

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting di dalam kehidupan suatu bangsa karena melalui pendidikan, suatu bangsa dapat mempersiapkan masa depannya dengan baik bagi generasi penerusnya. Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan di bidang olahraga, ekonomi, politik, hukum, sosial budaya, militer, ilmu pengetahuan dan teknologi hanya dapat dicapai melalui proses pendidikan. Melalui proses pendidikan suatu bangsa dapat dicapai melalui menumbuhkembangkan watak kepribadian bangsa maupun memajukan kehidupan dan kesejahteraan bangsa dalam berbagai kehidupan. Pada pendidikan sekolah terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan yakni kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Titik berat proses pengajaran adalah kegiatan belajar siswa. Siswa sebagai objek pembelajaran perlu diberdayakan sesuai dengan potensi, bakat, dan minat melalui pendidikan-pendidikan yang manusiawi, sistematis dan terarah. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia seutuhnya yaitu pengembangan ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan lainnya, karena tidak hanya aspek psikomotor atau gerak saja yang harus disampaikan oleh seorang pengajar akan tetapi aspek-aspek yang lain seperti aspek kognitif dan afektif juga harus tercapai. Melalui pendidikan jasmani aspek-aspek yang ada pada diri siswa dikembangkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Dalam pembelajaran penjas terdapat beberapa aktivitas-aktivitas olahraga, contohnya seperti aktivitas akuatik, atletik, ritmik, permainan bola kecil, permainan bola

besar, permainan tradisional dll. Disini fokus penulis akan membahas tentang permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh masyarakat pada umumnya, terkadang dengan nama dan aturan-aturan yang berbeda disetiap daerahnya. Permainan tradisional sangat cocok bagi media pembelajaran pendidikan. Karena, permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi siswa menjalani kehidupan bermasyarakat. Jika di lihat dari jenisnya permainan tradisional bermacam macam dari seluruh pelosok Indonesia dengan peraturan yang berbeda pula. Namun jenis permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional yang menggunakan alat dan permainan yang tidak menggunakan alat. Contoh permainan yang menggunakan alat adalah kasti, tarik tambang, bakiak, bancakan, lompat tali, engrang, tok-tak dll, sedangkan permainan yang tidak menggunakan alat adalah jala ikan, gobak sodor, petak umpet, galah, bebentengan, dll. Keberhasilan sebuah pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tingginya pendidikan seorang pendidik akan tetapi tersedianya sarana dan prasarana pendidikan di sekolah juga sangat berpengaruh untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pembelajaran di Sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan. Permainan tradisional yang semakin hari semakin ditinggalkan sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak dan keterampilan sosial siswa. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Fakta dan kenyataan dilapangan memperlihatkan adanya tanda yang kurang baik, yakni semakin

Kevin Siambud, 2016

**PERBANDINGAN PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENGGUNAKAN ALAT DENGAN TANPA ALAT TERHADAP KERJASAMA**

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

kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat perilaku menyimpang pada siswa. Setelah melakukan wawancara terhadap siswa-siswi maupun guru-guru di SMAN 1 Nagreg, faktanya, yaitu sekitar 70% dari siswa-siswi di sekolah tersebut kurang mengenali bahkan ada yang tidak mengetahui tentang permainan tradisional, yang artinya mereka sudah meninggalkan atau melupakan permainan tradisional, tentunya ini sangat berdampak pada perilaku sosial siswa, sehingga banyak siswa yang berperilaku menyimpang. Dikutip dari artikel Wulandari, Murfiah Dewi. (2014; dalam meningkatkan kompetensi sosial melalui permainan tradisional) menyatakan bahwa

Permainan tradisional gobak sodor dapat dijadikan sebagai program untuk mengembangkan ketrampilan sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang terkandung dalam permainan gobak sodor. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan gobak sodor antara lain : kejujuran, kerjasama, pengaturan strategi, kepemimpinan, kelincahan, sportifitas, demokrasi, kekompakan, kegembiraan, perjuangan, sosial skill, dan spiritual. Bukan hanya permainan gobak sodor, akan tetapi setiap permainan tradisional terkandung banyak nilai-nilai sosial didalamnya.

Permainan tradisional yang menggunakan alat, contohnya seperti kasti, Tarik tambang, bola bakar dll, juga terdapat nilai-nilai sosial didalamnya. Contohnya seperti dalam permainan kasti didalamnya terdapat nilai-nilai sosial seperti, komunikasi, kerjasama, dll. Pada permainan tarik tambangpun, didalamnya terdapat nilai kerjasama karena didalam peraturan permainan tarik tambang sudah jelas mereka bekerjasama untuk menarik tali tersebut secara bersamaan agar kelompok lawan dapat melewati batas garis yang sudah ada, dan bisa dikatakan menang setelah pemain lawan paling depan melewati garis batas yang ditentukan.

Pada hal ini, dikarenakan belum banyak yang meneliti tentang ini maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian “Perbandingan Pengaruh Permainan Tradisional yang menggunakan alat dengan tanpa alat terhadap kerjasama”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Kevin Siambud, 2016

**PERBANDINGAN PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENGGUNAKAN ALAT DENGAN TANPA ALAT TERHADAP KERJASAMA**

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

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas maka permasalahan yang menjadi pokok peneliti dapat dirumuskan “seberapa besar perbedaan pengaruh permainan tradisional yang menggunakan alat dengan tanpa alat terhadap kerjasama siswa?.”

### **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan sesuai dengan latar belakang masalah. Maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui “perbandingan permainan tradisional yang menggunakan alat dengan tanpa alat terhadap kerjasama siswa.”

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan menjadi bahan masukan serta pertimbangan dalam upaya pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun mafaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah . hal.

#### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat meberikan kontribusi bagi pembelajaran di sekolah, meningkatkan ilmu pengetahuan, peningkatan mutu pendidikan dalam aspek pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi guru dapat dijadikan acuan oleh para guru pendidikan jasmani guna memperbaiki pembelajaran disekolah.
- b. Bagi sekolah/lembaga memberikan keleluasan kepada guru untuk menciptakan strategi untuk memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi siswa untuk memunculkan minat belajar pendidikan jasmani dan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani yang inovatif.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Adapun struktur penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut . hal.

### **BAB I Pendahuluan**

1. Latar Belakang
2. Rumusan Masalah
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Penulisan Skripsi

### **BAB II Kajian Pustaka/Kajian Teoritis**

1. Permainan tradisional dan perkembangannya
2. Hakikat permainan tradisional
3. Permainan tanpa alat
4. Permainan dengan alat
5. Kerjasama
6. Kerangka berpikir
7. Hipotesis penelitian

### **BAB III Metode Penelitian**

1. Desain Penelitian
2. Partisipan
3. Populasi dan Sampel
4. Instrumen Penelitian
5. Prosedur Penelitian
6. Analisis data

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Kevin Siambud, 2016

**PERBANDINGAN PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL YANG MENGGUNAKAN ALAT DENGAN  
TANPA ALAT TERHADAP KERJASAMA**

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

1. Pengolahan Data
2. Analisis Data
3. Diskusi Penemuan

#### BAB V Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan
2. Saran