

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting yang sangat signifikan dalam pembangunan kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah kegiatan terencana yang berlangsung sepanjang hidup dan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia (Yuddy Pramudyanto dkk., 2023, h. 57).

Pendidikan memberi kecerdasan kepada manusia, yaitu kecerdasan di otak kiri yang terkait dengan kemampuan berpikir dan intelektual, serta kecerdasan di otak kanan yang mencakup kemampuan emosional, spiritual, sosial, dan kinestetik, serta kemampuan motorik dan estetis. Proses belajar dan pendidikan memainkan peran krusial dalam mencapai tujuan di domain pendidikan. Ini dapat mendukung siswa dalam mengembangkan potensi mereka dan meningkatkan kualitas kehidupan mereka. Metode pembelajaran yang baik akan mendukung siswa dalam mempelajari materi secara tepat dan mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditentukan (Durrotunnisa & Nur, 2020, h. 467).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia dan dalam sistem pendidikan nasional. PJOK memiliki fungsi yang signifikan di tingkat sekolah dasar dalam membangun karakter, kesehatan fisik, dan keterampilan motorik siswa. Pendidikan jasmani tidak hanya berkaitan dengan pengembangan kemampuan fisik dan keterampilan tubuh, namun juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir, emosi, sosial, dan moral peserta didik. Pengalaman belajar dalam mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan kebiasaan hidup yang sehat dan baik. Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sangat penting dalam kurikulum.

Peningkatan keterampilan motorik kasar menjadi salah satu perhatian penting. Tujuannya adalah untuk mendukung perkembangan fisik dan mental siswa dalam konteks kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di tingkat Sekolah Dasar. Pembelajaran modifikasi pola gerak dasar berlari melompat dan melempar dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan variasi tingkat penguasaan keterampilan. Tingkat penguasaan keterampilan peserta didik umumnya diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu tingkat prapengendalian, tingkat pengendalian, tingkat pemanfaatan, dan tingkat mahir.

Dari observasi awal, interaksi dengan guru pendidikan jasmani kelas V, serta evaluasi gerakan dasar lokomotor pada siswa kelas V, dapat disimpulkan bahwa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga masih minim.

Diskusi dengan pengajar Pendidikan Jasmani kelas V mengungkapkan bahwa dorongan siswa selama kegiatan belajar olahraga masih kurang. Banyak siswa

tampak tidak berkonsentrasi dan terlihat lemas ketika terlibat dalam aktivitas motorik kasar seperti meningkatkan kelincahan, keseimbangan, dan koordinasi saat berolahraga di lapangan.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa secara keseluruhan, kemampuan motorik kasar peserta didik masih berada pada level yang rendah. Dari tiga indikator yang diuji, yaitu berlari, melompat, dan melempar, rata-rata nilai keseluruhan menandakan bahwa keterampilan motorik kasar belum berkembang dengan memuaskan. Hasil pengamatan dan perhitungan menunjukkan bahwa peserta didik hanya mampu mencapai kriteria pada dua indikator baik itu laki-laki maupun perempuan, sedangkan dua indikator lainnya belum memenuhi kategori yang diharapkan.

Seperti pada indikator melempar merupakan aspek yang menghasilkan capaian nilai terendah jika dibandingkan dengan indikator lainnya, di mana sebagian besar peserta masih kesulitan dalam melakukan koordinasi gerak, seperti gerakan ayunan lengan yang belum seimbang dengan langkah kaki, pendaratan yang kurang stabil, serta kurangnya daya dorong ketika melompat. Menunjukkan bahwa sejumlah siswa masih mengalami hambatan dalam melaksanakan aktivitas fisik yang memerlukan keterampilan dan pergerakan yang terampil.

Faktor yang menjadi penyebab hal tersebut meliputi minimnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas, minat rendah, kendala fisik seperti penyakit maag, kurang gizi, dan tidak sarapan sebelum sekolah. Kegiatan olahraga yang monoton juga membuat peserta didik cepat bosan. Dari 48 peserta didik, hanya 65% mencapai keterampilan motorik kasar sesuai harapan,

sedangkan 35% masih tergolong kurang. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan belajar olahraga yang lebih beragam dan perhatian terhadap keadaan fisik siswa sehingga keterampilan motorik kasar mereka bisa diperoleh secara maksimal.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, anak-anak, remaja, serta orang dewasa saat ini lebih suka memilih permainan yang baru dan berbasis internet serta elektronik dibandingkan permainan yang konvensional. Banyak dari permainan daring ini hanya memanfaatkan penglihatan dan gerakan tangan, yang dapat berpengaruh buruk terhadap perkembangan keterampilan motorik dan sosial pada anak. Pada saat yang sama, permainan konvensional yang memanfaatkan seluruh aspek tubuh justru memberikan manfaat *Signifikan*, seperti meningkatkan kesehatan, kekuatan, dan kebugaran fisik. Ketergantungan pada permainan daring bisa berdampak buruk bagi remaja yang mengalaminya. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa adalah dengan memanfaatkan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang berasal dari kebiasaan dan adat istiadat leluhur yang masih dilakukan oleh masyarakat sampai sekarang.

Berbagai studi telah mengindikasikan seberapa esensial permainan tradisional dalam mendukung perkembangan kemampuan motorik kasar anak-anak.

Namun, masih ada sangat sedikit penelitian yang mengkhususkan diri pada dampak permainan tradisional Pecah Piring yang memuat nilai-nilai kearifan lokal, terutama yang berasal dari budaya Batak Toba, khususnya di antara siswa-siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian terdahulu cenderung membahas permainan tradisional secara umum tanpa berfokus pada konteks

budaya tertentu, sehingga nilai-nilai kearifan lokal Batak Toba kurang dibahas dalam literatur pendidikan (Probo Ismoko, 2023, h. 140).

Siswa kelas V sekolah dasar yang berumur antara sepuluh sampai dua belas tahun merupakan waktu yang tepat untuk terlibat dalam kegiatan bermain yang sesuai dengan perkembangan pemikiran mereka. Ini akan sesuai pembelajaran yang dilakukan berbasis game atau *game-based learning*. Permainan yang berakar dari budaya ini sangat tepat untuk memfasilitasi pencapaian sasaran pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada tingkat sekolah dasar. Dengan integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani, diharapkan para siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini tanpa merasa cepat bosan.

Dengan penjelasan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan studi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring yang Mencerminkan Kearifan Lokal Batak Toba terhadap Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas V SDN 068084 Jalan Denai". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, sambil tetap melestarikan nilai-nilai budaya lokal melalui permainan tradisional.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, ada beberapa hal yang dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar siswa-siswi kelas V di SD 068084 masih dinilai minim, hal ini didasarkan pada hasil wawancara, observasi awal, dan pengujian gerakan dasar lokomotor yang dilakukan di SDN 068084 di Jalan Denai.

2. Sarana dan prasarana kurang memadai, dan metode pembelajaran dalam meningkatkan motorik kasar siswa masih terbatas sehingga membuat pembelajaran monoton dan membosankan bagi peserta didik.
3. Faktor dari internal peserta didik seperti kondisi fisik yang kurang mendukung misalnya, sakit mag dan sesak nafas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dalam studi, peneliti hanya menganalisis dampak dari permainan tradisional Pecah Piring yang berasal dari budaya Batak Toba, terhadap keterampilan motorik kasar dengan penekanan pada aspek lokomotor, dengan memperhatikan ketiga aspek yaitu berlari, melompat dan melempar tanpa membahas motorik halus atau aspek kognitif lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai identifikasi dan pembatasan masalah, sangat penting untuk menyusun permasalahan agar penelitian ini dapat terarah dan berlangsung sesuai dengan sasaran yang diharapkan. Pertanyaan penelitian dalam riset ini adalah apakah permainan tradisional Pecah Piring berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa kelas V di SDN 068084 Jalan Denai.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh Signifikan permainan tradisional Pecah Piring bermuatan lokal Batak Toba terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai, khususnya pada aspek berlari, melompat, dan melempar, serta sebagai upaya mendukung implementasi pembelajaran PJOK yang

kontekstual dan bermakna melalui pemanfaatan permainan tradisional berbasis kearifan lokal.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teori maupun praktik sebagai berikut:

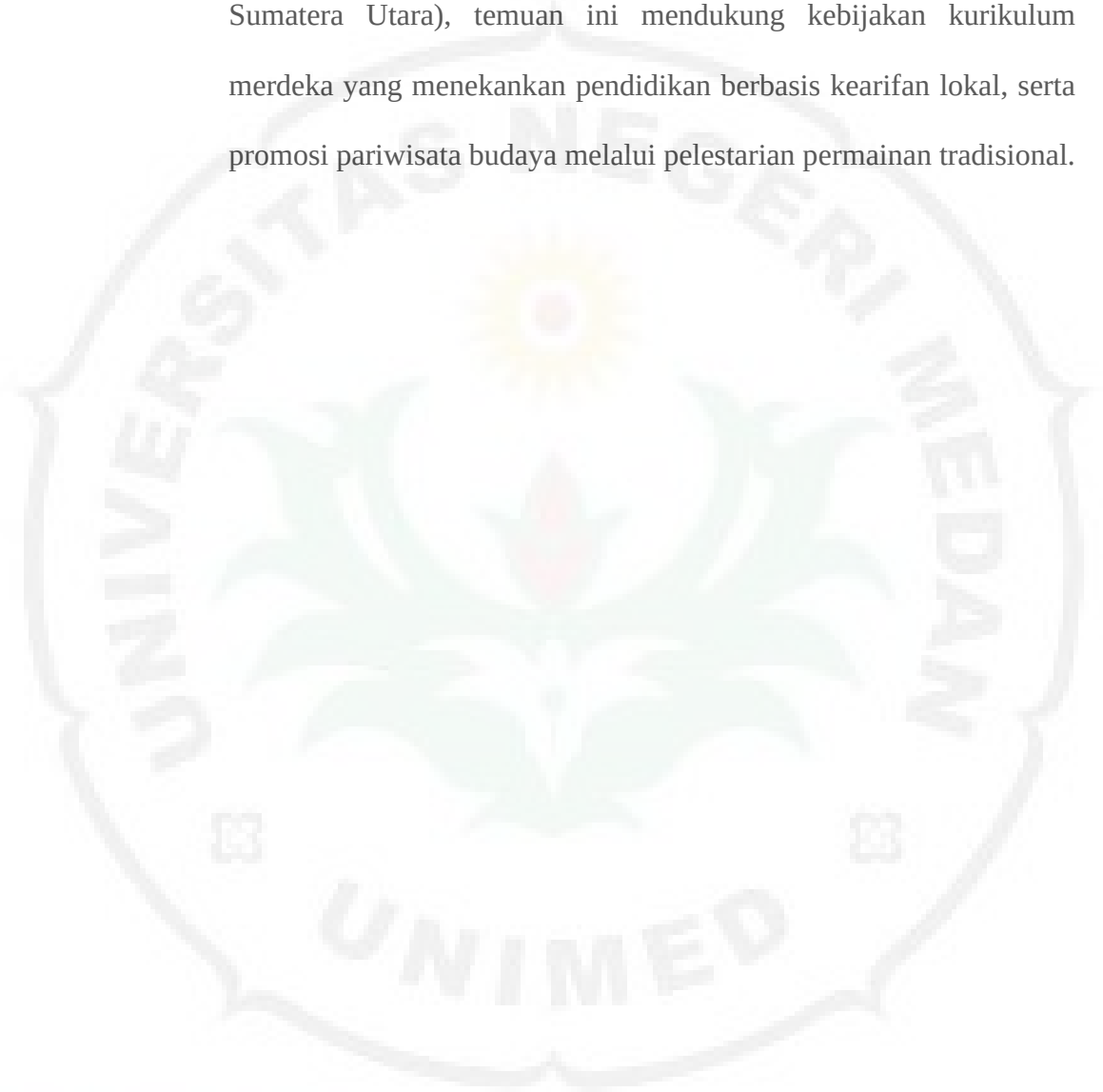
1. Manfaat Teoritis

- 1) Meningkatkan wawasan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, terkhususnya mengenai integrasi permainan tradisional lokal dalam pengembangan keterampilan motorik anak, yang dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan tentang pendidikan berbasis budaya di Indonesia.
- 2) Mengisi *gap research* dengan bukti empiris tentang pengaruh permainan Pecah Piring Batak Toba, sehingga memperkaya teori perkembangan motorik kasar (misalnya, teori Gallahue) dengan konteks budaya etnis minoritas.

2. Manfaat Praktis:

- 1) Bagi guru PJOK kelas V dan sekolah SDN 068084 Jalan Denai, hasil penelitian dapat dijadikan panduan desain pembelajaran inovatif yang memadukan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa, sekaligus melestarikan budaya lokal.
- 2) Bagi siswa kelas V SDN 068084 Jalan Denai, Penelitian ini menawarkan cara pembelajaran yang menawan dan relevan dengan budaya, yang dapat mendukung kesehatan jasmani serta semangat belajar, dan rasa bangga terhadap warisan Batak Toba.

- 3) Bagi masyarakat dan pemerintah daerah (misalnya, Dinas Pendidikan Sumatera Utara), temuan ini mendukung kebijakan kurikulum merdeka yang menekankan pendidikan berbasis kearifan lokal, serta promosi pariwisata budaya melalui pelestarian permainan tradisional.



THE
Character Building
UNIVERSITY