

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Setelah dilakukannya pra-penelitian di kelas V di salah satu sekolah dasar Negeri di sumedang, terdapat permasalahan dalam melakukan lari *sprint* 50 meter. Banyaknya siswa yang melakukan lari *sprint* dalam keadaan lambat, padahal lari *sprint* merupakan lari yang dilakukan secara cepat. Maka Solusi yang diharapkan peneliti dengan adanya perlakuan berupa permainan tradisional siswa dapat melakukan lari *sprint* secepat mungkin, yaitu berupa permainan tradisional kucing-kucingan. Permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan yang merupakan suatu permainan yang menirukan tingkah laku seorang kucing seperti mengejar dan menangkap, dimana permainan kucing-kucingan dilakukan dengan cara berkombinasi seperti berlari secepat mungkin agar bisa menangkap lawan (Febrianti, 2013). sehingga permainan ini kaitan erat dengan lari *sprint* yang sama-sama membutuhkan lari yang secepat-cepatnya. ke target yang diinginkan. Latihan ini bertujuan untuk meningkatkan kecepatan lari *sprint* 50 meter. Sehingga penelitian ini menjawab: “Apakah terdapat pengaruh peningkatan kemampuan lari *sprint* menggunakan implementasi permainan tradisional kucing-kucingan?”

Permainan merupakan salah satu sarana hiburan yang digemari dan dimainkan oleh banyak orang, baik anak-anak maupun orang dewasa. Permainan tersebut terdiri dari permainan tradisional dan modern. Permainan sendiri berasal dari kata “bermain” yang berarti melakukan suatu kegiatan untuk bersenang-senang, baik menggunakan alat sebagai mediana maupun tidak. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak-anak dan tidak menutup kemungkinan bagi remaja maupun orang dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok (Mudzakir 2020).

Permainan berasal dari kata utama yang berarti kegiatan menyenangkan hati (Santrock, 2002). Berlyne mengatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang mengasyikkan dan menyenangkan karena memuaskan dorongan eksplorasi kita. Dalam kaitannya dengan anak, permainan dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan anak dalam berbagai bentuk secara spontan, tanpa kerjasama, menimbulkan kegembiraan dan dalam suasana yang menyenangkan (Prasstisti & Hertinjung, 2011). Artinya tidak ada paksaan bagi setiap individu untuk memainkan permainan tersebut dan bermain pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang mempunyai sifat aktif dan menyenangkan.

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun (Iswinarti, 2010,). menurut bishop 2014 permainan tradisional adalah jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di daerah tertentu menurut tradisi yang diturunkan dari generasi sebelumnya untuk meneruskan tradisi daerah tersebut. Permainan tradisional mempunyai pola kegiatan menyenangkan yang sederhana dan cenderung lugas. Selain itu permainan tradisional mempunyai nilai yang besar bagi anak dalam melatih kehidupan sosial, keterampilan, kesopanan dan ketangkasan (Anjarini, 2018).

Menurut Dharmamulja (1992) Menurut Linggar (2010), permainan tradisional adalah budaya yang memiliki nilai yang besar untuk anak-anak dalam rangka berimazinsi dan berfungsi sebagai olahraga sekaligus sebagai sarana untuk mempelajari keterampilan sosial, kesopanan, ketangkasan, dan hidup bermasyarakat. Namun, menurut K. Dewi dkk. (2013), permainan tradisional memiliki aturan bermain yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan (Fathurrahman, 2021).

Permainan kucing kucingan tradisional memberikan kesenangan pada anak dan mengajarkan mereka bekerja sama, bersosialisasi, berhubungan dengan orang yang lebih dewasa, dan bersabar menunggu giliran untuk bermain. Ini juga mengajarkan mereka untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui kemenangan teman, karena pada dasarnya dalam permainan selalu ada yang kalah dan menang (Sri Mulyani, 2013).

Menurut Jesse Feiring Williams (1999), pendidikan jasmani adalah kumpulan aktivitas fisik manusiawi yang dipilih secara khusus untuk dilakukan dengan tujuan mencapai tujuan yang diinginkan (Bambang, 2011). Pendidikan jasmani adalah proses adaptasi dan pembelajaran fisik, neuromuskular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika melalui pemilihan berbagai aktivitas fisik'(Bambang, 2011)

Permasalahan Pembelajaran pendidikan jasmani di tingkatan sekolah dasar khususnya kelas tinggi, mereka sering merasakan jenuh dan malas serta kurang nya antusias pada saat

pembelajaran lari *sprint*, karena metode pembelajaran yang diberikan sudah sering di gunakan sehingga tidak ada pembaruan yang membuat siswa merasa jenuh. maka solusi dari peneliti untuk mengatasi masalah malas, jenuh, dan bosan pada saat pembelajaran penjas yaitu pentingnya siswa mendapatkan motivasi atau pembaharuan dalam metode pembelajaran agar mereka memiliki semangat baru dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional yaitu permainan kucing kucingan.

Salah satu pembelajaran yang menarik untuk anak salah satunya dengan bermain, tidak terkecuali juga dengan anak usia dini. Melalui kegiatan bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, dan emosi. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, marah, menang dan kalah (Ardiyanto, 2019).

permainan tradisional mengandung banyak unsur nilai budaya yang identik dengan pendidikan multikultural. Bentuk-bentuk nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional seringkali tidak terpikirkan oleh kita, tetapi, ketika kita mengamati dan merasakan, ternyata dalam permainan tradisional ada banyak elemen nilai-nilai budaya yang umumnya bersifat positif sehingga dapat dijadikan untuk membentuk kepribadian anak-anak menjadi satu generasi bangsa yang berbudi luhur berdasarkan budaya daerahnya. Permainan tradisional dapat melatih anak-anak untuk dapat menguasai diri mereka sendiri, menghargai atau mengakui kekuatan orang lain, berlatih untuk berkeliling atau menjadi orang yang benar dan bijak (Eka Saputra, 2017).

Ada 5 alasan penting mengapa perlu melestarikan permainan tradisional:

**Identitas Budaya Bangsa:** Permainan tradisional Indonesia adalah cerminan dari identitas budaya bangsa yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Mereka menggambarkan adat, kebiasaan, dan cerita sejarah lokal, dan melestarikan permainan tradisional berarti melestarikan identitas dan akar budaya bangsa yang telah ada sejak zaman dahulu

**Penguatan Jati Diri:** Permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran bagi generasi muda untuk memahami nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, ketekunan, dan persaudaraan. Melalui permainan tradisional, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, menghormati aturan main, dan menghadapi tantangan dengan semangat juang yang tinggi

**Pelestarian Warisan Budaya:** Permainan tradisional memiliki keunikan dan kreativitas tersendiri yang dapat menjadi sumber inspirasi bagi seni, musik, dan budaya populer masa kini.

Bentuk dan makna dari permainan tradisional ini dapat menjadi acuan bagi para seniman, desainer, dan kreator konten untuk menciptakan karya-karya yang mencerminkan nilai-nilai budaya Indonesia. Oleh karena itu, melestarikan permainan tradisional Indonesia bukan hanya tanggung jawab pemerintah dan lembaga pendidikan, tetapi juga tugas seluruh masyarakat Indonesia.

**Pengembangan Karakter:** Salah satu bentuk manfaat dari permainan tradisional adalah untuk penanaman nilai-nilai karakter. Nilai karakter adalah suatu konsep dasar yang diterapkan ke dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keadilan dan kepemimpinan; baik dan rendah hati; dan toleransi, cinta damai, dan persatuan. Permainan tradisional menuntut adanya cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; kejujuran; hormat dan santun; kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama; percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah

**Pengembangan Sosial dan Emosi:** Permainan tradisional dimainkan secara kolektif, sehingga menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan membangun kepercayaan diri. Mereka terlibat secara emosional dengan kawan lain ketika bermain permainan tradisional, sehingga akan berkembang menjadi generasi yang penuh tepa slira, bisa mengerti, dan memahami perasaan orang lain.

Penjas lebih lanjut (Ginanjar, 2018) menjelaskan juga bahwa “Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu- itu saja. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau game“. Kemalasan siswa dalam olahraga bisa terjadi karena adanya kejenuhan yang terjadi maka perlu ada beberapa terobosan untuk mengangakat motivasi siswa, Maka untuk mengatasi itu permainan tradisional dianggap bisa mengatasi masalah tersebut

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan dibawah ini :

“Apakah terdapat pengaruh implementasi permainan tradisional kucing-kucingan terhadap kemampuan belajar lari *sprint* di Sekolah Dasar Negeri Neglasari ?”.

## **1.3 Tujuan**

Secara umum, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil Implementasi Permainan Tradisional Kucing-kucingan Terhadap Lari *Sprint* melalui program penerapan Permainan Tradisional Dengan tujuan secara umum tersebut, maka didapatkan juga tujuan secara khusus, diantaranya :

“Untuk mengetahui pengaruh dari implementasi media permainan tradisional kucing kucingan terhadap kemampuan lari *sprint* di sekolah dasar”

#### **1.4 Manfaat**

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan ada beberapa manfaat yang dapat di ambil diantaranya;

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dapat memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut, penelitian selanjutnya dapat menggunakan topik yang mirip dan di kembangkan untuk penelitian selanjutnya.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan semangat latihan lari *sprint* untuk meningkatkan kemampuan kecepatan menggunakan permainan tradisional pada siswa. dan dapat di harapkan juga guru bisa menggunakan metode pelajaran untuk latihan lari *sprint* menggunakan permainan tradisional kucing kucingan untuk di terapkan pada siswa .

##### **1.4.3 Manfaat Sosial**

Pengembangan Keterampilan Sosial, siswa belajar keterampilan sosial penting seperti bekerja sama, berbicara, dan memimpin melalui olahraga, penguatan Identitas dan Citra Diri, olahraga adalah bagian penting bagi siswa dan merupakan cara untuk membangun citra diri yang positif. Mengetahui bahwa mereka sangat percaya pada olahraga mereka dapat membantu mereka memperkuat identitas sebagai atlet dan meningkatkan rasa harga mereka secara keseluruhan

##### **1.4.4 Manfaat Kebijakan**

Pengembangan Program Pembinaan siswa Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran pada siswa untuk meningkatkan keterampilan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan lari *sprint*. Peningkatan Aksesibilitas Olahraga, Memahami faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa melalui permainan tradisional. Pengembangan Kurikulum Pendidikan, Penelitian ini dapat memberikan masukan berharga untuk pengembangan kurikulum pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Latihan pada siswa.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Bentuk dari susunan organisasi skripsi berisikan perincian mengenai penulisan pada tiap - tiap bagian bab dalam skripsi,yang dimulai dari bab I sampai bab V. Adapun untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dengan bagan dan uraian dibawah ini

Bab I skripsi membahas latar belakang masalah, tujuan, dan keuntungan penelitian. Bab ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang terjadi terkait Implementasi Permainan

Tradisional Kucing-kucingan Terhadap Kemampuan Lari *Sprint* di salah satu sekolah di kabupaten Sumedang

Bab II menggabungkan studi literatur dan teori para ahli yang menjelaskan dan mendukung penelitian ini. Peneliti membahas masalah dalam bab kedua. Bab kedua membahas mengenai Implementasi Permainan Tradisional Kucing-kucingan Terhadap Kemampuan Lari *Sprint* Selain itu, bab ini memberikan informasi tentang penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

Bab III membahas metodologi penelitian dan memberikan penjelasan tentang metode yang digunakan, yaitu penelitian kuantitatif. Bab ini juga menjelaskan cara pengumpulan data, alat yang digunakan, dan metode analisis data yang akan digunakan.

Bab IV. Bab ini membahas hasil penelitian dari rumusan masalah. Penulis kemudian memberikan penjelasan menyeluruh dan mendalam tentang hasil penelitian sambil mengikuti alur diskusi dan kesimpulan. Temuan dan diskusi ini akan menjelaskan seberapa baik pemain futsal di Kabupaten Bogor memahami aturan disiplin dan faktor-faktor yang mempengaruhi disiplin.

Bab V sebagai penutup pembahasan yang memuat simpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Pada bab ini juga dipaparkan pula terkait implikasi, simpulan dan terkait rekomendasi.