

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh globalisasi sudah menjalari manusia modern sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup. Dalam hal ini usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun yang lalu, jika dahulu anak-anak bermain hanya dengan bermodal batu, tongkat, bola, dan karet gelang, namun dewasa ini anak-anak sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dan canggih. Di era yang serba modern saat ini hampir tidak ada mainan yang gratis. Ingin mobil-mobilan, boneka-bonekaan, game online, PS, game watch, X-Box dan lain sebagainya semuanya harus membeli. Anak-anak telah menjadi korban dari globalisasi selalu dikaitkan dengan modernisasi, tidak kuno, tidak ketinggalan jaman, dsb. Sehingga implementasinya, anak akan dicap tidak gaul jika tidak mencoba atau mengganti permainan tradisionalnya dengan mainan produk globalisasi tersebut.

Berbeda jauh dengan permainan anak-anak jaman dahulu yang sarat dengan nilai kerjasama, kejujuran, kebersamaan, kekompakan, keuletan, dan olah fisik. Permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih condong bersifat individualistik. Mereka memainkan permainan tersebut tanpa teman. Bersosialisasi tentunya perlu dalam perkembangan anak. Faktanya memang permainan modern bisa dinikmati sendiri sehingga anak kurang bersosialisasi dan melakukan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

Pelestarian permainan tradisional dalam hal ini dipandang sebagai sebuah upaya melawan globalisasi permainan modern. Sebuah permainan akan sangat besar

Thaufiq Rahman , 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA DAN KEMAMPUAN FISIK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengaruhnya terhadap pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Artinya bahwa anak-anak lebih bisa menerima dengan cepat suatu pengetahuan melalui permainan. Sebab dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol. Nilai-nilai tersebut memiliki banyak dimensi, antara lain kerjasama, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kemampuan fisik.

Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman tersebut, permainan tradisional di Indonesia sedikit demi sedikit mulai tersisihkan oleh permainan modern. Padahal permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap kejiwaan, sifat, kehidupan sosial, dan kemampuan fisik anak di kemudian hari. Akan tetapi pada jaman sekarang sudah sangat sulit menemukan anak-anak memainkan permainan tradisional, mereka lebih banyak memainkan *gadget* dan permainan modern dengan teknologi canggih, yang mana permainan ini tidak mengandung nilai-nilai yang bermanfaat untuk pertumbuhan anak. Berdasarkan uraian diatas kita dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional berperan penting terhadap perkembangan anak, karena permainan tradisional banyak mengandung unsur gerak dan nilai sosial yang bermanfaat untuk melatih kemampuan fisik dan interaksi sosial yang berguna untuk kehidupan anak di masa depan.

Jenis permainan tradisional yang banyak mengandung gerak fisiknya diantaranya adalah permainan gobak sodor, permainan bancakan, permainan bebentengan, dan permainan boy-boyan. Dimana permainan ini memerlukan kelincahan, ketangkasan, kekuatan, keseimbangan, serta memerlukan kerjasama dalam memainkannya. Kerjasama merupakan hal yang paling penting dalam melakukan permainan tradisional, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun yang diterapkan tidak akan berhasil. Kerjasama sangat dibutuhkan dalam mengatur tugas pemain

dalam permainan agar strategi yang digunakan untuk mengalahkan lawan dapat dilakukan dengan baik.

Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai dan lebih memberikan manfaat yang sangat berguna dibandingkan dengan permainan modern untuk perkembangan anak, maka permainan tradisional sangat cocok bila diterapkan dan dijadikan bahan ajar untuk pembelajaran penjas di sekolah dasar khususnya di SDN Gempol Sari di Kecamatan Bandung Kulon. Berdasarkan pengamatan sekilas di SDN Gempol Sari di Kecamatan Bandung Kulon sangat jarang memberikan permainan tradisional didalam pembelajaran penjas karena dianggap anak tidak akan antusias jika diberikan materi permainan tradisional dan permainan tradisional tidak memiliki banyak manfaat jika dijadikan bahan pembelajaran penjas. Hal ini sangat disayangkan karena seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa banyak sekali nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional yang akan berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan, tetapi pada kenyataannya permainan tradisional jarang diberikan. Penerapan permainan tradisional bisa dijadikan alat untuk pembelajaran penjas di sekolah dasar, khususnya di SDN Gempol Sari. Selain mendapatkan nilai-nilai kogintif, afektif, psikomotor dan nilai budaya bangsa, siswa juga akan mendapatkan unsur kesenangan, dan kesehatan. Karena melalui permainan tradisional kemampuan fisik dan interaksi sosial anak akan terlatih dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama dan Kemampuan Fisik pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Thaufiq Rahman , 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA DAN KEMAMPUAN FISIK PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Permainan tradisional jarang diberikan dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani karena pengajar belum memahami nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.
2. Permainan tradisional sudah mulai tersisihkan oleh permainan modern sehingga anak-anak sudah jarang memainkannya.
3. Kurangnya inovasi pengajar dalam memberikan materi-materi pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, terdapat variabel penelitian yang diantaranya adalah:

1. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu:

Y_1 : Kerjasama

Y_2 : Kemampuan fisik

2. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu:

X_1 : Permainan Tradisional yang terdiri dari permainan Boy-boyan, Bebetengan, Bancakan, dan Gobak sodor

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama pada siswa sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan fisik pada siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Sebelum suatu kegiatan dilaksanakan, tentunya telah ditetapkan tujuan yang ingin dicapai. Dengan tujuan tersebut akan dapat memberikan arahan-arahan, prosedur serta tahapan-tahapan yang harus dilakukan terhadap permasalahan yang ada. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama pada siswa sekolah dasar
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan fisik pada siswa sekolah dasar

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Ilmiah:

- a. Sebagai penguat teori-teori yang telah ada.
- b. Mengungkap teori baru.

2. Manfaat Praktis:

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat disajikan bahan informasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan di dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Bilamana hasil penelitian ternyata sesuai dengan apa yang diharapkan, maka guru atau pengajar akan dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kualitas belajar siswa dalam hal meningkatkan kerjasama dan kemampuan fisik pada siswa sekolah dasar.
- c. Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan bahan rujukan bagi para guru dalam usaha meningkatkan kualitas SDM pada kegiatan KBM.
- d. Menyumbang pemikiran pada pengajar yang berada di lingkungan sekolah tentang manfaat permainan tradisional.