

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat akrab dengan kehidupan manusia. Pada saat manusia dalam proses pembentukan diri dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satu pun di antara individu manusia yang tidak mengenal permainan, salah satunya permainan dahulu yang disebut permainan tradisional tanpa tersentuh modernisasi. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan. Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa dan hasil suatu peradaban. Bangsa mana yang tidak bangga pada permainan budaya. Karenanya, menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini

mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh televisi dan video game yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar. Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru yang memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan memperlihatkan adanya tanda-tanda yang kurang mengembirakan yakni semakin kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan (Dharmamulya, 2008: 6). Banyaknya kegunaan permainan bagi proses pembelajaran perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan permainan tersebut. Mengenal permainan tradisional bermain engklek, congklak, gobak sodor, egrang, bola kasti dan lain-lain di masa muda, akan mengantarkan mereka pada permainan yang bermanfaat dalam kegiatan belajar untuk meraih prestasi di masa yang akan datang. Tanpa mengenalnya di masa muda, sulit bagi anak-anak untuk menerima hal yang sama yang dahulu mereka mainkan bahkan yang pernah dimainkan pula oleh ayah, ibu, dan kakek-neneknya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dapat dilakukan dengan

memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar. Permainan tradisional juga dapat membantu fisik bisa lebih sehat karena disana kita bisa beraktifitas.

Permainan tradisional merupakan salah satu unsur budaya bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru nusantara terutama pada masyarakat pedesaan yang sulit untuk menemukan permainan modern. Permainan tradisional sudah hampir punah terlupakan dan terganti dengan permainan modern. Sebaiknya ada upaya dari orang tua atau dewasa yang pernah mengalami fase bermain, untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan-permainan tersebut, karena permainan tersebut sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak-anak. Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi bahwasannya banyak anak yang tingkat perkembangan gerak dasar nya , baik itu gerak lokomotor, non lokomotor atau pun manipulatif belum sempurna. Perkembangan gerak dasar anak terutama dalam hal ketrampilan melompat, melempar dan menangkap antara anak laki-laki dan perempuan sangatlah berbeda. Anak perempuan mempunyai ketrampilan yang lebih baik di banding anak laki-laki karena dalam permainan, perkembangan gerak dasar ini, anak perempuan mempunyai konsentrasi serta daya tahan tubuh yang kuat sehingga fisiknya jauh lebih baik, keseimbangan tubuhnya juga lebih baik dan lebih

terampil di banding anak laki-laki. Anakanak cenderung kurang tertarik terhadap permainan tradisional yang dianggap kuno dan kurang berkembang dibanding dengan permainan modern sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional khususnya gobak sodor dan bola kasti (gasoti) yang dikembangkan, yang dapat berpengaruh pada perkembangan gerak dasar anak, khususnya ketrampilan melompat, melempar, dan menangkap, karena permainan tradisional sangatlah bermanfaat bagi anak. Oleh karena itu timbul dorongan peneliti untuk meneliti “Pengembangan permainan gasoti dalam pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar tahun 2019”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional belum menjadi alternatif dalam pembelajaran gerak dasar.
2. Dalam pembelajaran guru cenderung memberikan materi yang tujuannya agar siswa menguasai tehnik cabang olahraga tertentu.
3. Aktivitas gerak dasar siswa yang kurang.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.
5. Kurangnya pengetahuan siswa tentang permainan tradisional.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan permainan gasoti dalam pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar tahun 2019”.

### **D. Rumusan Masalah**

Setelah mencermati dari uraian latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan dikaji adalah : “Bagaimana pengembangan permainan gasoti dalam pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar tahun 2019”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan maka tujuan penelitian ini adalah : untuk menghasilkan produk permainan gasoti dalam pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar tahun 2019”.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Sebagai bekal pengalaman dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan jasmani.
2. Sebagai dasar pertimbangan untuk penelitian pengembangan model permainan dalam Pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar .
3. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut bila mempunyai permasalahan yang sama tetapi dengan tempat yang berbeda.

4. Memasyarakatkan kembali permainan tradisional yang mulai tersisih oleh perkembangan jaman.
5. Sebagai sumber bahan yang beraneka ragam bagi guru, yang memungkinkan untuk memodifikasi permainan agar menjadi lebih menarik.
6. Sebagai motivasi guru Pendidikan jasmani agar kreatif dan inovatif membuat model pembelajaran yang dimodifikasi sesuai kondisi dan karakteristik siswa.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY