

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak usia sekolah menengah pertama merupakan suatu generasi yang memiliki kerawanan sifat yaitu labil dalam emosi dan aktivitas yang selalu mengiringi dan mempengaruhi pertumbuhan serta perkembangan, baik kepribadian maupun jasmani mereka. Kerawanan sifat yang dimaksud disini meliputi kerawanan yang berhubungan dengan kepribadian mereka seperti sosial dan emosional.

Melihat masalah kerawanan sifat yang dimiliki oleh anak, maka pembelajaran tentang perilaku sosial di sekolah menengah pertama mempunyai peranan yang sangat penting. Sekolah harus mengatasi masalah ini dengan cara memaksimalkan upaya pendidikan melalui perilaku sosial terhadap anak usia sekolah menengah pertama yang dikelola secara profesional.

Lembaga pendidikan mempunyai fungsi untuk meletakkan dasar pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotor, selain aspek kognitif sebagai unsur yang menuju kepada pembinaan anak menjadi pribadi-pribadi yang sehat dan segar jasmani, rohani, maupun sosialnya.

Salah satu fungsi lembaga pendidikan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor adalah dengan cara memasukkan program pendidikan keterampilan pada kurikulum dan mengembangkan pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah.

Mengingat pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, maka siswa wajib mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani agar dapat berkembang aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya.

Pendidikan menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992, hal. 4) menyatakan bahwa :

“ Pendidikan jasmani adalah terjemahan dari *physical education* yang digunakan di Amerika, dan makna dari pendidikan jasmani adalah pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku

seseorang atau suatu kelompok dalam usaha untuk mendewasakan anak melalui upaya pengajaran dan latihan.”.

Pendidikan jasmani Menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992, hal. 4) menyatakan bahwa :

“ Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang tidak terpisahkan dari program pendidikan. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga negara dalam usaha mencapai tujuan pendidikan dan tujuan bersama.”

Sedangkan pendidikan jasmani menurut Mahendra (2012, hal. 21) menyatakan bahwa, “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan.”

Salah satu tujuan dan fungsi pendidikan jasmani dalam konteks pendidikan secara menyeluruh adalah mengembangkan dimensi sosial pada diri siswa, seperti yang diungkapkan Annarino (1980) [Online]. Tersedia. <http://praditarachman.blogspot.co.id/2013/05/tujuan-dan-fungsi-pendidikan-jasmani.html?m=1> diakses pada tanggal 17 mei 2013 bahwa :

“(1) kawasan fisik terdiri dari; kekuatan, daya tahan, dan kelentukan, (2) kawasan psikomotor yang terdiri dari: kemampuan perseptual-motorik (keseimbangan, kinestetics, diskriminasi visual, diskriminasi auditory, koordinasi visual-motorik, sensitivity tactile, keterampilan gerak fundamental (keterampilan memanipulasi tubuh, memanipulasi objek, dan keterampilan ber-olahraga), (3) kawasan kognitif atau perkembangan intelektual yang terdiri dari: pengetahuan, kemampuan dan keterampilan intelektual. (4) kawasan afektif yang menyangkut perkembangan personal, sosial dan emosional yang terdiri dari: respon kesehatan untuk aktivitas fisik, aktualisasi diri, dan penghargaan diri.”

Melihat tujuan dan fungsi pendidikan jasmani secara menyeluruh yang telah dijelaskan diatas lebih cenderung mengembangkan pertumbuhan dan

perkembangan dalam dimensi sosial, selaras dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu membentuk perilaku sosial siswa yaitu kerjasama melalui pendidikan jasmani.

Inti dari penjelasan pendidikan jasmani menurut penulis adalah membentuk dan mengembangkan tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa melalui aktivitas jasmani.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Mahendra (2012, hal. 22) menyatakan bahwa, “Tujuan pendidikan jasmani yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral.”

Menurut Mahendra (2012, hal. 10) menambahkan tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut :

- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Sedangkan tujuan pendidikan jasmani menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992, hal. 5) menyatakan bahwa :

Tujuan umum Pendidikan Jasmani adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar,

menanamkan nilai, sikap dan membiasakan hidup sehat. Tujuan pendidikan jasmani berisikan hal hal sebagai berikut:

- 1) Memacu perkembangan dan aktivitas sistem peredaran darah, pencernaan, pernapasan, dan persyarafan.
- 2) Memacu pertumbuhan jasmani seperti bertambahnya tinggi, dan berat badan.
- 3) Menanamkan nilai-nilai disiplin, kerjasama, sportifitas, tenggang rasa.
- 4) Meningkatkan keterampilan melakukan kegiatan aktivitas jasmani dan memiliki sikap yang positif terhadap pentingnya melakukan aktivitas jasmani.
- 5) Meningkatkan kesegaran jasmani.
- 6) Meningkatkan pengetahuan pendidikan jasmani.
- 7) Menanamkan kegemaran untuk melakukan aktivitas jasmani.

Peran pendidikan jasmani menurut Aip Syarifuddin dan Muhadi (1992, hal. 7) menyatakan bahwa :

Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan. Sangat besar peranannya terhadap pembentukan dan perkembangan manusia. Melalui pendidikan jasmani, siswa akan diberikan bimbingan terhadap pergaulan hidup, yang sesuai dengan norma-norma dan ketentuan-ketentuan yang sesuai dengan unsur-unsur sosial, hingga akan membantu kehidupan anak yang lebih aktif dan lebih bergairah.

Peranan pendidikan jasmani terhadap pembentukan sosial siswa, antara lain adalah :

- a) Menanamkan pembinaan terhadap pengakuan dan penerimaan akan norma-norma dan peraturan yang berlaku di masyarakat.
- b) Menanamkan kebiasaan untuk selalu berperan aktif dalam suatu kelompok, agar dapat bekerjasama, dapat menerima pimpinan dan memberikan pimpinan.
- c) Membina dan memupuk ke arah pengembangan terhadap perasaan sosial, pengakuan terhadap orang lain.
- d) Menanamkan dan memupuk untuk selalu belajar bertanggung jawab, dan mau memberikan bantuan atau pertolongan, serta memberikan perlindungan dan mau berkorban.
- e) Menanamkan kebiasaan untuk selalu ingin belajar secara aktif dalam suatu bentuk kegiatan, baik dalam belajar, bekerja, maupun dalam mengisi waktu-waktu luangnya.

Berdasarkan uraian dari peranan pendidikan jasmani, maka jelas bahwa tidak ada pendidikan jasmani yang tidak mempunyai sasaran pedagogis dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani dapat dilakukan dengan cara bermain, karena bermain digemari oleh anak-anak. Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak. Permainan yang sangat digemari anak adalah permainan yang membuat anak merasa gembira, nyaman, dan menyenangkan. Permainan dapat dibagi menjadi dua bagian menurut zaman, yaitu permainan modern dan permainan terdahulu atau permainan tradisional.

Budaya yang memiliki banyak aspek baik dalam hal seni, bahasa, rumah adat, olahraga, permainan dan bermacam tradisi haruslah tetap dibudidayakan oleh masyarakat. Pada era globalisasi ini yang mengancam banyak budaya di dunia termasuk di Indonesia, hal ini disebabkan oleh banyaknya budaya dan jumlah penduduk di Indonesia yang dapat membuat pudar budaya-budaya di Indonesia. Masalah ini seharusnya menjadi perhatian pemerintah dan juga penduduk agar tetap melestarikan tradisi atau budaya di Negeri Indonesia. Banyak yang menjadi perhatian di Indonesia ini seperti pengakuan budaya kita oleh Negara lain atau bahkan hilang ditempat karena tidak ada kesadaran untuk melakukan dan melestarikan tradisi-tradisi yang ada di Negeri Indonesia.

Banyak permainan dan olahraga yang menghilang disebabkan faktor dari dalam maupun luar di Negara Indonesia. Pengaruh teknologi yang menjadi pendukung perkembangan globalisasi ini juga menjadi faktor pendorong hilangnya budaya kita sendiri. Budaya atau tradisi di Indonesia seperti permainan dan olahraga tradisional menjadi perhatian saya karena banyak anak-anak di Indonesia yang bahkan tidak mengetahui cara memainkannya serta aturan-aturannya. Seni atau budaya harus dipertahankan karena seni dapat membentuk ruang sendiri dalam perkembangan globalisasi yang bisa menjadi wadah seni tradisional Indonesia.

Olahraga asli dari berbagai daerah di Indonesia, mungkin belum terkenal di tingkat nasional namun cukup populer di daerah asalnya. Pentingnya budaya bangsa yang sebaiknya tetap diperhatikan dan dibina sebelum habis punah dilanda

oleh arus globalisasi, terutama oleh permainan era digital dengan menggunakan perangkat komputer.

Tidak banyak jenis olahraga tradisional Indonesia yang dikenal oleh masyarakat luas, hanya sebagian masyarakat saja yang mengenal. Beberapa olahraga tradisional yang sudah diketahui secara umum adalah pencak silat, egrang, bakiak atau terompah, tarik tambang, balap karung, karapan sapi, gasing, dan sumpit. Sementara yang lain, seperti benteng, galah asin, benjang, langga, manggurebe, pacu jalur, pathol dan zawo-zawo, hanya dikenal oleh kalangan terbatas, terutama di daerah tempat olahraga itu berasal.

Permainan tradisional banyak memiliki nilai-nilai yang berlaku dalam setiap permainannya khas dengan daerah asal permainannya, khususnya dalam permainan beregu. Permainan tersebut tentunya akan saling berinteraksi secara langsung yang mengharuskan setiap anggota berkomunikasi satu sama lain bahkan regu lawan. Permainan tradisional juga tidak lepas dari aktivitas gerak, karena unsur dari permainan mengharuskan setiap pemainnya untuk bergerak menghindari lawan ataupun mengejar lawan. Intinya, dalam permainan tradisional ini memiliki manfaat yang baik untuk menumbuhkan dan mengembangkan unsur gerak tubuh dan kerjasama anak, maka dari itu kita meskipun bukan di daerah yang mengenal permainan atau olahraga itu perlu tahu bahkan bisa memainkan permainan tersebut.

Berkembangnya zaman membuat permainan tradisional punah atau menghilang. Zaman modern seperti saat ini, anak-anak sangat menyukai olahraga permainan, karena olahraga permainan dapat kita lihat di berbagai tempat, di sekolah, di lingkungan rumah, di TV, dll. Dengan berkembangnya teknologi, anak-anak zaman sekarang memiliki motivasi ingin menjadi pemain idolanya di berbagai cabang olahraga permainan. Di Indonesia, olahraga permainan berkembang seiring berjalannya zaman dan waktu.

Olahraga permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi olahraga permainan juga tidak kalah menyehatkan dengan olahraga lain yang lebih memfokuskan pada latihan fisik. Olahraga permainan akan menuntut ketahanan tubuh pemainnya, karena mereka harus bergerak cepat, melompat, atau berlari.

Tidak seperti olahraga lainnya yang mungkin berkesan monoton dan mungkin akan membosankan, olahraga permainan akan terasa lebih seru dan menyenangkan, karena olahraga ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, dan kita didorong atau dimotivasi untuk memenangkan pertandingan.

Olahraga permainan yang cukup digemari di Indonesia cenderung lebih kepada permainan yang dilakukan secara tim atau kelompok, diantaranya : (1) sepak bola, (2) bola basket, (3) bola voli, (4) futsal, (5) dll.

Diharapkan dengan adanya berbagai macam jenis olahraga permainan siswa dapat mencapai tujuan belajarnya, baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dalam penelitian ini membahas tentang pembentukan kerjasama siswa. Pembelajaran haruslah dilakukan se-kreatif mungkin agar siswa tidak merasa bosan ketika proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.,

Manusia dalam kehidupan sehari-hari secara tidak sadar biasanya melibatkan orang lain untuk mempercepat suatu pekerjaan termasuk dalam pendidikan jasmani, yang berupa berinteraksi dengan teman dan juga lawan dalam permainan bola besar dan permainan tradisional. Karena manusia memang makhluk sosial yang selalu memerlukan adanya orang lain dalam kehidupan, dan dalam hal itu tanpa disadari sudah melakukan asas kerjasama dalam lingkungan sekitar.

Kerjasama dapat berlangsung jika individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama guna mencapai kepentingan mereka tersebut. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, maka terbentuklah ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya, bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Pembentukan kerjasama seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Pada aspek eksternal

situasi sosial memegang peran yang cukup penting. Situasi sosial diartikan sebagai tiap-tiap situasi di mana terdapat saling hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain, dengan kata lain setiap situasi yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dapatlah dikatakan sebagai situasi sosial. Contoh situasi sosial misalnya di lingkungan pasar, pada saat rapat, atau dalam lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani.

Memperhatikan pentingnya kerjasama dalam kehidupan manusia maka nilai-nilai kerjasama perlu ditumbuhkan dan dikembangkan pada diri anak sejak usia dini, baik pada lingkungan pendidikan informal, nonformal, dan formal. Dalam pendidikan formal di setiap jenjang pendidikan (TK, SD, SMP, SMA/SMK, dst.) nilai kerjasama dapat dikembangkan melalui kegiatan intrakuler dan ekstrakuler sesuai dengan karakteristik, emosional, dan spiritual dalam prospek pengembangan diri yang materinya menyatu pada sejumlah mata pelajaran yang ada di sekolah.

Kerjasama dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui mata pelajaran pendidikan jasmani yang terstruktur pada kurikulum di sekolah yang bertujuan agar peserta didik mengenal dan memiliki bekal hidup dalam menjalankan kehidupan dikemudian hari.

Berdasarkan hal-hal yang sudah penulis ungkapkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “perbandingan pengaruh olahraga permainan bola besar dengan permainan tradisional terhadap kerjasama siswa di SMP Negeri 1 Cimahi”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang peneliti jelaskan, peneliti melihat bahwa siswa-siswi di SMP NEGERI 1 Cimahi masih mencari-cari jati diri yang didalamnya terdapat salah satu aspek kerja sama sebagai alat memaksimalkan kelemahan dan kekuatan dalam diri individu tersebut dan banyak manfaat dari kerja sama itu sendiri. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Perbandingan Pengaruh Olahraga Permainan Bola Besar Dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa di SMP NEGERI 1 Cimahi”.



### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka penulis menentukan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh yang signifikan dari olahraga permainan bola besar terhadap kerjasama siswa?
2. Adakah pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap kerjasama siswa?
3. Adakah perbedaan pengaruh yang signifikan antara olahraga permainan bola besar terhadap kerjasama siswa dengan permainan tradisional terhadap kerjasama siswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini, sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis memiliki tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang signifikan dari olahraga permainan bola besar terhadap kerjasama siswa.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap kerjasama siswa.
3. Untuk mengetahui besarnya perbedaan pengaruh yang signifikan antara olahraga permainan bola besar terhadap kerjasama siswa dengan permainan tradisional terhadap kerjasama siswa..

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang hasil kerjasama siswa yang menggunakan olahraga permainan bola besar dengan siswa yang menggunakan olahraga permainan tradisional.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan memilih pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kerjasama siswa.

3. Bagi sekolah, pendekatan yang dikembangkan ini dapat diterapkan di sekolah. Kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk lebih menggali lagi dalam menggunakan pembelajaran olahraga permainan bola besar dan olahraga permainan tradisional untuk membentuk kerjasama siswa.

#### **F. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pembahasannya tepat. Maka masalah dalam penelitian ini mencakup :

1. Variabel bebas (X) yang digunakan dalam penelitian ini adalah olahraga permainan bola besar yaitu pembelajaran sepakbola sebagai variabel ( $X_1$ ) dan permainan tradisional yaitu pembelajaran kasti sebagai variabel bebas kedua ( $X_2$ ).
2. Adapun variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil kerjasama siswa.
3. Materi yang dijadikan bahan pengajaran adalah materi kerjasama dalam olahraga permainan bola besar dan permainan tradisional.
4. Populasi dalam penelitian ini siswa SMP Negeri 1 Cimahi yang terbagi dalam tiga (3) tingkatan kelas. Kelas tujuh (VII) berjumlah 10 kelas, kelas delapan (VIII) berjumlah 9 kelas, dan kelas sembilan (IX) berjumlah 11 kelas.
5. Sampel penelitian di ambil pada siswa kelas delapan (VIII) yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola yang kemudian dibentuk 2 kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 20 siswa. Dengan menggunakan teknik Sampling Jenuh.
6. Lokasi Penelitian ini di Lapangan Zipur Macan Kumbang.
7. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu:
  - 1) Lembar observasi kerjasama menurut Suherman (2001, hal. 86) dalam Puput (2014).

## G. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal, berisi tentang halaman judul, pernyataan keabsahan tulisan, pengesahan, motto dan persembahan prakata, abstrak, daftar isi, daftar lampiran.
2. Bab I Pendahuluan, pada bab ini dikemukakan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika skripsi.
3. Bab II Landasan Teori, membahas teori yang melandasi permasalahan yang merupakan landasan teoritis yang diterapkan di skripsi. Pada bab ini berisikan tentang teori utama yaitu permainan bola besar dan permainan tradisional, dan teori tentang kerjasama.
4. Bab III Metode penelitian, bab ini menjelaskan tentang jenis penelitian dan metode penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, teknik *sampling*, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas serta teknik analisis data.
5. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
6. Bab V Penutup, bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan peneliti terhadap hasil penelitian.
7. Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang digunakan untuk landasan teori serta memecahkan permasalahan dan lampiran sebagai bukti dan pelengkap dari hasil penelitian.