

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan sarana untuk menuangkan semua kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing individu, karena dari setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk menunjukkan apa yang dapat dilakukannya dan apa yang ingin dilakukannya.

Bermain merupakan hal yang sangat digemari oleh setiap kalangan masyarakat khususnya bagi anak-anak. Bermain merupakan sarana untuk mengeksplor kemampuan yang anak miliki dengan mencoba sesuatu hal yang baru dan belum pernah dilakukan anak. Selain itu bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya seperti merubah perilaku-perilaku: anti sosial, kecemasan sosial, keangkuhan dan tingkahlaku dalam memecahkan masalah, serta sarana untuk mengembangkan kemampuan gerak dalam segi kelincahan. Berdasarkan hal tersebut bermain bermanfaat bagi perkembang manusia secara fisik, mental dan sosial.

Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak. Permainan yang sangat digemari anak adalah permainan yang membuat anak merasa gembira, nyaman, dan menyenangkan. Permainan dapat dibagi menjadi dua bagian menurut zaman, yaitu permainan moderen dan permainan terdahulu atau permainan tradisional.

Realita di lapangan saat ini menunjukkan permainan dan alat elektronik moderen begitu berkembang pesat dan beranekaragam jenisnya, terutama permainan elektronik. Umumnya permainan ini sangat digemari oleh anak-anak karena mudah dimainkan. Perkembangan permainan dan elektronik tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia dalam (www.ykai.net/) menyebutkan bahwa seorang anak bisa menghabiskan waktunya 4 sampai 5 jam dalam sehari untuk menonton televisi namun hanya 15 % orang tua mendampingi anaknya.

Isa Muhammad Matin AR, 2014

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Dan Kelincahan Siswa

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

Fakta dari lapangan tersebut ternyata perkembang zaman tidak hanya membawa dampak positif, melainkan terdapat dampak negatif yang terlihat secara nyata.

Berbeda dengan permainan tradisional, permainan ini memiliki unsur norma-norma yang berlaku dalam setiap permainannya khas dengan daerah asal permainannya, khususnya dalam permainan beregu. Permainan beregu ini banyak macamnya seperti permainan bebentengan, galasin, boi-boian/bancakan, jala ikan dan lain sebagainya. Pemain dari permainan tersebut pasti akan saling berinteraksi secara langsung yang mengharuskan dari setiap anggota berkomunikasi satu sama lain bahkan dengan anggota regu lawan. Selain itu, seluruh pemain tidak lepas dari aktifitas gerak, karena unsur dari permainannya mengharuskan semua pemain bergerak menghindari serangan lawan dan mengejar lawan. Jadi, dalam permainan tradisional ini memiliki manfaat yang baik untuk mengembangkan unsur kerjasama dan gerak tubuh anak.

Dunia anak merupakan dunia bermain, dengan bermain anak dapat menuangkan segala kreatifitas yang dimilikinya serta mengisi kegiatan disela-sela waktu belajarnya, dari hal tersebut saat ini peran permainan moderen atau alat elektronik lebih dapat diunggulkan untuk mengisi waktu luang, karena mudah dimainkan kapan dan dimana saja tanpa batas waktu yang ditentukan.

Permainan sebaiknya mengandung unsur yang mendidik. Hal tersebut diperlukan, agar dalam permainan tidak hanya sekedar bermain dan bersaing untuk mendapat kemenangan saja, tetapi seharusnya terdapat manfaat bagi anak untuk menambah wawasannya terhadap permainan yang dimainkannya. Jadi berdasarkan hal tersebut, salah satu aplikasi pencapaian untuk mendidikan seorang anak adalah dengan cara bermain, karena dengan bermain anak lebih cepat menangkap dan menerima informasi dengan baik.

Peran permainan dalam dunia pendidikan dapat dijumpai pada setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pendidikan jasmani, karena dalam materi ajar Penjas dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terdapat materi permainan dan olahraga, yang meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya. Diharapkan dengan aktivitas tersebut, selain siswa dapat beraktivitas fisik dapat mengembangkan pula kemampuan berinteraksi sosial dengan rekan satu kelompok maupun dengan kelompok lain dengan baik.

Fakta dari lapangan, guru penjas MTs Negeri 2 Bandung hanya memberikan materi pembelajaran sesuai dengan kecabangan olahraga saja. Selain itu guru masih terpaku dengan permainan konvensional pada saat pembelajaran berlangsung yang dapat membuat anak lebih banyak berdiam diri dan menunggu gilirannya. Hal tersebut dapat membuat siswa beranggapan bahwa dalam pembelajaran penjas hanya bermain permainan bola dan lari saja. Berdasarkan permasalahan tersebutlah yang membuat siswa tidak begitu berantusias untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan. Seharusnya materi yang diberikan dalam pembelajaran penjas dapat mensiasati ketidak tertarikannya siswa terhadap aktifitas fisik yang dianggapnya sebagai kegiatan yang membosankan, serta dapat mengalihkan atau meminimalisir peserta didik *addict* dengan permainan moderennya serta membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Sedangkan dari segi keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa kelas VII MTs Negeri 2 Bandung yang menjadi subjek penelitian penulis, mereka lebih memiliki perilaku dan rasa santun yang baik kepada orang yang lebih dewasa dari dirinya, itu dikarenakan sekolah tersebut berbasis Islam yang mengutamakan kesantunan dalam bertingkah dan bertutur kata. Tetapi apabila berinteraksi dengan teman sebayanya mereka lebih sering mengolok-olok teman yang kurang dari dirinya.

Kemudian dari hasil observasi, penulis melihat siswa dalam keaktifan bergerak pada pembelajaran penjas, siswa sering berdiam diri dan berteduh

ketika menunggu gilirannya, selain itu pembelajaran yang hanya terfokus pada kekecabatan olahraga, siswa seringkali mengeluh dan tidak mengikuti pembelajaran yang diberikan, karena siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut lah, yang membuat gerak siswa sangat kurang.

Jadi, dari fakta lapangan tersebut siswa kurang memiliki keterampilan sosial yang baik antara teman sebayanya, sehingga menyebabkan antusias dalam pembelajaran berkurang. Karena ketika salah satu dari mereka membuat kesalahan maka akan menjadi bahan tertawaan teman-temannya, selain itu kurangnya siswa dalam beraktivitas gerak yang dikarenakan, kurangnya inovasi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar.

Diharapkan dengan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas gerak tubuh khususnya dalam kelincahan karena apabila tubuh siswa mengalami kekurangan gerak maka siswa akan sulit beraktivitas dengan baik dan cenderung malas untuk melakukan hal yang melibatkan aktifitas lainnya. Selain itu dengan melakukan permainan tradisional, diharapkan pula berpengaruh terhadap kemampuan berinteraksi sosial dengan mengembangkan kemampuan bersosialisasi atau mengembangkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial yang dimaksud terampil dalam bersosialisasi dengan lingkungan bermain dan lingkungan tempat tinggal siswa. Disimpulkan dengan permainan tradisional dapat memberikan hal yang positif dalam perkembangan keterampilan sosialnya dan perkembangan gerak tubuh siswa yaitu berupa kelincahan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial dan Kelincahan Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan di dalam latar belakang masalah maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain:

1. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran penjas yang dilaksanakan oleh guru.
2. Banyak dari siswa tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah.
3. Siswa berprasangka bahwa pendidikan jasmani tidak menyenangkan.

C. Batasan Penelitian

Untuk memudahkan memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini di batasi hanya pada:

1. Permainan tradisional yang akan digunakan sebagai perlakuan adalah permainan tradisional bebentengan, galasin, boy-boyan, dan jala ikan.
2. Instrumen pengukuran keterampilan sosial yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket yang di adaptasi dari *The Matson Evaluation Of Social Skills Youngsters (MESSY)* yang di tulis oleh Teodoro *et al* dari Brazil (2000). dan
3. Tes kelincahan menggunakan tes *shuttle run* 4 x 10 meter yang dirujuk dari *NAPFA (The National Physical Fitness Award/Assessment)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan ketrampilan sosial?
2. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan siswa.