

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian pendidikan jasmani memiliki arti yang cukup representatif dalam kaitannya dengan upaya pemberdayaan manusia Indonesia seutuhnya. Mengingat strategisnya kedudukan pendidikan jasmani dalam bingkai utuh sistem pendidikan nasional, maka pendidikan jasmani dijadikan sebagai mata pelajaran wajib di berbagai jenjang dan jenis sekolah.

Pendidikan jasmani di Indonesia memiliki tujuan untuk menggapai keselarasan antara jiwa dan raga. Artinya, pendidikan jasmani adalah upaya untuk menciptakan kondisi masyarakat Indonesia yang sehat lahir dan batin. Sesuai dengan rumusan kurikulum berbasis kompetensi untuk sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (2003:1) sebagai berikut “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional”. Sedangkan menurut Bambang Erawan (2010:607/608):

“Pendidikan jasmani adalah segenap upaya yang mempengaruhi pembinaan dan pembentukan kepribadian, termasuk perubahan perilaku, karena itu pendidikan jasmani dan olahraga selalu melibatkan dimensi sosial disamping kriteria yang

bersifat fisik yang menekankan keterampilan, ketangkasan, dan unjuk kebolehan.”

Maksudnya bahwa pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan pada keberhasilan jasmani yang bertambah dari keikutsertaan dalam aktivitas tetapi juga dalam mengembangkan pengetahuan dan sikap yang mendukung terhadap belajar sepanjang hayat.

Dari beberapa pendapat dan penjelasan di atas, dapat dikaji bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan menyeluruh yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai kegiatan pembelajaran bagi peserta didik (siswa) untuk meningkatkan kemampuan fisik (keterampilan motorik) dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan sosial termasuk di dalamnya pola hidup sehat. Artinya, pendidikan jasmani memiliki kepentingan dalam pertumbuhan dan perkembangan seluruh domain yang ada pada diri siswa. Sesuai dengan pendapat Mahendra (2010:544) “Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.” Dua diantara tujuan-tujuan pendidikan jasmani menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 adalah:

“(1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani, (2) mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga. Salah satu penekanan pada standar isi penjas yang terangkum dalam BSNP 2006 di Sekolah Dasar (SD) adalah menstimulasi kemampuan gerak dasar peserta didik seperti; (1) lokomotor / gerakan berpindah tempat, seperti: jalan, lari, melompat, dll, (2) non-lokomotor / gerakan tidak berpindah tempat, seperti: membungkuk, jongkok, mendorong,

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

menarik, memutar, dll, (3) manipulatif, dimana ada sesuatu yang digerakkan, misalnya melempar, menangkap, menyepak, memukul, dll”.

Kemampuan gerak merupakan kemampuan yang berguna dan dibutuhkan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Mahendra (2007:11) sebagai berikut: “anak suka bergerak dan suka belajar, mereka bergerak dengan keterlibatan yang total dan dipenuhi kegembiraan, gerak semata-mata untuk kesenangan, bukan didorong oleh maksud dan tujuan tertentu. Gerak adalah kebutuhan mutlak anak”. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bergerak merupakan salah satu kebutuhan yang timbul dari dalam diri anak, jadi untuk memenuhi salah satu kebutuhan bergerak bagi anak yaitu dengan melakukan bermain, hal ini dikarenakan permainan memiliki manfaat untuk anak itu sendiri.

Setiap anak menggunakan seluruh waktunya untuk bergerak, yaitu gerakan kasar yang menggunakan sebagian besar tubuhnya, seperti berlari, melompat, dan terbatas, seperti menggantung, melempar, mendorong dan menempel. Perkembangan gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting di masa usia sekolah dasar. Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit, namun kenyataan yang ada seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi berbanding lurus dengan tergesernya kemampuan gerak dasar, pola gerak dan keterampilan gerak di kalangan anak-anak dikarenakan semakin mudahnya mobilitas yang seharusnya dilakukan oleh aktifitas tubuh yang sekarang tergantikan oleh mesin, disamping itu anak mulai menghindari permainan yang berkaitan dengan gerak yang mulai memudar dan lebih memilih permainan

virtual yang cukup duduk di depan layar kaca atau komputer untuk memainkannya seperti *game computer*, *play station*, *time zone* dan lain-lain. Seperti halnya yang dikatakan oleh Mahendra “Kemajuan teknologi yang dicapai pada saat ini, malah membatasi anak dalam lingkungan kurang gerak. Anak semakin asik dengan kesenangannya seperti menonton TV atau bermain *video game*.” Sedangkan menurut Suhendi (2001:1) “sarana bermain pada masa sekarang ini banyak memanfaatkan hasil dari teknologi modern, diantaranya *play station*, *time zone*, *video games*, *games waching*.” Dari sanalah muncul suatu ide untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pola gerak siswa usia sekolah dasar.

Berkembangnya permainan *virtual* berpengaruh terhadap kebiasaan bergerak pada anak yang secara langsung berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari yang menjadikan tingkat hipokinetik di kalangan anak-anak semakin tinggi, padahal kemampuan gerak pada usia anak sekolah dasar sangatlah penting untuk proses kehidupannya yang akan datang, seperti dikatakan oleh Rusli Lutan (2001:39) mengemukakan bahwa, “Bila seseorang kurang memperoleh kesempatan sejak usia dini untuk mengembangkan gerakannya, maka tahap usia berikutnya, bahkan hingga dewasa, ia akan lebih banyak gagal dalam melaksanakan tugas gerak. Karena ini dapat disebut sebagai cacat gerak.”

Permasalahan utama yang dihadapi pendidikan jasmani dewasa ini adalah terjadinya perubahan nilai-nilai budaya. Perubahan dimaksud berupa kultur gerak dari kebudayaan aktif bergerak menjadi pasif. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Bart Crum (1994) dalam Rusli Lutan (2001:101) ‘*movement culture*’, yakni

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

terjadi perubahan kebiasaan aktif bergerak menjadi kebiasaan kurang gerak atau bahkan fenomena gaya hidup diam. Pergeseran gaya hidup itu dipicu oleh kemudahan dalam kehidupan sehari-hari yang di dukung oleh penggunaan teknologi komunikasi dan transportasi serba otomatis sehingga dikalangan anak-anak yang fitrahnya sebagai mahluk bermain (*homo luden*) sangat berkurang dan cenderung menghilangkan aktivitas fisik dalam berbagai kegiatannya.

Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Aktivitas bergerak (*moving*) dan bersuara (*noise*) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak.

Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat, atau duduk serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak. Menurut Ratih Anjayani Ibrahim, “bermain merupakan fitrah dari seorang anak. Timbulnya perasaan *fun* pada anak ketika bermain, turut mengasah kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki anak.” (<http://health.okezone.com/read/2012/06/06/483/642489/pentingnya-bermain-bagi-tumbuh-kembang-anak>).

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan fitrah dari Tuhan yang diberikan kepada anak, karena pada hakekatnya anak adalah (*homo luden*) yang muncul sebagai mahluk bermain.

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

Permainan yang ada sekarang ini telah jauh berubah dengan permainan yang ada pada masa sebelumnya yaitu permainan tradisional. Anak-anak diberikan stimulus untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, seperti kemampuan gerak dasar, kemampuan berfikir dan kemampuan bersosialisasi terhadap sesama teman, serta di sisi lain permainan tradisional dapat terus dilestarikan dan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Menurut Mahendra yang dikutip oleh Oktaviani (2012:25) Mengemukakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu.

Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asal serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Berikutnya menurut Uhamisastra (2010:25) Menjelaskan “permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain”.

Sukintaka (1992:95) menyebutkan salah satu sarana permainan tradisional adalah sasaran jasmani yang mencakup peningkatan kekuatan otot, daya tahan otot setempat, daya tahan kardiovaskuler, kelentukan dan keterampilan gerak. Sesuai dengan pendapat diatas, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah untuk merangsang pola gerak siswa sekolah dasar yang akan diteliti, terkait dengan

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

pola gerak. Matakupan (1993:157) Mengatakan “permainan tradisional dijadikan sebagai salah satu bahan ajar penjasorkes”. Melalui permainan tradisional yang diterapkan dalam penelitian ini, siswa diajarkan berbagai pola gerakan, yaitu: lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Maka penulis ingin meneliti pengaruh permainan tradisional terhadap pola gerak siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pengaruh teknologi mengakibatkan perubahan perilaku gerak pada anak-anak. Hal ini tidak bisa dipungkiri dimana perkembangan jaman yang pesat sebagai akibat kemajuan teknologi, salah satu produk dari teknologi adalah permainan virtual, berkembangnya permainan virtual secara tidak langsung berpengaruh terhadap pola budaya gerak anak yang berakibat pada kehidupan sehari-hari, yang menjadikan tingkat hipokinetik pada anak-anak semakin tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut, yaitu: Apakah permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola gerak siswa sekolah dasar.

C. Pertanyaan Penelitian

Dari identifikasi dan perumusan masalah yang tersirat di atas, penulis dapat mengajukan pertanyaan penelitian yaitu, apakah permainan tradisional berpengaruh terhadap pola gerak siswa sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tiap penelitian harus mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan harus bertalian erat dengan masalah yang akan dipilih serta dianalisa. Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap pola gerak siswa sekolah dasar.

E. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian perlu menetapkan suatu metode yang sesuai dan dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang dikaji. Keberhasilan dalam penelitian ilmiah tidak akan lepas dari metode yang digunakan dalam penelitian tersebut. Masalah yang akan diteliti serta tujuan yang ingin dicapai dalam suatu penelitian akan menentukan penggunaan metode penelitian eksperimen. Arikunto (1993:3) menjelaskan bahwa:

“Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor yang bisa mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.”

Menurut Surakhmad (1980:149) menyatakan ”Eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil itu yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang diselidiki.” Tujuan bereksperimen bukanlah pada pengumpulan deskripsi data melainkan pada penemuan faktor penyebab dan faktor akibat. Mengenai penelitian eksperimen ini Sugiono (2009:73) membaginya ke dalam empat jenis yaitu “*Pre*

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design, dan Quasi Experimental Design".

Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Mengenai *Quasi Experiment*, Mashuri (2008:37) menjelaskan bahwa *quasi experiment* (penelitian semu) adalah penelitian mencari hubungan sebab akibat kehidupan nyata, dimana pengendalian-pengendalian perubahan sulit atau tidak mungkin dilakukan, selanjutnya Sugiono (2009:77) menjelaskan bahwa, "*Quasi Experiment*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian". Demikian halnya dengan penelitian yang penulis hendak lakukan. Karena tidak mungkin penulis memberikan perlakuan yang semaksimal mungkin terhadap sampel, maka penulis rasa pendekatan penelitian ini cocok digunakan dalam mengungkap permasalahan penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control group Design*. Desain ini hampir sama dengan *Pre-test-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2009).

Tabel 1 Desain Penelitian

(Table 1.1)

| Kelompok (Group) | Tes awal (pre-test) | Perlakuan (treatment) | Tes akhir (post-test) |
|------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| Eksperimen | TE1 | X | TE2 |
| Kontrol | TK1 | (-) | TK2 |

keterangan :

TE1 : Tes awal untuk kelas eksperimen.

TE2 : Tes akhir untuk kelas eksperimen.

TK1 : Tes awal untuk kelas kontrol.

TK2 : Tes akhir untuk kelas kontrol.

X : Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional

(-) : Tidak ada perlakuan yang diberikan, yang digunakan adalah kegiatan pembelajaran biasa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangsih pengetahuan bagi berbagai pihak yang membutuhkan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya manfaat secara teoritis dan praktis.

Adapun beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

Abdul Hakim, 2013

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Pola Gerak Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen Di Sekolah Dasar GLKI Kota Bandung)

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

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan jasmani sebagai wahana untuk meningkatkan pemahaman secara umum mengenai perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa melalui permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal sebagai upaya eksplorasi pola gerak yang dimiliki oleh siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Penulis; dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman sebagai peneliti, serta menambah pengetahuan mengenai permainan tradisional dan pola gerak siswa sekolah dasar.
- b. Bagi Orang Tua Siswa; memberikan suatu pembelajaran bahwa permainan tradisional memberikan nilai positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak mereka.
- c. Bagi Guru; sebagai bahan masukan bagi guru, bahwa permainan tradisional merupakan salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan tujuan pendidikan secara utuh dan menyeluruh kepada siswa atau peserta didik.
- d. Bagi Sekolah; dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai pentingnya memperhatikan pola pendidikan yang dijalankan agar pendidikan menjadi semakin baik.

G. Batasan Penelitian

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan ruang lingkup penelitian, sebab setiap masalah pada hakekatnya adalah kompleks dan tidak dapat diselidiki segala aspeknya secara tuntas.

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang permainan tradisional dan mengkaji tentang pengaruhnya terhadap pola gerak siswa, berupa lokomotor, non lokomotor dan manipulatif di Sekolah Dasar Giki Kota Bandung.
2. Penelitian ini bersifat eksperimen, sehingga penulis dalam penelitian ini mencoba untuk mencari hasil dari pengaruh permainan tradisional terhadap pola gerak siswa sekolah dasar.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Pembuatan tugas akhir ini dibuat menjadi 5 Bab sesuai dengan Pedoman Pelaksanaan dan Pembuatan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, dimana setiap bab menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, struktur organisasi skripsi atau sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan atau penguat dari penelitian yang akan dilakukan. Sedangkan kerangka pemikiran berisi tentang pemikiran awal dari terciptanya ide untuk melakukan sebuah penelitian yang membahas atau mengulas mengenai hubungan sebab-akibat dari variabel bebas dan variabel terikat.

Hipotesis penelitian merupakan penuntun ke arah proses penelitian untuk menyelaraskan permasalahan yang harus dicari pemecahannya atau dengan kata lain hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penyelesaian masalah yang terdiri dari penjelasan lebih detail mengenai masalah yang diteliti, alat dan bahan penelitian, objek penelitian, uraian permasalahan, metode penelitian dan desain penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari penelitian yang akan dikaji beserta pembahasannya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang ada kaitannya antara permainan tradisional dengan pola gerak siswa sekolah dasar.