

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, segala sesuatu yang tradisional menjadi modern. Anak-anak zaman sekarang lebih tertarik untuk memainkan permainan menggunakan *gadget* atau permainan modern lainnya, yang akan menyebabkan anak tersebut kurang bersosialisasi. Berbeda dengan anak-anak zaman dahulu yang memainkan permainan tradisional. Anak-anak tersebut dapat bermain dan berbaur dengan anak-anak disekitar tempat tinggalnya, sehingga anak-anak zaman dahulu lebih gampang untuk bersosialisasi dengan lingkungan maupun orang baru.

Salah satu peninggalan budaya nenek moyang permainan tradisional merupakan cerminan yang memiliki kemurnian dan corak tradisi setempat. Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya tradisional yang sangat beraneka ragam. Seiring dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi di era globalisasi ini, kekayaan budaya tradisional semakin lama semakin tenggelam. Namun, perlu disadari bahwa permainan modern saat ini mengakibatkan dampak negatif yang cukup berpengaruh bagi anak-anak. Manfaat dari teknologi tersebut harus dapat dikaji untuk tetap menjaga martabat kemanusiaan agar tidak menggeser nilai-nilai manusiawi yang hakiki. Akan tetapi, kita harus sanggup memilih antara nilai-nilai yang menjadi identitas bangsa atau bisa mengakibatkan kemerosotan nilai.

Pada kenyataannya, tidak cukup apabila hanya mengandalkan pihak sekolah untuk mengembangkan upaya pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak. Kurangnya perhatian generasi muda pada nilai-nilai budaya bangsa, terkait dengan masih sedikit sekali bahan bacaan atau metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya pada anak. Salah satu bentuk metode praktis untuk mengenalkan nilai-nilai budaya adalah melalui permainan.

Permainan tradisional mengajarkan banyak hal pada anak-anak, sehingga dapat diingat sepanjang masa. Permainan tradisional merupakan permainan yang

menyenangkan, mendidik kita dalam bermain, dan terdapat banyak pesan dalam setiap permainan, selain itu permainan tradisional sangat bersahabat dan mudah, sehingga dapat dimainkan seluruh anak-anak Indonesia, tanpa membedakan ras, agama, dan budaya. Beberapa permainan rakyat yang sudah cukup dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia dan menjadi olahraga tradisional adalah seperti karapan sapi, terompah panjang, patok lele, gobak sodor (hadang), sumpitan, gebuk bantal, gasing, lari balok, tarik tambang, benteng, dagongan, panjat pohon pinang, sepak raga, lomba perahu, lompat batu nias, egrang, dan lain-lain.

Permainan egrang termasuk permainan populer bagi anak-anak maupun dewasa di pulau Jawa. Permainan ini merupakan warisan nenek moyang yang masih bertahan hingga saat ini. Egrang adalah alat permainan tradisional yang terbuat dari dua batang bambu dengan ukuran yang disesuaikan dengan tinggi badan penggunanya. Adapun untuk tumpuan, bambu di buat lebih besar. Permainan egrang sendiri sangat unik karena sangat dibutuhkan keseimbangan dan koordinasi tubuh, karena itulah tidak semua orang bisa bermain egrang.

Berbicara tentang keseimbangan dan koordinasi, keseimbangan dan koordinasi tubuh merupakan suatu keadaan yang sangat di butuhkan oleh setiap orang dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat dianggap seimbang dalam koordinasi gerak apabila dia dapat memenuhi kebutuhan gerak untuk melakukan kegiatan sehari-hari tanpa merasa ada kekurangan keseimbangan dan koordinasi pada dirinya. Seperti yang dikatakan oleh Nurhasan (2014, hlm.180) “bahwa keseimbangan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengontrol alat-alat tubuhnya yang bersifat *neuro-muscular*”. Bernier N.J. & Perrin H. David (1988, hlm. 265) “*control of posture entails reflex mechanisms involving coordinated activity of three balance senses: visual, vestibular, and somatosensory. For those trying to keep the center of gravity above the support.* yang artinya pengendalian postur tubuh memerlukan refleks Mekanisme yang melibatkan koordinasi aktivitas tiga indra keseimbangan: *visual, Vestibular, dan somatosensory*”. Untuk mereka yang mencoba menjaga pusat gravitasi di atas dukungan”. Adapun pendapat lain mengenai keseimbangan seperti yang di jelaskan Bucher (dalam Harsono, 1988, hlm. 224) juga mengatakan bahwa “*balance is*

related to components of coordination and, in some skills, agility. Artinya keseimbangan berhubungan dengan koordinasi, dalam beberapa keterampilan, juga agilitas”.

Dari penjelasan di atas maka keseimbangan dan koordinasi penting adanya, agar kegiatan dalam kehidupan dapat terlaksana sesuai dengan rencana dan kewajiban manusia, maka keseimbangan dan koordinasi ini penting untuk ditingkatkan. Seseorang yang dalam keadaan keseimbangan dan koordinasi tidak baik maka, dia tidak dapat melakukan kegiatan dengan maksimal bahkan tidak dapat melakukannya sama sekali. Manfaat memiliki keseimbangan dan koordinasi yang baik salah satunya adalah peningkatan kualitas hidup. Seseorang yang memiliki keseimbangan dan koordinasi yang baik, hidup menjadi semangat dan menyenangkan, maka waktu yang terdapat saat kita melakukan gerakan dapat dimanfaatkan dengan baik, efektif dan aman.

Berdasarkan data sebelumnya yang di teliti oleh Priyambana (2014) yang mengkaji tentang sumbangan keseimbangan koordinasi mata tangan kaki, kekuatan otot tungkai terhadap kecepatan lari egrang, sekolah menengah atas dengan jumlah sampel 130 siswa. Hasil penelitian siswa sekolah menengah atas kelas XI SMA Negeri 1 Semin Gunung Kidul, menunjukkan bahwa tingkat keseimbangan koordinasi mata tangan kaki, kekuatan otot tungkai terhadap kecepatan lari egrang berada dalam kondisi rendah atau belum seluruhnya dalam keadaan baik. Dapat dijelaskan bahwa keseimbangan memberikan sumbangan sebesar 45,9 %, koordinasi mata, tangan, kaki 27 %, kekuatan otot tungkai sebesar 2%, sedangkan sumbangan secara keseluruhan dari variabel terikat kecepatan lari egrang siswa putra sebesar 75%. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahwa tingkat keseimbangan dan koordinasi siswa jenjang SMA Negeri 1 Semin Gunung Kidul, masih berada dalam kondisi yang rendah.

Sesuai dengan observasi yang sudah dilakukan sebelumnya serta berdasarkan wawancara dengan guru pendidikan jasmani di SMA Pasundan 3 Cimahi, tingkat keseimbangan dan koordinasi siswa di sekolah tersebut masih berada dalam kondisi yang rendah, dapat terlihat ketika pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berlangsung pada materi senam lantai, ketidaksempurnaan mereka dalam melakukan gerakan senam lantai seperti yang

harusnya berakhir lurus namun menjadi serong kanan dan kiri malah terkadang sebagian siswa tidak mampu melakukan salah satu gerakan sama sekali. Sedangkan untuk melihat baik tidaknya tingkat koordinasi siswa peneliti melihat ketika saat siswa melakukan gerakan baling-baling anak tidak bisa melakukan gerakan secara tepat, cepat dan efisien terhadap titik tumpu atau gerakan yang seharusnya benar dilakukan tanpa mengalami cedera. Menurut Widiastuti (dalam Ridwan, 2016, hlm. 2) “keterampilan gerak adalah gerak yang mengikuti pola atau bentuk tertentu yang memerlukan koordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh yang bisa dilakukan melalui proses belajar”. Sedangkan menurut Suyati dan Agus Margono (dalam Nurhakim, 2016, hlm. 5) “tujuan latihan keseimbangan adalah untuk mempertinggi perasaan keseimbangan dan perasaan kerja otot, dan mempunyai arti dan kegunaan yang besar dalam pembentukan sikap dan gerak”.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan egrang terhadap keseimbangan dan koordinasi siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi. Hal ini dilandaskan karena telah dilakukan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Khadir Yusup (2013) dengan judul skripsi “Pengaruh Permainan Egrang Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Keseimbangan Siswa SMA PGII 2 Bandung”, dengan hasil penelitian $t_{hitung} = 2,48 > t_{tabel} = 1,190$ maka $2,48 > 1,190$, hal ini menyatakan bahwa permainan tradisional egrang memiliki pengaruh terhadap keseimbangan.

Dari uraian yang dikemukakan sebelumnya, dalam mewujudkan anak atau peserta didik yang memiliki keseimbangan dan koordinasi yang baik diperlukan aktivitas gerak yang seimbang yang dilakukan melalui permainan tradisional egrang. Permainan tradisional egrang yang akan diteliti, diharapkan dapat meningkatkan keseimbangan dan koordinasi siswa. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Permainan Egrang Terhadap Keseimbangan Dan Koordinasi Pada Siswa Kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Bagus Cahyadi, 2017

PENGARUH PERMAINAN EGRANG TERHADAP KESEIMBANGAN DAN KOORDINASI PADA SISWA KELAS X DI SMA PASUNDAN 3 CIMAH

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

1. Apakah permainan egrang dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keseimbangan pada siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi?
2. Apakah permainan egrang dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap koordinasi pada siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui permainan egrang berpengaruh signifikan terhadap keseimbangan dan koordinasi pada siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi.
2. Untuk mengetahui permainan egrang berpengaruh signifikan terhadap koordinasi pada siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas penulis berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan di Indonesia dan guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga khususnya dan umumnya bagi pihak lain yang berkepentingan dalam bidang olahraga permainan tradisional.

1. Secara teoritis dapat dijadikan literatur dan sumbangan keilmuan yang berarti dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah.
2. Secara praktis dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran PJOK, serta diharapkan guru penjas mendapatkan wawasan dan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar, ini diharapkan sebagai langkah awal untuk lebih memahami permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa di jenjang pendidikan sekolah menengah atas.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan apa yang ada dalam tulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan, pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Pada BAB II tentang kajian teori, kajian teori berisikan pemaparan teori-teori dalam bidang yang dikaji dan hubungan pengaruh permainan egrang terhadap keseimbangan dan koordinasi, teori yang dipakai, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. Pada kajian teori pemaparan teori-teori yang dikaji, yaitu permainan tradisional, permainan egrang, keseimbangan dan koordinasi.
3. Pada BAB III tentang metode penelitian, tempat pelaksanaan, metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pelaksanaan penelitian, dan analisis data.
4. Pada BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Pada BAB V merupakan Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi.