

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penyesuaian diri secara kreatif terhadap globalisasi merupakan salah satu cara yang bisa digunakan dalam menghadapi tantangan dunia global. Cepat atau lambat perubahan tidak dapat dihindarkan, tetapi untuk mengelola perubahan demi keselamatan dan kesejahteraan suatu komunitas, di antaranya dengan memilih nilai-nilai, baik yang lama dan asli maupun yang datang dari luar, dengan pertimbangan kecocokannya untuk menghadapi masalah – masalah yang aktual dan kontekstual dalam dunia global.

Dewasa ini telah kita ketahui bahwa mulai maraknya permainan virtual di tengah-tengah masyarakat indonesia yang pada kenyataanya masyarakat kita belum siap dalam menghadapi itu semua karena nilai-nilai dari luar yang masuk ke dalam dinamika sosial masyarakat indonesia tidak semuanya cocok dan bisa di terapkan.

Tujuan pendidikan nasional yang diorientasikan untuk menciptakan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia Indonesia yang berkepribadian dan berkarakter luhur seolah tidak mampu tercapai dengan pelaksanaan proses pendidikan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kartadinata (2009) dalam Erawan (2010:606) menyatakan bahwa “pendidikan di Indonesia telah mampu menciptakan manusia cerdas dari sisi keilmuan, tetapi belum mampu menciptakan manusia Indonesia yang berkarakter luhur.”

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian pendidikan jasmani memiliki arti yang cukup representatif dalam kaitannya dengan upaya pemberdayaan manusia Indonesia seutuhnya. Mengingat strategisnya kedudukan pendidikan jasmani dalam bingkai utuh sistem pendidikan nasional, maka pendidikan jasmani dijadikan sebagai mata pelajaran wajib di berbagai jenjang dan jenis sekolah.

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan untuk menggapai keselarasan antara jiwa dan raga. Artinya, pendidikan jasmani adalah upaya untuk menciptakan kondisi masyarakat Indonesia yang sehat lahir dan batin. Sesuai dengan rumusan kurikulum berbasis kompetensi untuk sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (2003:1) sebagai berikut “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional”. Sedangkan menurut Bambang Erawan (2010:607/608):

“Pendidikan jasmani adalah segenap upaya yang mempengaruhi pembinaan dan pembentukan kepribadian, termasuk perubahan perilaku, karena itu pendidikan jasmani dan olahraga selalu melibatkan dimensi sosial disamping kriteria yang bersifat fisik yang menekankan keterampilan, ketangkasan, dan unjuk kebolehan.”

Maksudnya bahwa pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan pada keberhasilan jasmani yang bertambah dari keikutsertaan dalam aktivitas tetapi juga dalam mengembangkan pengetahuan dan sikap yang mendukung terhadap belajar sepanjang hayat.

Dari beberapa pendapat dan penjelasan di atas, dapat dikaji bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan menyeluruh yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai kegiatan pembelajaran bagi peserta didik (siswa) untuk meningkatkan kemampuan fisik (keterampilan motorik) dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial termasuk di dalamnya pola hidup sehat.

Artinya, pendidikan jasmani memiliki kepentingan dalam pertumbuhan dan perkembangan seluruh domain yang ada pada diri siswa. Sesuai dengan pendapat Mahendra (2010:544) “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.” Dua di antara tujuan-tujuan pendidikan jasmani menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 adalah:

“(1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani, (2) mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Salah satu penekanan pada standar isi penjas yang terangkum dalam BSNP 2006 di Sekolah Dasar (SD) adalah menstimulasi kemampuan gerak dasar peserta didik seperti; (1) lokomotor / gerakan berpindah tempat, seperti: jalan, lari, meloncat, dll, (2) non-lokomotor / gerakan tidak berpindah tempat, seperti: membungkuk, jongkok, mendorong, menarik, memutar, dll, (3) manipulatif, dimana ada sesuatu yang digerakkan, misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul, dll”.

Kemampuan gerak merupakan kemampuan yang berguna dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Mahendra (2007:11) sebagai berikut: “anak suka bergerak dan suka belajar, mereka bergerak dengan keterlibatan yang total dan dipenuhi kegembiraan, gerak semata-mata untuk kesenangan, bukan didorong oleh maksud dan tujuan tertentu. Gerak adalah kebutuhan mutlak anak”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bergerak merupakan salah satu kebutuhan yang timbul dari dalam diri anak, jadi untuk memenuhi salah satu kebutuhan bergerak bagi anak caranya yakni dengan melakukan aktivitas bermain, hal ini disebabkan permainan memiliki manfaat untuk anak itu sendiri. Selain terpenuhinya kebutuhan akan gerak juga karena dalam bermain timbul interaksi dengan lingkungannya yang secara otomatis mendidik mereka dalam bersosialisasi sejak dini yang tentunya juga melatih aspek kerjasama dalam lingkup kecil yaitu kerjasama dengan teman-temannya .

Manusia pada hakekatnya diciptakan tuhan sebagai makhluk sosial, yang secara otomatis tidak dapat berdiri sendiri atau dipisahkan dengan komunitasnya, karena untuk memenuhi semua kebutuhannya agar terus bertahan, memerlukan bantuan orang lain sehingga harus bisa melakukan kerjasama dengan sesamanya. Sankers (2012, hal.35) menjelaskan, kerjasama adalah hubungan sinergis yang terbentuk ketika dua entitas/orang atau lebih yang bekerja menghasilkan sesuatu yang jauh lebih besar daripada penjumlahan kemampuan dan kontribusi masing-masing individu. Sedangkan Pareek (1984) menjelaskan pengertian kerjasama sebagai suatu kegiatan kerja beberapa orang untuk mencapai suatu tujuan yang dianggap dapat dibagi. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek kerjasama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan bantuan orang lain atau aktivitas yang bisa dilakukan secara maksimal apabila dengan bantuan orang lain sehingga bisa tercapai tujuan bersama

Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit, namun kenyataan yang ada seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi berbanding lurus dengan tergesernya kemampuan gerak dasar, dan keterampilan gerak di kalangan anak-anak disebabkan semakin mudahnya mobilitas yang seharusnya dilakukan oleh aktivitas tubuh yang sekarang tergantikan oleh mesin, di samping itu anak mulai menghindari permainan yang berkaitan dengan gerak dan lebih memilih permainan virtual yang cukup duduk di depan layar kaca atau komputer untuk memainkannya seperti *game computer*, *play station*, *time zone* dan lain-lain. Seperti halnya yang dikatakan oleh Mahendra “Kemajuan teknologi yang dicapai pada saat ini, malah membatasi anak dalam lingkungan kurang gerak. Anak semakin asik dengan kesenangannya seperti menonton TV atau bermain *video game*.” Sedangkan menurut Suhendi (2001, hal.1) “sarana bermain pada masa sekarang ini banyak memanfaatkan hasil dari teknologi modern, diantaranya *play station*, *time zone*, *video games*, *games waching*.” Dari

sanalah muncul suatu ide untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa usia sekolah dasar.

Berkembangnya permainan *virtual* berpengaruh terhadap kebiasaan bergerak pada anak yang secara langsung berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari yang menjadikan tingkat hipokinetik di kalangan anak-anak semakin tinggi, padahal kemampuan gerak pada usia anak sekolah dasar sangatlah penting untuk proses kehidupannya yang akan datang, seperti dikatakan oleh Rusli Lutan (2001, hal.39) mengemukakan bahwa, “Bila seseorang kurang memperoleh kesempatan sejak usia dini untuk mengembangkan gerakannya, maka tahap usia berikutnya, bahkan hingga dewasa, ia akan lebih banyak gagal dalam melaksanakan tugas gerak. Karena ini dapat disebut sebagai cacat gerak.”.

Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat, atau duduk serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Menurut Ratih Anjayani Ibrahim, “bermain merupakan fitrah dari seorang anak. Timbulnya perasaan *fun* pada anak ketika bermain, turut mengasah kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki anak.” (<http://health.okezone.com/read/2012/06/06/483/642489/pentingnya-bermain-bagi-tumbuh-kembang-anak>).

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan fitrah dari Tuhan yang diberikan kepada anak, karena pada hakekatnya anak adalah (*homo luden*) yang muncul sebagai mahluk bermain. Permainan yang ada sekarang ini telah jauh berubah dengan permainan yang ada pada masa sebelumnya yaitu permainan tradisional. Anak-anak diberikan stimulus untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti kemampuan gerak dasar, kemampuan berfikir dan

kemampuan bersosialisasi terhadap sesama teman, serta di sisi lain permainan tradisional dapat terus dilestarikan dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua regu/tim.

Sesuai dengan pendapat di atas, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah untuk mengetahui kecakapan anak dalam aspek kerjasama dengan sesamanya dan merangsang keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar yang akan diteliti. Berawal dari hal tersebut di atas, maka penulis ingin meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah

## **1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Pengaruh teknologi mengakibatkan perubahan perilaku gerak pada anak-anak. Hal ini tidak bisa dipungkiri dimana perkembangan jaman yang pesat sebagai akibat kemajuan teknologi, salah satu produk dari teknologi adalah permainan virtual, berkembangnya permainan virtual secara tidak langsung berpengaruh terhadap budaya gerak dan kemampuan bersosialisasi anak yang berakibat pada kehidupan sehari-hari, sehingga menjadikan tingkat hipokinetik pada anak-anak semakin tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, yaitu: Apakah permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

FERI SUNARKO, 2014

***PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP ASPEK KERJASAMA DAN KETERAMPILAN GERAK LOKOMOTOR SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH***

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

Dari identifikasi dan perumusan masalah yang tersirat di atas, penulis dapat mengajukan pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap aspek kerjasama siswa sekolah dasar kelas rendah?
2. Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tiap penelitian harus mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan harus bertalian erat dengan masalah yang akan dipilih serta dianalisa. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap aspek kerjasama siswa sekolah dasar kelas rendah?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah?

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam suatu penelitian perlu menetapkan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang dikaji. Keberhasilan dalam penelitian ilmiah tidak akan lepas dari metode yang digunakan dalam penelitian tersebut. Masalah yang akan diteliti serta tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penelitian akan menentukan penggunaan metode penelitian eksperimen. Arikunto (1993:3) menjelaskan bahwa:

“Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.”

Menurut Surakhmad (1980:149) menyatakan "Eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil itu yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki." Tujuan bereksperimen bukanlah pada pengumpulan deskripsi data melainkan pada penemuan faktor penyebab dan faktor akibat. Mengenai penelitian eksperimen ini Sugiono (2009:73) membaginya ke dalam empat jenis yaitu "*Pre Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design*".

Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Mengenai *Pre-Experimental Design*, Sugiono (2013:74) dikatakan pre-experimental design, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Mengapa? Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Mashuri (2008:37) menjelaskan bahwa *pre-experimental design* adalah penelitian mencari hubungan sebab akibat kehidupan nyata, dimana pengendalian-pengendalian perubahan sulit atau tidak mungkin dilakukan, Demikian halnya dengan penelitian yang penulis hendak lakukan. Karena tidak mungkinnya penulis memberikan perlakuan yang semaksimal mungkin terhadap sampel, maka penulis rasa pendekatan penelitian ini cocok digunakan dalam mengungkap permasalahan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*.

$$\mathbf{O_1 \ X \ O_2}$$

Ket:

$\mathbf{O_1}$  = *pretest*

$\mathbf{X}$  = *treatment*

$\mathbf{O_2}$  = *posttest*



## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pengetahuan bagi berbagai pihak yang membutuhkan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat di antaranya manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan jasmani sebagai wahana untuk meningkatkan pemahaman secara umum mengenai perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa melalui permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal sebagai upaya menumbuhkan aspek kerjasama dengan sesama serta eksplorasi keterampilan gerak yang dimiliki oleh siswa.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi Penulis: dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai peneliti, serta menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar.
- b. Bagi Orang Tua Siswa: memberikan suatu pembelajaran bahwa permainan tradisional memberikan nilai yang positif pada tahap pertumbuhan dan perkembangan anak mereka.
- c. Bagi Guru: sebagai bahan masukan bagi guru, bahwa permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan tujuan pendidikan secara utuh dan menyeluruh kepada siswa atau peserta didik.

- d. Bagi Sekolah: dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai pentingnya memperhatikan pola pendidikan yang dijalankan agar pendidikan menjadi semakin baik.

### **1.7 Batasan Penelitian**

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan ruang lingkup penelitian, sebab setiap masalah pada hakekatnya adalah kompleks dan tidak dapat diselidiki segala aspeknya secara tuntas.

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang permainan tradisional dan mengkaji tentang pengaruhnya terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah di SDN II GEGESIK KULON.
2. Penelitian ini bersifat eksperimen, sehingga penulis dalam penelitian ini mencoba untuk mencari hasil dari pengaruh permainan tradisional terhadap aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah.

### **1.8 Struktur Organisasi Skripsi**

Pembuatan tugas akhir ini dibuat menjadi 5 Bab sesuai dengan Pedoman Pelaksanaan dan Pembuatan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, dimana setiap bab menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, struktur organisasi skripsi atau sistematika penulisan.

## **BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan atau penguat dari penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan kerangka pemikiran berisi tentang pemikiran awal dari terciptanya ide untuk melakukan sebuah penelitian yang membahas atau mengulas mengenai hubungan sebab-akibat dari variabel bebas dan variabel terikat.

Hipotesis penelitian merupakan penuntun ke arah proses penelitian untuk menyelaraskan permasalahan yang harus dicari pemecahannya atau dengan kata lain hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya.

## **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini berisikan tentang lokasi dan subjek/populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metodologi penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data. Metodologi penelitian ini digunakan untuk mendukung dalam pengolahan data yang dikumpulkan selama penelitian.

## **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisikan hasil dari pengolahan atau analisis penelitian serta pembahasannya, yang akan digunakan sebagai jawaban terhadap masalah yang timbul dalam penelitian ini.

## **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang ada kaitannya antara permainan tradisional dengan aspek kerjasama dan keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar kelas rendah.