hadang. Permainan hadang rintang dikenal pula dengan nama Gobak Sodor atau Galah Asin adalah permainan dengan pelaksanaan secara berkelompok dengan jumlah pemain yang harus genap antara 6 sampai 10 orang. Manfaat yang dapat diambil dalam permainan hadang rintang selain mengajarkan kebersamaan, juga dapat mengajarkan kerjasama yang kompak antar kelompok, dan permainan ini sangat menarik, seru dan juga menyenangkan (Tri dkk. 2022). Permainan ini juga mengharuskan pemain untuk berkomunikasi dengan baik agar dapat memenangkan permainan. Melalui permainan ini, sensorik motorik peserta didik akan dapat meningkat dan menunjang pembelajaran mereka, hal ini selaras dengan pendapat Harahap dkk. (2025), beliau menyampaikan Keterampilan ini

menjadi dasar penting bagi aktivitas belajar, bermain, dan interaksi sosial anak. Anak yang memiliki kemampuan sensorik-motorik yang baik cenderung lebih siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam beraktivitas sehari - hari.

Hadang merupakan salah satu olahraga tradisional yang dapat dilaksanakan tanpa memerlukan alat apapun. Sebagaimana permainan tradisional lainnya, permainan tradisional ini lebih mengandalkan kemampuan fisik dan strategi. Permainan tradisional hadang memiliki filosofi yang sarat makna, yaitu menanamkan nilai perjuangan dan kerja keras dalam mencapai suatu tujuan. Adapun arena permainan hadang bersifat fleksibel, dapat dilaksanakan di berbagai tempat baik di ruang tertutup seperti stadion indoor, gedung olahraga, maupun aula, maupun di ruang terbuka seperti stadion outdoor, halaman rumah atau sekolah, lapangan umum, bahkan jalan raya apabila kondisi memungkinkan (M. Irfan & Harahap, 2021 : 7). Sembari bermain, peserta didik juga dapat mengembangkan sensorik motorik mereka, hal ini selaras dengan pendapat

Dengan uraian latar belakang diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan permainan tradisional hadang terhadap keterampilan siswa dalam hal kolaborasi dan komunikasi di MAN 1 MEDAN. Maka peneliti mengambil judul “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL HADANG TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI SISWA MAN 1 MEDAN”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan peneliti di atas, peneliti merasa perlu untuk mengidentifikasi masalah yang akan diteliti agar dapat mempermudah untuk mendapatkan tujuan dari penelitian ini. Berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurang berkembangnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Permainan tradisional hadang yang potensial melatih keterampilan tersebut tapi jarang dimanfaatkan di sekolah MAN 1 Medan.
3. Minimnya penelitian yang menghubungkan permainan tradisional dengan keterampilan 4C, khususnya kolaborasi dan komunikasi di sekolah MAN 1 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik dan terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa MAN 1 MEDAN”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah permainan tradisional hadang berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa MAN 1 MEDAN?
2. Apakah permainan tradisional hadang berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan komunikasi siswa MAN 1 MEDAN?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian yang akan dilaksanakan ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh perlakuan dalam bentuk permainan tradisional hadang terhadap tingkat keterampilan kolaborasi siswa MAN 1 MEDAN.
2. Pengaruh perlakuan dalam bentuk permainan tradisional hadang terhadap tingkat keterampilan komunikasi siswa MAN 1 MEDAN.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk memberikan kegunaan dalam beberapa hal berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap bidang keilmuan pendidikan jasmani, khususnya terkait pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik.
2. Menambah referensi teoritis mengenai efektivitas permainan hadang dalam mengembangkan tuntutan keterampilan abad 21, terutama kolaborasi dan komunikasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai ilmu yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan metode permainan tradisional hadang untuk menumbuhkan keterampilan 4C khususnya kolaborasi dan komunikasi siswa MAN 1 MEDAN.
2. Memberikan pengetahuan tingkat efektivitas permainan tradisional hadang dalam proses evaluasi guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang 4C, khususnya kolaborasi dan komunikasi dalam memenuhi tuntutan keahlian di abad 21.

