

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Permainan rakyat mungkin hampir redup karena anak-anak beralih pada permainan elektronik yang lebih canggih. Hampir seluruh permainan anak-anak saat ini menggunakan sistem komputerisasi dalam pengoperasiannya. Namun perlu disadari, bahwa permainan modern saat ini mengakibatkan dampak negatif yang cukup berpengaruh bagi anak-anak. Seperti, dengan adanya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu yang menyebabkan pembaharuan terus-menerus pada permainan, menyebabkan kecenderungan anak-anak menuntut edisi terbaru dari permainan yang dimiliki, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan modern, membentuk mental anak yang penuntut, karena berbagai faktor lingkungan. Di samping itu, hal ini juga menunjukkan bahwa permainan modern saat ini tidak dapat menanamkan kesan positif yang baik sehingga dapat diingat sepanjang masa. Betapapun majunya suatu teknologi, manfaatnya harus dapat dikaji untuk tetap menjaga martabat kemanusiaan agar tidak terjadi dehumanisasi dan despiritualisasi karena menggeser nilai-nilai manusiawi yang hakiki. Tetapi kita harus sanggup memilah antara nilai-nilai mana yang sebenarnya tetap menjadi ciri atau identitas bangsa dan mana yang bisa mengakibatkan kemerosotan nilai.

Pada kenyataannya, kita tidak mungkin hanya mengandalkan pihak sekolah untuk mengembangkan upaya pendidikan dan kebudayaan dalam menanamkan nilai, moral dan karakter pada anak. Di samping pendidikan dapat diselenggarakan melalui pelebagaan, masih terbuka lahan garapan yang dapat mewarnai pelestarian dan pengembangan kebudayaan. Dalam kenyataannya, 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.

Seperti halnya permainan tradisional yang sebenarnya banyak makna mulia yang bisa tergali di baliknya. Berdasarkan penelitian, seluruh permainan rakyat di Indonesia memiliki kesamaan yakni “pengenalan diri, alam, dan Tuhan.” Permainan tradisional memiliki banyak sisi positif yang seringkali diabaikan, permainan tradisional mengajarkan banyak hal pada anak-anak, sehingga dapat diingat sepanjang masa. Sebagai bukti, saya merasa permainan tradisional lebih menyenangkan, mendidik kita dalam bermain, dan terdapat banyak pesan dalam setiap permainan, selain itu permainan tradisional sangat “bersahabat dan ramah”, sehingga dapat dimainkan seluruh anak-anak Indonesia, tanpa memperhitungkan ras, agama, dan budaya. Permainan tradisional menanamkan “*Unity in diversity*” sejak dini yang kokoh bagi anak-anak Indonesia. Permainan yang masih ada dan masih banyak dimainkan oleh masyarakat salah satunya permainan egrang ini.

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 buah batang bambu dengan ukuran yang disesuaikan dengan tinggi badan penggunanya. Adapun untuk tumpuan, bambunya dibuat agak besar. Permainan Egrang sendiri sangat unik karena sangat dibutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh bila menaikinya, karena itulah tidak semua orang bisa bermain egrang.

Akibat dari kondisi ini, anak-anak tidak lagi terlatih secara motorik. Untuk melatih kembali aspek motorik anak, sekaligus menjaga kelestarian permainan tradisional, tidak salah apabila guru memasukan permainan egrang sebagai materi dalam pembelajaran di sekolah. Ini pun sesuai dengan kebijakan pendidikan nasional yang mulai memasukkan dimensi-dimensi lokal sebagai bagian dari pendidikan anak.

Dalam memainkan permainan egrang ada salah satu aspek yang paling berpengaruh dan mutlak dimiliki oleh seorang pemain yang akan memainkan permainan tradisional egrang ini. Dimana aspek tersebut seperti keseimbangan. Seperti yang dikemukakan oleh Harsono (1988:224) bahwa: “Keseimbangan

berhubungan dengan koordinasi dari, dan dalam beberapa keterampilan juga dengan agilitas.”

Menurut peneliti dari hasil beberapa kutipan dari para ahli di atas, bahwasannya keseimbangan yang dimaksud adalah kemampuan seseorang untuk tetap menjaga stabilitas badan pada saat memainkan permainan tradisional egrang agar tidak terjatuh dan dapat melakukan suatu gerakan karena dengan keseimbangan yang baik, maka seseorang mampu mengkoordinasikan gerakan-gerakan dan dalam beberapa ketangkasan unsur kelincahan.

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Kemampuan gerak merupakan kapasitas seseorang untuk bergerak atau melakukan aktivitas. Pengukuran kemampuan gerak akan memberikan gambaran terhadap berbagai kemampuan komponen fisik. Artinya keseimbangan dalam pengembangannya dapat menjadi suatu landasan dalam meningkatkan kemampuan komponen fisik. Adapun perbedaan kemampuan gerak pada setiap individu adalah:

1. Kemampuan gerak dari tampilan karakteristik seseorang yang sangat dipengaruhi oleh faktor genetika.
2. Kemampuan gerak itu sendiri bersifat permanen dan dapat berkembang dalam proses pertumbuhan dan kematangan, dan
3. Kemampuan gerak juga dapat berkembang atau dirubah melalui proses belajar atau latihan.

Dengan demikian dalam penelitian ini kemampuan gerak inilah yang kemudian berperan sebagai landasan bagi keterampilan, khususnya keterampilan bermain egrang. Dengan mengacu pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian adalah :

1. Apakah permainan Egrang berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung ?
2. Apakah permainan Batok Kelapa berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung ?

3. Seberapa besar perbedaan pengaruh pembelajaran permainan Egrang dengan pembelajaran Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung?

### **C. Hipotesis**

Hasil suatu penelitian hakekatnya adalah suatu jawaban atas pernyataan penelitian yang telah dirumuskan di dalam proses penelitian, untuk mengarahkan kepada hasil penelitian itu maka di dalam perencanaan penelitian perlu dirumuskan Hipotesis.

1. Terdapat pengaruh pembelajaran permainan Egrang terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
2. Terdapat pengaruh pembelajaran permainan Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
3. Pembelajaran permainan Egrang lebih berpengaruh daripada pembelajaran permainan Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.

### **D. Tujuan Penelitian**

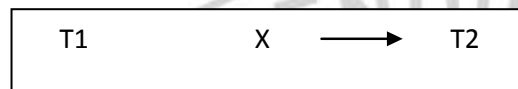
1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran permainan Egrang terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pengaruh pembelajaran permainan Egrang dengan pembelajaran permainan Batok Kelapa terhadap keseimbangan siswa SMA PGII 2 Bandung.

### E. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

Adapun desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

One group pretest-posttest desain



Keterangan :

T1 = Pre-test

X = *Treatment*

T2 = post-test

### F. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pikiran dan bahan pengajaran dalam penyampaian materi permainan egrang pada siswa SMA PGRI 2 Bandung.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani/guru muatlok untuk menyampaikan materi pembelajaran permainan tradisional egrang sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih baik.