

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan modern ini, pendidikan sudah ibarat menjadi ujung tombak kemajuan suatu Negara . Dalam kamus besar bahasa Indonesia Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, pembuatan mendidik.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan jasmani pula adalah satu-satunya pembelajaran yang mencakup tiga aspek ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga peserta didik akan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, sekaigus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Dalam memahami arti dari pendidikan jasmani sangat erat kaitannya dengan bermain (play) dan olahraga (sport). Menurut Roger, Corby S, Janet K setiap anak selalu ingin bermain, karena dengan bermain anak merasa rileks, senang, dan tidak tertekan Sawyers (1995). Inti dari bermain itu sendiri adalah sarana untuk hiburan bagi anak. Sementara olahraga adalah aktivitas melatih tubuh seseorang , tidak hanya secara jasmani tapi juga secara rohani. Kegiatan olahraga bagi kalangan anak-anak berfungsi untuk menyehatkan sekaligus sebagai interaksi sosial (Wikipedia Indonesia).

Bermain merupakan hal yang sangat disukai oleh semua kalangan khususnya anak-anak, karena ketika bermain anak akan mendapatkan suasana yang tidak hanya akan mengungkapkan fantasinya saja, tetapi mengungkapkan sikap aslinya, dalam bermain pula anak akan dibawa kepada kesenangan, kegembiraan, dan kebahagiaan. 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 perkembangan manusia secara fisik, mental dan sosial. Banyak sekali ragam permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak, pada dasarnya anak-anak akan sangat menyukai memainkan permainan yang akan membuatnya gembira dan bisa membuat dia mengekspresikan dirinya. Namun di zaman yang modern ini bermain tidak selalu bersifat fisik bahkan kemajuan teknologi yang dicapai pada saat ini mengakibatkan kurangnya gerak pada anak-anak, karena mereka lebih senang bermain *video game* ketimbang bermain dengan memanfaatkan aktivitas fisik.

Hasil pengamatan singkat peneliti bahwa realita di lapangan permainan modern ini begitu mendominasi, karena di era teknologi seperti sekarang ini permainan modern sangat mudah untuk diakses, hanya bermodal *gadget* berupa *smartphone* kita dapat memainkan game yang bersifat *virtual* kapan saja dan dimana saja. Jenis permainan yang ditawarkan produsen teknologi terbagi menjadi dua jenis yaitu *game offline* dan *game online*. Dan masalahnya *game online* ini telah menjadi candu untuk para pemainnya. Karena *game online* mempunyai jangkauan yang sangat luas, dimana pemain tidak terkendala oleh jarak, di dalam *game online* juga terdapat ranking dengan indikator poin yang mereka dapat dalam permainan tersebut, semakin tinggi ranking yang mereka dapat maka akan memberikan sesuatu kebanggaan bagi para pemain, apalagi ranking ini bersifat global atau dunia. Sejalan dengan perkembangan permainan modern yang semakin berkembang pesat maka dilakukanlah berbagai penelitian di banyak negara untuk mengukur sejauh mana permainan modern ini telah membuat pemainnya kecanduan, dan dampak negatif yang ditimbulkan akibat terlalu banyak memainkan permainan tersebut. Sebuah penelitian juga di Jatinangor yang

dilakukan oleh Sanditaria (2012) dari 71 reponden yang semuanya adalah siswa sekolah, 62% mengalami kecanduan bermain *video game* dan 38% tidak kecanduan.

Dari data diatas maka tidak mengherankan jika anak anak mengalami dregradasi akan norma bangsa akibat pengaruh negatif dari permainan tersebut yang antara lain menjadikan si pemain menjadi kurang bersosialisasi dengan orang lain, sulit untuk berekspresi dan berinteraksi. Bukan hanya berpengaruh pada keterampilan sosial anak yang semakin menurun, efek negatif dari kecanduan permainan *game online* juga berpengaruh pada tingkat kebugaran jasmaninya. Karena ketika anak memainkan permainan *game online*, anak akan lupa akan segala hal dan duduk dalam waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan atau hanya sekedar untuk mengejar poin para pemain lain yang menjadi rivalnya. Maka bisa disimpulkan bahwa efek dari kecanduan permainan modern khususnya *game online* sangat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak dan kebugaran jasmaninya.

Berbeda dengan permainan tradisional, permainan ini memiliki unsur norma-norma yang berlaku dalam setiap permainannya khas dengan daerah asal permainannya. 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.

Penjasorkes memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam ragam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Melalui penjasorkes diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil aspek psikomotorik dan perilaku social siswa, karena disini peneliti ingin fokus pada perbaikan motorik

anak yang menurun akibat rendahnya aktivitas yang dilakukan siswa ,yaitu dalam aspek kebugaran jasmani, dan perbaikan dalam perilaku sosial siswa yang semakin individualis,khususnya dalam aspek kerjasama.

Kebugaran jasmani erat hubungannya dengan kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas dengan produktif. Kebugaran anak-anak usia sekolah juga sangat penting. Terutama kebugaran dalam mendukung motivasi belajar siswa. Harus diakui bahwa kebugaran jasmani secara tidak langsung memiliki kontribusi terhadap prestasi belajar, karena apabila seorang siswa sakit maka akan sulit untuk berkonsentrasi untuk belajar ,sedangkan bila kondisi kebugaran jasmani siswa dalam keadaan yang baik maka akan meningkatkan motivasi belajar, dan dengan motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Adapun tujuan utama pendidikan kebugaran, yakni:

Menurut Suherman (2011, hlm. 116), menyebutkan bahwa :

Tujuan pendidikan kebugaran adalah untuk pengembangan dan pemeliharaan kebugaran siswa dan bukan hanya menjadikan para siswa ahli dalam bidang olahraga tertentu semata. Pendidikan kebugaran dirancang untuk mengembangkan pengetahuan ,sikap ,dan, keterampilan yang menguntungkan bagi kesehatan dan perilaku gaya hidup aktif dan sehat sepanjang hayat. Tujuan mengajar kebugaran jasmani kepada siswa adalah membantu mereka memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang membawa mereka ke gaya hidup aktif.

Manusia sebagai makhluk sosial pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri, manusia selalu membutuhkan bantuan orang lain. Khususnya bila ingin mencapai tujuan tertentu yang tidak dapat dicapai seorang diri. Salah satu jalan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan bekerjasama. Menurut Kusnadi mengartikan kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu. Diakui atau tidak rasa kebersamaan dan kerjasama sekarang ini telah banyak merosot pada sebagian besar masyarakat Indonesia padahal sejak lama Indonesia dikenal sebagai bangsa yang memiliki tradisi gotong royong dan semangat kebersamaan yang kental. Tapi dengan semakin berkembangnya teknologi dan perkembangan jaman yang semakin modern sejalan dengan itu rasa kebersamaan dan gotong royongpun semakin pudar.

Permainan tradisional hendaknya dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama pada diri siswa. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu, pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri ke daerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. 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 2013 (KURTIAS) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terdapat materi permainan dan olahraga, yang meliputi: 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, siswa dapat mengembangkan pula kemampuan berinteraksi sosial dengan rekan satu kelompok maupun dengan kelompok lain dengan baik.

Namun dalam mengaplikasikannya perlu variasi permainan agar siswa tidak bosan. Di jaman yang sudah modern ini anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan kemungkinan besar sudah tidak lagi melakukan berbagai permainan tradisional. Disini peneliti ingin mencoba memasukan kembali permainan tradisional yang mungkin pernah dilakukan siswa sewaktu mereka berada pada umur anak-anak. Yaitu memasukan permainan petak jongkok dan dikombinasikan dengan permainan tradisional lainnya dalam pembelajaran penjasorkes, karena seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa permainan tradisional telah banyak ditinggalkan oleh sebagian besar anak yang berada di daerah perkotaan, peneliti

beranggapan salah satu cara melestarikan permainan tradisional Indonesia khususnya yang berada di daerah Jawa Barat yang tidak lain dan tidak bukan adalah warisan kebudayaan leluhur adalah dengan memasukannya dalam pembelajaran di sekolah, dan pembelajaran yang cocok untuk dimasukan permainan tradisional sebagai kegiatan mulok adalah pembelajaran penjasorkes. Dimasukkannya permainan tradisional dalam pembelajaran di SMA juga bertujuan untuk menggugah ingatan mereka bagaimana menyenangkannya bermain permainan tradisional yang sering mereka mainkan sewaktu usia anak-anak. Maka dengan demikian masuknya permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes akan memiliki manfaat ganda, karena selain kita akan mendapat manfaat dari permainan itu sendiri, kita juga akan membantu melestarikan warisan kebudayaan leluhur yang saat ini semakin terpinggirkan karena efek dari pergeseran budaya yang menjadi kebarat-baratan. Petak jongkok merupakan salah satu permainan tradisional daerah di Indonesia, hampir seluruh daerah di Indonesia mengenal permainan ini tapi dengan nama yang berbeda, misal di daerah sunda permainan ini bernama ucing kum.

Fakta dari lapangan yang didapat oleh peneliti, guru penjas SMA Negeri 1 Cicalengka hanya memberikan materi dari cabang olahraga, dan dalam proses belajar guru masih terpaku pada permainan konvensional. Dimana proses pembelajaran mejadi seperti latihan, sehingga anak akan banyak menunggu untuk mendapat giliran. Dan kemungkinan hal ini pula yang bisa membuat siswa beranggapan bahwa pembelajaran penjas adalah semua tentang bola dan berlari. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis melihat bahwa ini dapat mengakibatkan siswa tidak berantusias untuk mengikuti pembelajaran penjas. Seharusnya materi yang diberikan guru penjas bisa merubah anggapan tersebut dan membuat siswa antusias terhadap pelajaran, dan dengan materi itu pula siswa dapat dibuat mengekspresikan dirinya, serta lewat penjas dapat meminimalisir bahkan menghilangkan kecanduan siswa terhadap permainan-permainan modern yang salah satunya adalah *game online*. Sementara untuk siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka bila dilihat dari kerjasama sesama teman sekelas ketika mereka melakukan hal yang mereka sukai sebenarnya tidak ada masalah. Karena di setiap angkatan untuk kelas IBB (Ilmu Bahasa dan Budaya) sudah menjadi

budaya bahwasannya kelas IBB adalah kelas yang selalu diisi oleh siswa dengan jiwa seni. Kebanyakan dari mereka adalah anggota teater, dan ada juga yang memfokuskan dalam bidang musik atau jalur seni lainnya. Kekurangan dari kelas IBB sendiri yang mana bila diartikan adalah Ilmu Bahasa, dan Budaya adalah mereka hanya memfokuskan pembelajaran di bidang budayanya hanya di bidang seni tanpa menggali nilai budaya lainnya seperti permainan tradisional, padahal permainan tradisional sendiri adalah budaya warisan dari para leluhur negeri ini. Siswa kelas IBB selalu terlihat kompak dan aktif dalam melakukan hal yang mereka suka dalam dunia seni tapi bila diperhatikan lebih seksama mereka terkesan menutup diri dengan kelas-kelas lain, seolah kelas IBB tertutup untuk kelas IIS (IPS) maupun MIA (IPA). Dan lagi ketika masuk dalam proses pembelajaran penjas mereka terlihat malas. Sejalan dengan pengamatan yang penulis lakukan, hampir semua siswa perempuan tidak mau ikut dalam proses pembelajaran karena berbagai alasan. Penulis juga melihat dari segi keaktifan bergerak mereka masih kurang, ketika menunggu giliranpun mereka lebih suka sambil berteduh dipinggir lapangan. Selain itu pembelajaran yang terfokus pada cabang olahraga membuat siswa kurang antusias, karena pada dasarnya mereka selalu berfikir bahwa mereka bukan atlet yang ahli dalam bidang olahraga. Maka dari itu membuat gerak dari siswa akan sangat kurang. Dan akan berakibat pada buruknya tingkat kebugaran jasmani mereka. Padahal pada hakekatnya bila kebugaran jasmani mereka baik maka akan menunjang aktifitas mereka disekolah maupun hobi mereka dalam bidang seni. Jadi, dari fakta dilapangan yang penulis dapat bahwa siswa kurang memiliki keterampilan sosial yang baik ketika mengerjakan hal yang tidak sesuai dengan apa yang mereka sukai, dan mereka pun cenderung tertutup untuk siswa dari kelas IIS ataupun MIA. Dan lagi tingkat keaktifan mereka yang rendah saat proses pembelajar penjas yang diakibatkan kurangnya inovasi yang diberikan guru dapat membuat kurangnya tingkat kebugaran yang akan dimiliki siswa itu sendiri.

Diharapkan dengan permainan tradisional dapat meningkatkan kualitas gerak tubuh dari siswa, sehingga akan berpengaruh terhadap tingkat kebugaran yang mereka miliki, lewat permainan tradisional ini dapat menumbuhkan kembali nilai dan norma kedaerahan yang terkandung dalam permainan itu sendiri. Bagi

seorang pendidik, pembelajaran dengan permainan tradisional merupakan proses yang mempermudah observasi, tindakan dan refleksi diri dalam rangka memperbaiki kondisi dalam pembelajaran terhadap serta nilai kerjasama dan kemampuan gerak. Berdasarkan hasil penelitian di Yogyakarta oleh Muh Maselah (2012, hml. 64) bahwa ada pengaruh yang signifikan dari Permainan Tradisional yang dilakukan seminggu 3 kali terhadap kesegaran jasmani siswa putra kelas V SDN Sidoagung 2 Kecamatan Tempuran Magelang.

Jika permainan tradisional diaplikasikan dalam penjasorkes siswa akan berlatih dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan juga menerapkan nilai kerjasama tanpa mereka sadari sedang melakukan latihan, karena pada aktivitasnya siswa dibuat dalam kondisi bermain yang menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Dan Kerjasama Siswa Kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Seperti yang telah dikemukakan di dalam latar belakang, bahwa pembelajaran penjas dipengaruhi beberapa faktor, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak dari siswa yang kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah
2. Kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran penjas.
3. Siswa berprasangka bahwa pembelajaran penjas tidak lebih menyenangkan dari permainan game virtual.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan untuk memudahkan dalam menyederhanakan masalah, disamping itu untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



1. Permainan tradisional yang akan digunakan sebagai perlakuan adalah permainan tradisional petak jongkok murni dan yang dikombinasikan.
2. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengukuran nilai kerjasama siswa yaitu berupa lembar observasi dengan Indikator dari nilai kerjasama diambil dari pendapat Suherman (2001, hlm. 86).
3. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan untuk mengukur tingkat kebugaran jasmani siswa yaitu Tes Lari Multi Tahap (Bleep Test). Bleep Test digunakan karena pada penelitian ini penilaian lebih dititik beratkan pada tingkat daya tahan paru-paru dalam menampung oksigen.
4. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cicalengka Kabupaten Bandung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah penulis uraikan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besar permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap kebugaran jasmani siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka?
2. Seberapa besar permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap nilai kerjasama siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap nilai kerjasama siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Cicalengka.

## **F. Manfaat Penelitian**

Setiap tulisan yang penulis buat, diharapkan bisa bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, umumnya bagi para pembaca sekalian demi upaya meningkatkan kualitas pendidikan jasmani disekolah-sekolah. Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis:
  1. Sebagai penguat teori-teori yang sudah ada.
  2. Bahan informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin atau hendak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan permainan tradisional terutama dalam hal meningkatkan kebugaran jasmani dan kerjasama.
- b. Secara praktis:
  1. Bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memberikan permainan tradisional proses pembelajaran.
  2. Sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan bahan rujukan bagi para guru dalam usaha meningkatkan kebugaran jasmani dan kerjasama siswa.

