

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam karakteristik anak, dunia bermain sangatlah diperlukan dalam kehidupannya. Seperti yang ditegaskan oleh Smith (dalam Soemitro, 1992, hlm. 2) yang menyatakan bahwa “pada prinsipnya bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu yang bagi anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran”. Dunia bermain anak sangat bermacam-macam aktivitasnya, ada yang dilakukan dengan bermain dengan alam, bermain dengan teman sebaya, bermain dengan alat atau teknologi. Pada zaman sekarang anak-anak lebih suka bermain dengan permainan yang lebih menggunakan alat berteknologi, misalnya seperti permainan di dalam komputer, *Hand Phone, Game Play Station, Game on Line* dan masih banyak lagi permainan modern ini. Dengan permainan yang dilakukan anak-anak zaman sekarang sangatlah berakibat negatif dalam gerak motorik anak, kognitif dan sosial. Ditegaskan dalam penelitian oleh Subrahmanyam, dkk dalam penelitiannya yang berjudul “*The Impact of Home Computer Use on Children’s Activities and Development (2000)*”, yang menyatakan bahwa *the limited research on the effects of home computer use on children’s physical, cognitive, and social development*. Artinya penelitian yang terbatas tentang efek penggunaan komputer rumah pada fisik anak-anak, kognitif, dan sosial”. Maka dengan hal ini anak harus diberikan suatu permainan yang melatih semua aspek baik psikomotor, afektif dan kognitif.

Dalam dunia pendidikan tidak luput dari banyaknya suatu aktivitas. Aktivitas pendidikan dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah, masyarakat maupun keluarga. Dalam lingkungan sekolah, aktivitas dapat dilakukan dalam kegiatan di kelas maupun di lapangan. Kegiatan di kelas dapat berupa aktivitas kerja kelompok maupun individu yang dilakukan oleh siswa dan penyampaian materi yang dilakukan seorang guru. Kegiatan aktivitas dikelas dapat berupa tanya jawab yang dilakukan siswa kepada gurunya dikelas. Kegiatan dilapangan dapat dilakukan dalam materi pelajaran apapun tetapi yang lebih banyak menggunakan aktivitas gerak adalah materi pelajaran penjas. Penjas adalah pendidikan jasmani,

yang di dalamnya terdapat banyaknya suatu aktivitas bebas bergerak. Ditegaskan dalam penelitian Ennis (2010, hlm. 17) mengemukakan “*As I have talked with physical educators in the United States and around the world about the goals for physical education, most agree that physical education should prepare students to participate in physical activity for a life time*”. Artinya bahwa guru penjas di Amerika bahkan seluruh dunia setuju bahwa pendidikan jasmani akan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik selama hidupnya.

Pembelajaran penjas yang diberikan kepada siswa dibuat dengan sedemikian mudah dan dengan melihat karakteristik siswa agar siswa dapat melakukannya dengan mudah dan menyenangkan. Tetapi dalam kenyataan di lapangan, terkadang seorang guru memberikan suatu materi pembelajaran penjas lebih ke dalam penekanan kepada teknik yang mana disaat anak mengalami atau menghadapi kegagalan dalam setiap aktivitasnya dapat berdampak negatif yaitu anak frustrasi dan tidak ingin melakukan aktivitas olahraga lagi. Selaras dengan ini, Bandura (dalam Auwelee, 1999, hlm. 93) menjelaskan bahwa ‘*Low self esteem may cause people to perceive learning situation as a threatening and stress inducing*’. Suasana pembelajaran penjas yang menuntut siswa untuk melakukan keterampilan tingkat tinggi akan berdampak pada rendahnya *self esteem* siswa sehingga pembelajaran penjas ini akan dijadikan sebuah ancaman dan sumber stres bagi siswa yang mengakibatkan siswa tidak mau lagi mengikuti pembelajaran penjas untuk pertemuan selanjutnya.

Maka dengan hal ini seorang guru harus memahami tentang karakteristik anak didiknya. Dengan pemberian materi yang disesuaikan dengan tumbuh-kembang anak dan karakteristik anak, maka berikanlah materi mulai dengan gerakan yang sederhana misalnya seperti gerak dasar yaitu berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, memukul dengan diberikan variasi-variasi dengan permainan. Sehingga diharapkan anak dapat memiliki gerak dasar yang baik untuk modal kelak anak menghadapi materi-materi penjas yang lebih sulit dan anak dapat memiliki harga diri yang kuat untuk mampu menghadapi pembelajaran yang lebih sulit lagi.

Dengan permasalahan ini dapat dijadikan suatu penilaian bahwa gerak dasar anak pada mata pelajaran penjas dilihat dari tingkatan sekolah dan memiliki

kekurangan yang sangat besar sehingga menuju gerakan yang lebih sulit akan sulit pula dilakukan dan pemberian materi yang lebih menekankan pada aktivitas penguasaan teknik dapat menurunkan rendahnya harga diri anak yang dapat membuat anak frustrasi dan enggan untuk melakukan olahraga lagi dalam pembelajaran penjas. Maka dengan hal tersebut perlu dicari solusi yang tepat untuk kemajuan gerak dasar anak yaitu dengan memberikan suatu bentuk gerakan-gerakan yang didalamnya sangat menunjang juga dengan karakteristik anak yaitu dengan pemberian permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan tradisi budaya. Hampir di setiap daerah di Indonesia mempunyai ciri khas olahraga permainan tradisional. Dengan masuknya teknologi yang canggih, tidak menutup kemungkinan olahraga permainan tradisional ini akan punah apabila tidak dilestarikan oleh penerus bangsa sendiri. Dalam olahraga tradisional itu sendiri mengandung nilai-nilai sosial dan nilai gerak yang sangat berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Ditegaskan oleh Dharmamulya, (2008, hlm. 28). mengemukakan bahwa: “Realitas bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional anak di Jawa, dan mungkin di Indonesia pada umumnya, paling tidak terdapat tiga pola perubahan, yaitu (1) menurunnya popularitas jenis-jenis permainan tradisional tertentu; (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu; dan (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern.” Selain itu juga faktor pengaruh lainnya adalah masuknya pesawat TV ke daerah-daerah pedesaan, juga keterbatasan lahan bermain anak-anak remaja lebih suka pergi bekerja di kota, sehingga tidak banyak lagi anak-anak mementaskan permainan tradisional.

Permainan tradisional ini memberikan suatu permainan yang tidak kalah sangat seru dengan permainan modern, tetapi permainan ini dapat juga melatih berimajinasi, berfikir, dan gerakannya secara tidak disadari sangat memerlukan suatu tenaga atau kebugaran yang baik dan aktivitas gerak dasar yang baik pula. Misalnya dalam permainan Bebentengan, Kasti, Galah Asin dan Galah Jidar diperlukan suatu kemampuan gerak dasar yang baik, seperti melempar, menangkap, melompat, kekuatan, keseimbangan, kecepatan dan kelincahan.

Dengan pola pembelajaran permainan tradisional yang menyenangkan, tanpa adanya tuntutan tugas gerak yang kompleks dan menjenuhkan, serta kaya akan gerak yang bermakna dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan kesuksesan dari apa yang dilakukannya maka hal tersebut dapat memberikan efek positif terhadap perkembangan kepribadian yang dimiliki siswa. Salah satu kepribadian yang sangat penting untuk dikembangkan dalam diri siswa yaitu *Self esteem*. *Self esteem* atau harga diri dapat diartikan sebagai penilaian terhadap diri tentang keberhargaan diri yang diekspresikan melalui sikap-sikap yang dianut individu. Slavin (1995, hlm. 91) menjelaskan bahwa “*self esteem* adalah nilai-nilai yang ada pada diri, kemampuan dan perilaku.”

Self esteem atau harga diri sangat mendukung dalam penampilan siswa selama pembelajaran. Siswa dengan *self esteem* yang tinggi cenderung akan dapat memberikan penampilan yang baik selama pembelajaran, sedangkan siswa dengan *self esteem* rendah seringkali kurang mampu melakukan tugas gerak dalam pembelajaran, hal tersebut sering ditemui pada saat melakukan pembelajaran penjas, banyak siswa yang enggan melakukan tugas gerak berikutnya karena tidak mampu melakukan tugas gerak sebelumnya. Guru seringkali menuntut siswa untuk melakukan keterampilan tingkat tinggi namun siswa tidak mampu untuk melakukannya karena tidak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, sehingga siswa enggan untuk mengikuti pembelajaran penjas.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar yang dilakukan dalam permainan tradisional sangatlah memberikan kontribusi yang baik untuk perkembangan gerak dasar dan dapat meningkatkan *self esteem* anak yang menjadi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang melakukan permainan yang dilakukan anak pada zaman sekarang yang lebih banyak menggunakan permainan berteknologi yang sangat kurang dalam gerak motoriknya. Dengan gerak dasar dan *self esteem* yang baik yang dilakukan dalam permainan sehari-hari di rumah dapat memudahkan penerimaan materi pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dalam kehidupan anak-anak sangatlah diperlukan suasana kebebasan untuk bergerak, beraktivitas misalnya bermain. Bermain sudah menjadi bagian yang tak bisa lepas dari kehidupan anak-anak. Dengan bermain anak-anak dapat meluapkan semua kegiatan yang ada dipikirannya, misalnya seperti berlari, melempar, memukul, melompat, menendang dan masih banyak lagi yang ingin diekspresikan anak pada saat bermain. Seperti yang ditegaskan oleh Smith (dalam Soemitro, 1992, hlm. 2) yang menyatakan bahwa “pada prinsipnya bermain adalah dorongan langsung dari dalam setiap individu yang bagi anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran”. Maka dengan penjelasan di atas bahwa sudah seharusnya anak diberikan kebebasan untuk bermain karena dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya, melatih dirinya baik itu dari kegiatan fisik, sosial dan pengetahuannya.

Banyak sekali bentuk-bentuk atau suasana bermain itu. Seperti dari zaman nenek moyang kita adanya suatu bentuk permainan yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional ini sangat seru dan beraneka ragam jenis permainnya. Misalnya seperti bebentengan, galah asin, kasti, galah jidar dan masih banya lagi. Permainan tradisional ini sangat seru sekali karena selalu dilakukan dengan banyak teman. Kemudian dalam melakukannya pun selalu bergerak yang membuat anak selalu ceria. Cuma disayangkan dengan perkembangan zaman yang sudah sangat maju ini, bermain anak zaman sekarang lebih ke dalam hal teknologi seperti video game. Dimana bermain video game hanya mencakup komponen beberapa tubuh saja seperti jari-jari tangan dalam memainkan video game *Play Station*. Hal ini sangat berdampak buruk juga bagi fisik anak karena aktivitasnya hanya duduk di depan televisi yang mengakibatkan gerak tubuh anak sangat kurang. Dan tidak hanya dalam fisik saja tetapi dalam sosial juga sangat kurang, karena kurangnya interaksi dengan teman sebaya. Kurang interaksi dalam kehidupan sangatlah membahayakan karena anak tidak bisa mengetahui bagaimana berkomunikasi dengan baik kepada teman, saling menghargai dan menghormati temannya, bagaimana caranya bekerja sama dalam suatu permainan,

bagaimana caranya menjadi sosok pemimpin dalam permainan yang dimana pada saat bermain itu hal-hal dalam kehidupan yang sebenarnya itu dapat terbentuk.

Dalam proses belajar di sekolah pun sangat diperlukannya suatu suasana bermain bagi anak-anak. Sehingga anak akan merasakan kebahagiaan pada saat melakukan proses pembelajaran tersebut. Misalnya dalam pembelajaran penjas, sangat diperlukan sekali berbagai jenis permainan-permainan atau suasana proses belajar bermain, apalagi dengan melihat karakteristik anak sekolah dasar yang dimana jiwa mereka pasti ingin selalu bermain. Maka dengan hal ini dalam proses pembelajaran penjas di sekolah dasar, seorang guru harus cerdas untuk memberikan materi pembelajaran yang sangat menyesuaikan dengan karakteristik kondisi anak-anak. Dengan guru yang bisa menyesuaikan materi pembelajaran penjas dengan karakteristik anak-anak pasti anak-anak akan merasa senang, ceria, bahagia dan semangat untuk melakukan proses pembelajarannya. Tetapi kenyataan di lapangan, banyak guru yang belum memahami betapa pentingnya mengetahui karakteristik anak didiknya apalagi di sekolah dasar. Jika seorang guru dalam proses pembelajarannya adanya tekanan yang lebih kepada teknik suatu cabang olahraga, anak akan merasa jenuh, frustrasi, stres karena di dalam melakukan proses pembelajarannya adanya tekanan yang harus dilakukan dan mampu. Maka dengan anak didik yang selalu mendapatkan tekanan untuk aktivitasnya dapat menurunkan *self esteem* (harga diri) anak yang menyebabkan anak tidak ingin melakukan aktivitas olahraga atau mengikuti pembelajaran penjas di sekolahnya. Sehingga dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa proses pembelajaran yang melibatkan anak-anak harus disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga sangat baik dan sesuai dengan karakteristik anak itu sendiri. Dengan permainan tradisional sangatlah sesuai sekali dari mulai aktivitas fisik, sosial maupun pengetahuannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah seberapa jauh pengaruh permainan tradisional dan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*? Secara lebih spesifik pertanyaan tersebut adalah:

Agus Santosa, 2015

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGEMBANGAN GERAK DASAR DAN SELF ESTEEM

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

- a. Apakah permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar berpengaruh terhadap pengembangan gerak dasar?
- b. Apakah permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar berpengaruh terhadap pengembangan *self esteem*?
- c. Apakah pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar berpengaruh terhadap pengembangan gerak dasar?
- d. Apakah pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar berpengaruh terhadap pengembangan *self esteem*?
- e. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional dan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem* dengan rincian sebagai berikut:

1. Pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar siswa.
2. Pengaruh permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan *self esteem* siswa.
3. Pengaruh pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar.
4. Pengaruh pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan *self esteem*.
5. Perbedaan pengaruh permainan tradisional dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar terhadap pengembangan gerak dasar dan *self esteem*.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian yang diperoleh dimaksudkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

Agus Santosa, 2015

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGEMBANGAN GERAK DASAR DAN SELF ESTEEM

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

- a. Diharapkan penelitian ini menjadi landasan pengetahuan dan mampu melengkapi penelitian sebelumnya dan juga dapat berguna bagi guru pendidikan jasmani serta lembaga yang terkait untuk dijadikan sebagai informasi dan bahan referensi.
 - b. Diharapkan penelitian tentang pembelajaran gerak dasar ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan olahraga dan kesehatan.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum, dinas pendidikan, materi olahraga dan pendidikan, dan lembaga-lembaga lainnya yang berhubungan dengan olahraga dan pembelajaran.
2. Praktis
- a. Diharapkan penelitian ini dapat menjadikan gambaran yang nyata bahwa permainan tradisional untuk siswa Sekolah Dasar kelas 4 dapat dijadikan salah satu materi pembelajaran olahraga untuk pengembangan fisik.
 - b. Sebagai pembelajaran alternative yang bisa diterapkan dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa dan *self esteem*.
 - c. Sebagai pedoman bagi para guru pendidikan jasmani dalam menerapkan materi pembelajaran.
 - d. Sebagai sarana untuk mencapai tujuan belajar pendidikan jasmani secara komprehensif.

F. Struktur Organisasi Tesis

Sistematika penulisan yang digunakan pada tesis ini adalah sebagai berikut: BAB I menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi tesis. BAB II menjelaskan tentang studi literature, pendapat para ahli, teori tentang variabel yang sedang dikaji, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. BAB III menjelaskan tentang lokasi dan populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, dan analisis data. BAB IV menjelaskan tentang hasil penelitian dengan menggunakan pengolahan atau analisis data untuk

menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan atau analisis temuan. BAB V menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.