BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengingat zaman semakin maju, sekarang ini banyak sekali bermunculan permaian anak yang semakin beraneka ragam. Seiring dengan kemajuan tersebut membawa dampak terkikisnya permaian tradisional, Kalaupun ada hanya sedikit yang masih memainkanya. Hal tersebut merupakan tanggung jawab semua untuk melestarikannya, mengingat itu semua termasuk tradisi budaya peninggalan nenek moyang terdahulu. Selain itu perlu juga ditanamkan kepada generasi yang akan datang tentang perlunya pelestarian hasil peninggalan nenek moyang yang terdahulu dijadikan sebagai budaya, dengan harapan tidak akan pernah pudar seiring dengan waktu dan kemajuan teknologi yang semakin membutakan generasi.

Disamping untuk melestarikan budaya nenek moyang, permainan tradisional perlu dilestarikan karena memberikan banyak manfaat edukatif bagi anak. Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup. Undang-undang Sistem Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Selama ini telah terjadi kecenderungan dalam memberikan makna mutu pendidikan yang hanya dikaitkan dengan aspek kemampuan kognitif. Pandangan

ini telah membawa akibat terabaikannya aspek-aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor, serta life skill. Dengan diterbitkannya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan akan memberikan peluang untuk menyempurnakan kurikulum yang komprehensif dalam rangka mencapai tujuan pendidikan Nasional, khususnya melalui pendidikan jasmani.

Mengacu pada pendapat Supandi (1991:2) bahwa: ”Kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani mendorong siswa mengalami hal-hal sebagai berikut diantaranya: 1) perkembangan aspek-aspek kepribadian dan 2) pemantapan nilai sosial.” maka melalui pendidikan jasmani diharapkan tidak saja aspek psikomotor yang terbina melainkan aspek afektif dan kognitif pun dapat berkembang dengan baik pula.

Aspek afektif yang dapat terbentuk secara positif melalui pendidikan jasmani diantaranya adalah sikap disiplin, kerjasama, fair play dan saling menghargai. Aspek ini dapat dikembangkan melalui materi-materi olahraga dan permainan.

Materi pendidikan jasmani yang di dalamnya mencakup materi olahraga dan permainan tradisional merupakan salah satu materi yang dalam pelaksanaannya sering melibatkan aktivitas siswa secara berkelompok atau lebih dari satu orang. Hal ini mengindikasikan bahwa materi-materi olahraga dan permainan dominan mengandung nilai-nilai sosial yang dapat ditranformasikan kepada siswa agar perilaku sosial siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Permainan tradisional memiliki permainan yang beragam, mulai dari permainan perseorangan maupun beregu. Permainan bebentengan, gobag sodor, dan kasti merupakan beberapa contoh permainan yang dapat diberikan kepada siswa dalam rangka membina domain afektif khususnya perilaku sosial. Hal ini dikarenakan permainan tersebut dilakukan secara kelompok sehingga akan terjadi interaksi antar anggota kelompok dalam situasi sosial yang diciptakan dengan sengaja. Interaksi inilah yang diharapkan dapat membantu siswa untuk mengembangkan perilaku dan keterampilan sosialnya.

Berkaitan dengan pengaruh permainan terhadap perkembangan aspek sosial siswa dijelaskan oleh Sukintaka (1980:4) sebagai berikut:

> Permainan yang diberikan kepada siswa bukan saja bentuk permainan yang menyenangkan melainkan juga mempunyai nilai-nilai yang penting yaitu sebagai penunjang sosialisasi. Di dalam kegiatan tersebut anak belajar bagaimana bergaul dengan anak lain, bekerjasama dalam berbagai kegiatan dan memainkan peranan sebagai pemimpin dan sebagai pengikut serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dengan membandingkan diri dengan kemampuan teman sebayanya.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan dapat menanamkan nilain-nilai yang penting dalam menunjang sosialisasi sehingga anak dapat belajar bagaimana cara bergaul satu sama lain, kerja sama, mampu menjadi pemimpin dalam kelompok, dan dapat saling menilai kemampuan diri sendiri dan dapat membandingkan diri dengan teman sebayanya. Hal ini berkaitan pula dengan tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meningkatkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (dalam Muhammad Ali, 2008 : 10) adalah :

> a. Mampu menerima keadaan fisiknya; b. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa; c. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis; d. Mencapai kebebasan emosional dari orang dewasa; e. Mencapai kebebasan ekonomi; f. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat; g. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua; h. Mengembangkan perilaku tanggung jawab social yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa: i. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan; j. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan remaja memiliki tugas-tugas yang mana anak mampu menerima keadaan fisiknya, mempu mengembangkan tanggung jawab sosial, harus mampu menilai mana yng baik dan yang salah, mampu mencapai kebebasan, mampu memposisikan diri di masyarakat dan harus mampu mempersiapakan diri untuk memasuki kehidupan yang lebih luas. Namun disamping itu berbeda halnya dengan perilaku sosial yang ditunjukkan siswa, khususnya siswa SD Negeri Sindanglaya 1 dalam aktivitasnya di sekolah relatif beragam. Ada siswa yang mudah berinteraksi dengan siswa dan guru, ada pula yang tertutup. Ada siswa yang aktif mengikuti berbagai kegiatan di sekolah dan ada pula siswa yang kurang berpartisipasi aktif dengan kegiatan yang ada di sekolah.

Mengacu pada kondisi tersebut dan dikaitkan dengan tujuan pendidikan jasmani yaitu membentuk manusia yang berkualitas baik secara kognitif, psikomotorik maupun afektif, maka nampak ada sesuatu yang perlu diperhatikan dan ditanggapi oleh para pendidik berkenaan dengan perilaku sosial siswa tersebut, karena jika kurang diperhatikan akan menyebabkan siswa tidak memiliki keterampilan sosial yang baik.

Penjelasan di atas menggambarkan bahwa masa anak-anak merupakan masa yang paling menentukan perilaku individu di masa mendatang. Perilaku yang dominan ditunjukkan oleh siswa dalam kesehariannya di sekolah adalah ketergantungan pada kelompok sebaya, keinginan menyendiri dan keinginan bebas dari dominasi orang tua. Hal ini berarti pada umumnya siswa lebih mementingkan keberadaannya dalam kelompok dan sebaliknya tidak sedikit pula yang mengalami kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekolah secara baik, sehingga kecenderungan yang muncul adalah keinginan untuk menyendiri atau hanya bergaul dengan beberapa orang saja yang dia sukai.

Perilaku siswa tersebut merupakan wujud dari sikap yang sendirinya yakni. Mengenai sikap, Secord and Bacman (1964) membagi sikap menjadi tiga komponen yaitu :

a. Komponen kognitif, adalah komponen yang terdiri dari pengetahuan Pengetahuan inilah yang akan membentuk keyakinan dan pendapat tertentu tentang objek sikap. b. Komponen afektif, adalah komponen yang berhubungannya dengan perasaan senangatau tidak senang, sehingga bersifat evaluatif. Komponen ini erat hubungannyadengan sistem nilai yang dianut pemilik sikap. c. Komponen konatif, adalah komponen sikap yang berupa kesiapan seseorang untuk berperilaku yang berhubungan dengan objek sikap.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka sebagai ilustrasi diambil contoh sikap tentang aktivitas olahraga. Mula-mula seseorang harus memiliki keyakinan tertentu tentang aktivitas olahraga, misalnya olahraga itu baik untuk kesehatan (aspek kognitif). Lalu memiliki perasaan positif atau negatif terhadap aktivitas olahraga. Seseorang bisa menyukai aktivitas olahraga atau tidak suka (aspek afektif). Kemudian, orang tersebut juga memiliki kecenderungan perilaku tertentu terhadap aktivitas olahraga. Jika orang tersebut menyukainya maka ia akan melakukan aktivitas olahraga serta mengatakan bahwa aktivitas olahraga itu baik dan bersedia mengeluarkan uang untuk melakukan aktivitas olahraga. Jika anda tidak menyukainya maka anda tidak melakukan aktivitas olahraga (aspek perilaku). Jadi, belum sikap namanya jika hanya memiliki pendapat terhadap sesuatu (misalnya olahraga penting untuk kesehatan). Namun jika seseorang memiliki perasaan tertentu terhadap aktivitas olahraga (misalnya suka berolahraga) dan mau melakukannya barulah pendapat itu merupakan sikap.

Sebagaimana penjelasan sebelumnya bahwa sikap sebagai bagian perilaku merupakan perwujudan rasa suka dan tidak suka terhadap suatu objek. Sedangkan kata sosial dapat diartikan sebagai keadaan dimana terdapat kehadiran orang lain. Kehadiran itu bisa nyata untuk dilihat dan dirasakan, namun juga bisa hanya dalam bentuk imajinasi. Mengenai perilaku sosial, Krech et. al. (1962:104-106) mengungkapkan bahwa untuk memahami perilaku sosial individu, dapat dilihat dari kecenderungan-kecenderungan ciri-ciri respon interpersonalnya, yang terdiri dari :

(1) Kecenderungan Peranan (*Role Disposition*); yaitu kecenderungan yang mengacu kepada tugas, kewajiban dan posisi yang dimiliki seorang individu, (2) Kecenderungan Sosiometrik (*Sociometric Disposition*); yaitu kecenderungan yang bertautan dengan kesukaan, kepercayaan terhadap

individu lain, dan (3) Ekspressi (*Expression Disposition*), yaitu kecenderungan yang bertautan dengan ekpresi diri dengan menampilkan kebiasaaan-kebiasaan khas (*particular fashion*).

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi ketidak mampuan siswa dalam penyesuaian diri dengan lingkungan adalah melalui pendidikan yang salah satunya adalah pendidikan jasmani. Dalam pendidikan jasmani tidak hanya domain psikomotor yang dibina, tetapi juga mencakup domain afektif dan kognitif. Dengan demikian, pendidikan jasmani dapat memberikan dampak positif pada siswa untuk mengembangkan kemampuan secara keseluruhan baik afektif, kognitif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lutan (2000:2) sebagai berikut:

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan aktifitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
2. Berpartisipasi dalam aktifitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan pendidikan jasmani diharapkan perilaku sosial siswa dapat dibentuk ke arah yang positif dan lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani selain dapat mengembangkan kemampuan fisik juga dapat mengembangkan keterampilan sosial. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap perilaku sosial siswa di SD Negeri Sindanglaya 1. Hal ini dikarenakan dalam permainan tersebut terkandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kepemimpinan, penilaian terhadap diri sendiri dan orang lain serta kepatuhan terhadap aturan yang berlaku.

B. Rumusan Masalah

Tujuan pendidikan jasmani mencakup perkembangan yang bersifat menyeluruh meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan tujuan permainan mencakup aspek semangat persaingan, kerja sama, interaksi sosial, dan

pendidikan moral. Oleh karena itu aspek-aspek tersebut harus ditumbuh kembangkan kepada setiap siswa. Beberapa aspek sosial yang diharapkan terbina melalui permainan adalah kerja sama, saling menghargai, kepemimpinan, dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: ” Apakah permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SD Negeri Sindanglaya 1?

C. Tujuan Penelitian

Dalam segala bentuk kegiatan, tujuan merupakan dasar pemikiran yang paling utama, tanpa adanya tujuan suatu kegiatan tidak akan berjalan lancar. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional memberikan pengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial siswa kelas V di SD Negeri Sindanglaya 1.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat digunakan sebagai masukan (bahan pemikiran) keilmuan dan informasi bagi lembaga pendidikan yang dalam hal ini adalah sekolah maupun bagi perorangan, seperti guru pendidikan jasmani, mahasiswa, para pembaca dan pemerhati olahraga mengenai pengaruh pembelajaran permainan terhadap pengembangan perilaku sosial siswa.
2. Secara praktis dapat dijadikan acuan dan pedoman bagi guru pendidikan jasmani dalam upaya mengembangkan perilaku sosial siswa melalui permainan tradisional.

E. Pembatasan Penelitian

Pembatasan penelitian sangat diperlukan dalam setiap penelitian agar masalah yang diteliti lebih terarah. Mengenai masalah penelitian dapat dijelaskan oleh Surakhmad (1990:36) sebagai berikut:

> "Pembatasan ini diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidikan tetapi juga untuk dapat menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya. Tenaga, kecekatan, waktu, biaya dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut."

Berdasarkan dari pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa batasan istilah dilakukan untuk dapat menetapkan terlebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya baik tenaga, kecekatan, waktu, biaya, dan lain sebagainya yang timbul dari rencana tersebut. Adapun pembatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang diberikan sebanyak 12 kali pertemuan.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pembentukan perilaku sosial siswa.
3. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sindanglaya 1 sebanyak 50 orang yang diperoleh secara acak dari populasi sebanyak 50 orang siswa.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.
5. Instrumen penelitian ini adalah angket mengenai perilaku sosial siswa.

F. Definisi Oprasional

1. Permainan Tradisional yaitu olah raga asli ada di Indonesia dan mungkin setiap daerah olah raga yang populer dan antara daerah satu dengan yang lain berbeda. Permainan yang mengasah kerja sama dan kekompakan
2. Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001).