

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Masa remaja atau adolesin merupakan masa peralihan antara masa anak menuju dewasa, dan pada masa ini terjadi perkembangan pada segala aspek dan fungsi dalam diri remaja, baik perkembangan fisik, perubahan emosional, perubahan sosial, perubahan moral dan perubahan kepribadian. Pada masa ini sewajarnya anak remaja mempunyai keinginan untuk selalu bergerak dan beraktifitas dalam berbagai kegiatan, baik sendiri maupun dengan teman sejawatnya. Kegiatan remaja bisa dalam berbagai bentuk, bisa kegiatan yang berupa kegiatan sosial atau kegiatan yang berhubungan dengan sekolah seperti kerja kelompok, maupun hanya bermain. Salah satu kegiatan yang paling sering dilakukan oleh anak-anak adalah bermain.

Bermain adalah kegiatan menyenangkan karena dapat melepaskan diri dari rasa khawatir, dapat menjalin pertemanan, menghilangkan penat dari kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan bermain biasanya dilaksanakan oleh satu orang atau berkelompok tergantung dari kegiatan permainan yang akan dilakukan, semakin banyak orang yang terlibat maka permainan akan semakin seru dan mengasyikan.

Bermain pada zaman dahulu lebih banyak menggunakan peralatan sederhana yang didapat dari lingkungan sekitarnya. Zaman sekarang mungkin lebih dominan pada permainan modern dan tidak bisa dilepaskan dari permainan yang berhubungan dengan permainan berteknologi. Permainan modern berteknologi pada dasarnya adalah permainan yang hanya dapat dimainkan oleh satu atau dua orang secara bersama-sama, akibat berkembangnya teknologi yang sangat pesat anak-anak cenderung lebih senang menggunakan permainan didalam ruangan dengan *smartphone*, *play station*, *psp*, *laptop* dan *ipad* daripada bermain diluar ruangan berupa aktifitas fisik yang lebih banyak mengeluarkan

energi dan keringat. Terlalu banyak permainan teknologi yang menyita waktu anak secara berlebihan pada masa ini mengakibatkan anak menjadi lebih individual dalam pergaulan dan menjadikan anak lebih banyak diam hingga mengurangi aktivitas gerakannya, sehingga gerakan dasar yang seharusnya terjadi pada masa remaja tidak dapat dikembangkan sebagaimana mestinya. Dilihat dari perkembangan pada saat ini permainan modern telah mempengaruhi tugas dasar yang seharusnya dilakukan saat perkembangan anak remaja berlangsung, yaitu bergerak dan bermain. Seiring dengan berkembangnya zaman, proses pembelajaran gerak anak yang seharusnya menjadi lebih mudah tetapi menjadi lebih sulit dan terhambat oleh satu dan lain hal, salah satunya adalah akibat berkembangnya permainan modern.

Di zaman modern ini seorang anak lebih banyak berdiam diri karena malas atau sibuk dengan *gadget* adapula kemungkinan merasa kurang percaya diri karena kecacatan anggota tubuh yang dimilikinya. Sehingga yang ditakutkan adalah kemampuannya dalam menguasai gerakan dasar menjadi terhambat. Padahal pada masa remaja adalah waktunya seorang anak berkembang pesat baik pada segi kognitif, segi afektif maupun segi psikomotor. Zaman dahulu permainan yang tidak banyak mengandung unsur teknologi juga sama menyenangkan dengan permainan sekarang, apalagi permainan tersebut melibatkan banyak orang dan teman sehingga unsur kesenangan yang didapat menambah serunya proses belajar gerak yang seharusnya terjadi pada masa itu, tak peduli dia adalah anak normal maupun anak yang memiliki kecacatan pada anggota tubuhnya.

Bergerak dan bermain tidak dapat dipisahkan dari kemampuan gerak dasar manusia yang terbagi menjadi 3 kategori, yaitu gerakan lokomotor, gerakan non lokomotor dan gerakan manipulatif. Gerakan lokomotor adalah gerakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain, gerakan non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan ditempat, sedangkan gerakan manipulatif adalah gerakan yang melibatkan dalam pengendalian suatu objek. Makin bertambah usia seorang remaja maka makin bertambah pula kemampuan gerak yang dimilikinya, salahsatu contoh gerakan yang berkembang adalah berlari dan melompat, gerakan tersebut tidak dapat dilakukan tanpa koordinasi

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

yang baik dari anggota tubuh dan kemampuan mengambil keputusan dari anak yang sedang beraktivitas.

Berbeda dengan yang terjadi pada kenyataan, bahwa tidak semua anak hidup di dunia dengan organ atau panca indera yang berfungsi dengan sempurna. Ada anak yang terlahir normal, namun karena hal yang tidak diinginkan anak tersebut mengalami kecelakaan sehingga menyebabkan cacat tetap pada anggota tubuhnya. Adapula anak yang terlahir dengan cacat bawaan karena proses perkembangan janin saat didalam kandungan tidak sempurna ataupun cacat yang terjadi saat proses persalinan berlangsung. Salah satunya adalah tunarungu,

menurut Mufti Salim (1984) anak tunarungu ialah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak. cacat pada anggota tubuh tersebut tidak menutup kemungkinan akan mengurangi atau mempengaruhi kegiatannya sehari-hari.

Maka banyak kemungkinan saat pembelajaran berlangsung seorang anak tunarungu harus mendapatkan pelayanan khusus, karena keterbatasannya dalam menerima ilmu seperti peserta didik yang lain. Tidak dapat dipungkiri bahwa proses pembelajaran memerlukan peran seorang guru dalam mentransfer ilmu kepeserta didiknya, tahapan pembelajaran peserta didik dimulai dari persiapan rencana pembelajaran, persiapan materi pembelajaran, persiapan bahan ajar dan persiapan media pembelajaran. Proses transfer ilmu pun tidak bisa berhenti di tahap persiapan saja, karena proses yang paling penting adalah saat pembelajaran berlangsung. Dimulai dari saat guru menyiapkan kelas, mengkondisikan peserta didik agar lebih kondusif, pemberian intruksi pembelajaran, kegiatan inti, pendinginan, sampai proses ganti pakaian untuk mengikuti pelajaran berikutnya. Dilihat dari proses yang harus dilaksanakan maka diperlukan kemampuan yang mumpuni dari seorang guru untuk membagi waktu yang terbatas agar efektif dalam proses belajar mengajar.

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

Kegiatan belajar adalah proses dimana anak diberikan kegiatan atau suatu pengalaman yang menjadikannya tahu akan suatu hal yang baru, kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dari hasil belajar, karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai acuan seorang guru untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai pembelajaran yang dilaksanakan, juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi seorang guru untuk proses pembelajaran berikutnya.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka seorang guru harus bisa mengemas proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak dirasakan berat dan membosankan oleh peserta didiknya. Banyak cara yang dilakukan oleh guru, contohnya dengan menyisipkan materi pelajaran melalui permainan olahraga tradisional. Permainan olahraga tradisional contohnya, merupakan permainan yang mengolah berbagai unsur dalam kehidupan anak remaja, perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan kepribadian, jadi dalam permainan tradisional terdapat banyak hal yang ternyata membuahkan hal positif dan berguna bagi perkembangan dalam diri seorang siswa normal maupun siswa berkebutuhan khusus.

Berdasarkan paparan diatas peneliti sebagai mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Jurusan Pendidikan Olahraga ingin meneliti tentang : **Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Pendidikan Jasmani** (SLB B PRIMA BHAKTI MULIA BANDUNG).

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLARAHAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

## **B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan olahraga tradisional berpengaruh terhadap jumlah waktu aktif belajar penjas siswa di SLB Prima Bhakti Mulia?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Secara umum yang menjadi tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh olahraga tradisional terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah luar biasa. Adapun tujuan secara khusus bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh olahraga tradisional terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) di sekolah luar biasa.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

Dari tujuan penelitian yang tercapai maka manfaat bagi semua pihak yang terkait baik siswa, pengajar dan sekolah juga dari segi teori, segi praktik dan segi isu dan aksi sosial.

Manfaat dari segi teori:

1. Dapat meningkatkan perkembangan fisik, mental, sosial melalui olahraga tradisional.
2. Diharapkan tumbuh semangat dalam melestarikan budaya asli Indonesia.
3. Dapat meningkatkan rasa nasionalisme dalam diri siswa.

Manfaat dari segi praktik:

1. Dapat meningkatkan perkembangan fisik, mental, sosial melalui olahraga tradisional.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar penjas pada anak dengan kebutuhan khusus.
3. Dapat dijadikan sebagai alternatif permainan untuk proses pembelajaran.
4. Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk memecahkan masalah yang tidak jauh berbeda dengan peneliti lakukan.

Manfaat dari segi isu dan aksi sosial:

1. Dapat dijadikan sebagai alat untuk menanamkan rasa nasionalisme terhadap semua civitas yang ada disekolah.
2. Diharapkan dapat ikut melestrikan budaya asli Indonesia.
3. Diharapkan tumbuh semangat dalam jiwa muda untuk melestarikan budaya asli Indonesia.
4. Diharapkan dapat menciptakan daya kreatifitas bagi siswa untuk memecahkan masalah yang ada dilingkungannya.

## **E. Batasan Masalah Penelitian**

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

Pembatasan masalah dalam sebuah penelitian diperlukan untuk memudahkan dalam menyederhanakan masalah, disamping itu untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional yang akan digunakan sebagai perlakuan adalah permainan tradisional bebentengan, galahasin, enggrang dan enggrang batok.
2. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengukuran perilaku sosial dengan menggunakan angket.
3. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung

## **F. STRUKTUR ORGANISASI**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif metode ini digunakan dengan suatu cara mengadakan observasi penelitian atau analisis yang dilakukan terhadap sekumpulan obyek dan dalam suatu jangka waktu tertentu, juga diberikan sebuah treatment/ perlakuan untuk mendapatkan hasil yang ingin diketahui mengenai jumlah waktu aktif belajar pendidikan jasmani Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab dan di setiap babnya berisikan sebagai berikut

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang masalah berkaitan dengan isu dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi istilah dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II**

#### **KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORITIS**

Bab ini berisikan tentang kajian teori-teori pendidikan, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sebagai penguat dari pembuatan skripsi tentang judul yang di angkat sebagai penelitian/analisis.

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung*

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

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang deskripsi yang terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan isu etik.

### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini yang memaparkan analisis temuan dan mengemukakan hasil penelitian serta pembahasan dari analisis hasil penelitian.

### BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, serta implikasi dan rekomendasi terhadap analisis temuan dari hasil penelitian.

**Rully Gunawan, 2018**

*PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP JUMLAH  
WAKTU AKTIF BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI: SLB B Prima Bhakti Mulia  
Bandung*

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