

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sangat penting bagi seluruh warga negara di dunia karena pendidikan merupakan jendela dunia untuk menuntun manusia ke arah yang lebih baik dan lebih terarah. Pendidikan tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan formal (lembaga pendidikan) atau informal (keluarga) atau bahkan kedua-duanya saling berkesinambungan dan berkaitan satu sama lainnya.

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran aktivitas gerak yang dilakukan oleh seluruh peserta didik dimana mereka melakukan aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang sebenarnya yaitu pendidikan, mengapa demikian? Karena dalam pendidikan jasmani selain memberikan pembelajaran untuk menjadi bugar, sehat, dapat membuat perasaan senang ketika melakukan permainan olahraga, juga dapat memberikan kesempatan lebih untuk peserta didik berinteraksi dengan temannya ketika melakukan aktivitas bermain atau berolahraga dan lebih terlihat proses pengembangan dan pembentukan karakter ketika sedang beraktivitas.

Seperti yang dikemukakan dalam Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia oleh Eunike R. Rustiana yang berjudul Efek Psikologis dari Pendidikan Jasmani ditinjau dari Teori Neurosains dan Teori Kognitif Sosial yaitu:

Dasar dari pendidikan jasmani adalah gerakan. Hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa gerakan-gerakan dalam takaran dan kondisi tertentu dapat memberi atau membawa efek positif bagi seseorang yang melakukannya, baik secara fisik, mental, termasuk kognitif dan emosional, maupun sosial dan dapat menunjukkan bahwa penjas memainkan peran penting dalam fungsi kognitif seseorang.

Sesuai dengan pengamatan penulis di beberapa sekolah menengah pertama di Kota Bandung bahwa anak-anak pada jaman sekarang kurang bersemangat ketika melakukan aktivitas penjas khususnya bagi siswi karena dengan beberapa alasan seperti panas, banyak mengeluarkan keringat dan takut kulit mereka hitam. Tidak hanya itu mereka mengeluhkan sistem pembelajaran yang tidak

menyenangkan karena tidak terdapat aktivitas bermain. Hal seperti itu lah yang menyebabkan anak-anak enggan untuk mengikuti pembelajaran penjas.

Apabila hal tersebut terjadi maka siswa-siswi akan mengalami kurang gerak dan tidak lincah yang berdampak negatif bagi kesehatan mereka, seperti yang dijelaskan dalam sebuah artikel (kompas.com) yang berjudul Kurang Gerak Bikin Kemampuan Akademis Anak Rendah menyebutkan “anak yang fisiknya kurang aktif tidak cuma berisiko menderita hipertensi, diabetes, dan gangguan pembuluh koroner. Mereka ternyata juga rentan mengalami penurunan kinerja motorik yang mempengaruhi fungsi kognitif dan kemampuan akademiknya”.

Salah satu aktivitas penjas yang memerlukan peran gerak, lincah, cepat, dan lentuk yaitu permainan tradisional seperti ucing jibeh, lompat tali, bebentengan, galah asin, kasti, dan boy-boyan. Permainan tradisional dirasa cocok untuk diberikan dalam proses pembelajaran penjas karena dalam melakukan permainan tradisional diperlukan beberapa aspek salah satunya kelincahan (*agility*). Permainan tradisional dari Jawa Barat ini memadukan kerja motorik anak, mengasah kemampuan membuat strategi dan juga memberikan kesempatan mereka untuk berinteraksi sosial baik dengan teman satu timnya atau pun lawannya.

Dalam permasalahan yang telah dikemukakan di atas, dapat kita ketahui bahwa eksplorasi gerak siswa sangat dibutuhkan karena dapat memberikan berbagai manfaat tidak hanya bagi kebugaran jasmaninya saja melainkan bagi prestasi akademiknya. Dalam melakukan tugas gerak pun siswa harus memiliki kelincahan karena apabila tidak, gerakan yang dihasilkan oleh siswa akan menghambat bagi kualitas permainan yang sedang berlangsung seperti mudah dikenai oleh lawan, gerakan terlihat berleha-leha atau tidak bersemangat, dan membuat pergerakan temannya menjadi terhambat. Maka dari itu kelincahan siswa haruslah ditingkatkan agar tidak terjadi hal-hal yang telah dipaparkan di atas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti mencoba mengkaji dan menganalisis sejauh mana “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran penjas kurang diminati dan menyenangkan bagi siswa-siswi.
2. Proses pembelajaran kurang diarahkan pada bentuk permainan.
3. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.
4. Pengenalan macam-macam permainan tradisional yang telah lama tidak dipelajari oleh para siswa.
5. Banyaknya siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran penjas dikarenakan panas dan lebih memilih untuk berdiam diri di bawah rindangnya pohon yang berada di sekitar area lapangan sekolah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapatlah dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah Penggunaan Permainan Tradisional Ucing Jibeh (Ucing Hiji Ucing Kabeh) Berpengaruh Secara Signifikan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP?
2. Apakah Penggunaan Permainan Tradisional Bebentengan Berpengaruh Secara Signifikan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP?
3. Apakah Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boyan Berpengaruh Secara Signifikan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP?
4. Seberapa Besar Perbedaan Pengaruh Permainan Tradisional Ucing Jibeh, Bebentengan, dan Boy-boyan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP Secara Keseluruhan?

D. Batasan Masalah

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

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah penggunaan permainan tradisional terhadap peningkatan kelincahan siswa.

2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.
3. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 14 Bandung. Teknik pengambilan sampel yaitu *sampling random*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Dapat Mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Ucing Jibeh terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP.
2. Dapat Mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bebentengan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP.
3. Dapat Mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Boy-boyan terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP.
4. Dapat Mengetahui Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional yang Lebih Signifikan diantara Ucing Jibeh, Bebentengan, dan Boy-boyan Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SMP.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa :
Dapat meningkatkan kelincahan siswa ketika melakukan tugas gerak dalam aktivitas penjas.
2. Bagi guru :
Sebagai bahan masukan bagi guru untuk melakukan peningkatan kelincahan melalui penggunaan permainan tradisional.
3. Bagi sekolah :
Dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan kelincahan siswa ketika melakukan tugas gerak dalam aktivitas penjas.