

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengaruh globalisasi sudah menjalar ke manusia modern sejak usia balita hingga dewasa mulai dari hal terkecil seperti mainan anak-anak sampai hal yang terbesar seperti perubahan gaya hidup. Dalam hal ini usia anak-anak adalah usia bermain, istilahnya tiada hari tanpa bermain bagi anak-anak. Berbeda dengan 10 atau 15 tahun yang lalu, jika dahulu anak-anak bermain hanya dengan bermodal batu, tongkat, bola, dan karet gelang, namun dewasa ini anak-anak sudah dihadapkan dengan hal-hal yang berbau digital, modern dan canggih. Di era yang serba modern saat ini hampir tidak ada mainan yang gratis. Ingin mobil-mobilan, boneka-bonekaan, game online, PS, game watch, X-Box dan lain sebagainya semuanya harus membeli. Anak-anak telah menjadi korban dari globalisasi selalu dikaitkan dengan modernisasi, tidak kuno, tidak ketinggalan jaman, dsb. Sehingga implementasinya, anak akan di cap tidak gaul jika tidak mencoba atau mengganti permainan tradisionalnya dengan mainan produk globalisasi tersebut.

Berbeda jauh dengan permainan anak-anak jaman dahulu yang sarat dengan nilai kerjasama, kejujuran, kebersamaan, kekompakan, keuletan, dan olah fisik. Permainan modern saat ini membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih condong bersifat individualistik. Mereka memainkan permainan tersebut tanpa teman. Bersosialisasi tentunya perlu dalam perkembangan anak. Faktanya memang permainan modern bisa dinikmati sendiri sehingga anak kurang bersosialisasi dan melakukan komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

Pelestarian permainan tradisional dalam hal ini dipandang sebagai sebuah upaya melawan globalisasi permainan modern. Sebuah permainan akan sangat besar pengaruhnya terhadap pembinaan budaya anak-anak dalam masyarakat. Artinya bahwa anak-anak lebih bisa menerima dengan cepat suatu pengetahuan melalui permainan. Sebab dalam permainan anak terkandung nilai-nilai

Arnol Sugito, 2016

PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS

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

pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah simbol. Nilai-nilai tersebut memiliki banyak dimensi, antara lain kerjasama, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kemampuan fisik.

Seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman tersebut, permainan tradisional di Indonesia sedikit demi sedikit mulai tersisihkan oleh permainan modern. Padahal permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap kejiwaan, sifat, kehidupan sosial, dan kemampuan fisik anak di kemudian hari. Akan tetapi pada jaman sekarang sudah sangat sulit menemukan anak-anak memainkan permainan tradisional, mereka lebih banyak memainkan *gadget* dan permainan modern dengan teknologi canggih, yang mana permainan ini tidak mengandung nilai-nilai yang bermanfaat untuk pertumbuhan anak. Berdasarkan uraian diatas kita dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional berperan penting terhadap perkembangan anak, karena permainan tradisional banyak mengandung unsur gerak dan nilai sosial yang bermanfaat untuk melatih kemampuan fisik dan interaksi sosial yang berguna untuk kehidupan anak di masa depan.

Jenis permainan tradisional yang banyak mengandung gerak fisiknya diantaranya adalah permainan gobak sodor, permainan bancakan, permainan bebentengan, dan permainan boy-boyan. Permainan ini memerlukan kelincahan, ketangkasan, kekuatan, keseimbangan, serta memerlukan kerjasama dalam memainkannya. Kerjasama merupakan hal yang paling penting dalam melakukan permainan tradisional, karena tanpa kerjasama yang baik maka strategi apapun yang diterapkan tidak akan berhasil. Kerjasama sangat dibutuhkan dalam mengatur tugas pemain dalam permainan agar strategi yang digunakan untuk mengalahkan lawan dapat dilakukan dengan baik.

Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai dan lebih memberikan manfaat yang sangat berguna dibandingkan dengan permainan modern untuk perkembangan anak, maka permainan tradisional sangat cocok bila diterapkan dan dijadikan bahan ajar untuk

Arnol Sugito, 2016

PENGARUH PERMAINAN TRADISONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENEGAH ATAS

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

pembelajaran penjas khususnya di SMAK 2 BPK PENABUR. Akan tetapi pada kenyataannya guru di SMAK 2 BPK PENABUR sangat jarang sekali memberikan permainan tradisional didalam pembelajaran penjas karena guru tersebut menganggap anak tidak akan antusias jika diberikan materi permainan tradisional dan permainan tradisional tidak memiliki banyak manfaat jika dijadikan bahan pembelajaran penjas. Hal ini sangat disayangkan karena seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa banyak sekali nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional yang akan berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan, tetapi pada kenyataannya guru sangat jarang sekali memberikan materi ini pada siswa sebagai bahan pembelajaran penjas. Penerapan permainan tradisional bisa dijadikan alat untuk pembelajaran penjas, khususnya di SMAK 2 BPK PENABUR. Selain mendapatkan nilai-nilai kognitif, afektif, psikomotor dan nilai budaya bangsa, siswa juga akan mendapatkan unsur kesenangan, dan kesehatan. Karena melalui permainan tradisional kemampuan fisik dan interaksi sosial anak akan terlatih dengan sendirinya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Pada Siswa Sekolah Menengah Atas”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah :

Apakah penerapan permainan tradisional berpengaruh terhadap kerjasama pada siswa sekolah menengah atas ?

C. 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 “bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama pada siswa di sekolah menengah atas”.

D. 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

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.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut . hal.

BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Manfaat Penelitian
- e. Struktur Penulisan Skripsi

BAB II Kajian Pustaka/Kajian Teoritis

- a. Permainan Tradisional dan Perkembangannya
- b. Definisi Permainan

- c. Hakikat Permainan Tradisional
- d. Permainan Tradisional
- e. Contoh-contoh Permainan Tradisional
- f. Konsep Dasar Kerjasama
- g. Kerangka Berfikir
- h. Hipotesis Penelitian

BAB III Metode Penelitian

- a. Desain Penelitian
- b. Partisipan
- c. Populasi dan Sampel
- d. Instrumen Penelitian
- e. Prosedur Penelitian
- f. Analisis Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan

- a. Hasil Penelitian
- b. Pembahasan Hasil Data
- c. Pengolahan dan Analisis Data
- d. Diskusi Penemuan

BAB V Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan
- b. Saran

DAFTAR PUSTAKA