

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Permainan ini berasal dari kata “main” yang artinya melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Jenis permainan, jumlah peserta serta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keinginan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta.

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Padahal permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat baik bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan kelincahan anak itu sendiri.

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu

luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan konsep yang tradisional pada jaman dahulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008:22).

Dewasa ini, banyak anak sekolah yang melupakan bagaimana itu permainan atau olahraga tradisional. Mereka lebih banyak dimanjakan oleh teknologi yang terus berkembang dan disediakan dengan mudahnya oleh orangtua peserta didik. Pada akhirnya pertumbuhan psikomotor peserta didik menjadi lamban dan banyak menghasilkan peserta didik yang malas berolahraga dan perilaku yang individualistik terhadap teman sebayanya.

Perilaku gerak anak sudah muncul pada saat masih dalam kandungan ibu dan bulan pertama setelah lahir. Sebagian besar gerak yang dilakukan anak masih bersifat refleks artinya setiap gerakan dilakukan tidak secara sukarela, namun sebagai respon terhadap rangsangan tertentu. Contoh, apabila diberikan rangsangan berupa sentuhan pada telapak tangan bayi, maka telapak tangan tersebut anak menutup. Hal ini akan terus menerus dilakukan oleh bayi apabila mendapat rangsangan yang sama. Jadi gerak refleks dilakukan secara tidak sukarela oleh bayi, namun sebagai upaya tidak sadar yang dilakukan oleh bayi. Selain gerak refleks yang dilakukan tanpa kesadaran, ada juga gerak refleks yang dilakukan dengan sadar (postular refleks). Gerak refleks ini dianggap sebagai dasar dari gerakan-gerakan pada masa datang karena rangsangan timbul dari pusat otak. Gerak refleks postular ini diintegrasikan, dimodifikasi, dan diterapkan secara langsung ke dalam pola-pola gerakan secara sadar yang lebih kompleks (Yudha M Saputra, Badruzaman, 2009:113). Menurut UUD pasal 4 tahun 2005

Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Pada proses perkembangan gerak anak, gerak dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan seperti halnya makan dan minum. Lutan (1991:2) dalam Wahyu Haerudin (2008) mengungkapkan bahwa “Bermain merupakan kegiatan hakiki atau kebutuhan dasar bagi manusia”. Dengan bermain anak dapat mengasah kemampuan geraknya dan dengan aktivitas tersebut anak dapat merangsang kemampuan berfikir, berimajinasi, serta dapat mempengaruhi tingkah laku dalam memecahkan masalah ketika beranjak dewasa. Sejalan dengan itu Lutan (1992:3) dalam Wahyu Haerudin (2008) menyatakan bahwa “Bermain berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak”.

Permainan tradisional merupakan permainan yang berawal dari budaya masyarakat. Untuk memahaminya perlu pemahaman konsep bermain. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral.

Salah satunya yang dapat membantu tumbuh kembang psikomotor anak adalah olahraga tradisional, karena didalam olahraga tradisional peserta didik dituntut untuk melakukan gerak tubuh, dan didalam olahraga tradisional siswa akan lebih banyak bersosialisasi pada teman sebayanya dan meningkatkan *softskill* serta *hardskill* peserta didik. Subjek penelitian yang diambil sebanyak 20 siswa dalam melakukan penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai peningkatan sebesar 75% dalam permainan olahraga tradisional terhadap pengaruh kelincahan.

Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Di zaman modern ini olahraga tradisional kurang diminati oleh masyarakat khususnya anak-anak, karena sudah banyak munculnya teknologi yang sangat mudah di dapatkan oleh anak-anak. Maka dari itu perilaku dan gerak motorik anak-anak sangat lemah terutama kelincahan. Bahkan orang tua lebih mendukung teknologi-teknolgi yang sudah mudah didapatkan, contohnya *PlayStasion*.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah sangat diperlukan dalam sebuah penelitian, karena dengan terlebih dahulu melakukan terhadap permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti akan mendapat kemudahan dan kejelasan langkah-langkah yang dapat diambil dalam penelitian. Arikunto (1993:17) berpendapat bahwa : “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya terlebih dahulu sehingga jelas dari mana harus mulai, ke mana harus pergi, dan dengan apa”.

Maka dari itu rumusan masalahnya adalah :

Apakah ada pengaruh permainan olahraga tradisional bebentengan terhadap pengaruh kemampuan kelincahan anak usia 8-9 tahun di SD N 1 Cibodas ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

Untuk mengetahui apakah pengaruh permainan olahraga tradisional bebentengan terhadap kemampuan kelincahan anak usia 6-8 tahun di SD N 1 Cibodas.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam upaya meningkatkan kemampuan kelincahan melalui olahraga tradisional bebentengan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang olahraga bagi peneliti dan peneliti lainnya yang merasa tertarik untuk meneliti permasalahan yang sama.

F. Struktur Organisasi Skripsi

PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah Penelitian
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

- A. Olahraga Tradisional Bebentengan
- B. Dunia Olahraga Permainan Pada Anak
- C. Permainan Olahraga Tradisional Pada Anak-anak

- D. Kelincahan Dalam Permainan Olahraga Tradisional
- E. Penelitian Terdahulu yang Relevan
- F. Kerangka Pemikiran
- G. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Populasi dan Sampel
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Pengembangan Instrumen Penelitian
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Pengolahan Data
- B. Analisis Data
- C. Pembahasan dan Analisis Temuan

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN