

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan adalah perbuatan yang dilakukan atas perbuatan sendiri dengan batas-batas tertentu serta waktu dan tempat telah ditentukan dengan diiringi perasaan tenang dan memberikan kepuasan. Menurut pendapat Sukintaka (1992 : 91) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dari bermain”.

Menurut pendapat (Lutan, 2001: 14) “Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan”. Begitu juga pendapat Sharman (Nadisah, 1992: 15) adalah “Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan”.

Pendidikan jasmani adalah merupakan upaya pendidikan yang menggunakan aktivitas otot-otot besar, sehingga proses pendidikan bisa berlangsung tanpa terhambat dengan proses kesehatan.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu materi ajar yang penting dari kurikulum sekolah dalam upaya menyiapkan anak untuk beradaptasi dengan dunia dimana mereka hidup dilingkungannya. Karena pendidikan jasmani itu sendiri

adalah suatu pendidikan yang dapat menyiapkan peserta didik menjadi tumbuh, berkembang sehat dan segar jasmaninya.

Pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan akan membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik fisik, motorik, mental dan sosial. Tujuan pengembangan aspek fisik akan berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dan berbagai organ tubuh (physical fitness). Hakekat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan via gerak insani (human movement) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Pengembangan substansi pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga pada dasarnya bertolak dari kaidah yang sama yaitu penyesuaian dengan kematangan atau kesiapan belajar anak.

Tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya. Manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Menurut Adang (2000: 1) mengatakan “Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh”.

Namun perolehan keterampilan dan perkembangan individu itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke

dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah heran banyak yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Kaitan pendidikan jasmani sebagai human movement, maka pendidikan gerak (movement education) dipandang sebagai pendekatan belajar pendidikan jasmani yang sangat tepat karena terkait dengan pendidikan jasmani sebagai life skill.

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani meliputi tiga aspek terstruktur dalam kurikulum yang terbesar mulai dari kelas satu sampai kelas enam, yang meliputi :

a. Pendidikan Jasmani

Pendidikan gerak yang bertujuan mengembangkan potensi-potensi aktifitas anak secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional.

b. Pendidikan Olahraga

Pendidikan gerak yang bertujuan mengembangkan kemampuan gerak dasar cabang-cabang olahraga.

c. Pendidikan Kesehatan

Pendidikan yang membentuk dan mengembangkan pengetahuan serta pandangan hidup sehat, serta dapat menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan adalah perbuatan yang dilakukan atas kemauan sendiri dengan batas-batas tertentu serta waktu dan tempat telah ditentukan dengan diiringi

perasaan senang, tenang dan memberikan kepuasan. Permainan merupakan salah satu bagian dari bermain, sedangkan bermain adalah naluri dan dorongan dari diri anak yang sukarela tanpa adanya paksaan yang nantinya menimbulkan rasa senang dan kesungguhan. Pendapat Sukinta (1992 : 91) "Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan hal yang merupakan kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dari bermain".

Fungsi bermain dalam pendidikan berhubungan erat dengan nilai-nilai mental, nilai-nilai fisik dan nilai-nilai sosial. Ketiga nilai tersebut dalam bermain dapat diaplikasikan oleh anak sesuai dengan jenis permainannya. Nilai mental berhubungan dengan kebutuhan anak, sehingga anak akan mendapat pengalaman yang baru, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk pengakuan, dan kebutuhan untuk berpartisipasi. Nilai-nilai fisik berhubungan dengan gerakan-gerakan anggota tubuh, seperti berlari, melompat, berjalan, dan memanjat. Nilai-nilai sosial diantaranya belajar menghargai kekuatan, keunggulan, kepandaian orang lain serta menyadari kekurangan pada diri kita.

Menurut Roosevelt dan Soemitro (1992 : 4) "Bahwa keinginan bermain bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, yang merupakan kodrat bagi anak-anak".

Dan menurut Drijarkara (1955 : 15) "Mengutarakan bahwa dorongan untuk bermain itu pasti ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih-lebih pada manusia muda, sebab itu sudah semestinya bahwa permainan digunakan untuk pendidikan".

Dengan demikian sudah jelas bahwa bermain bagi anak-anak sudah tidak bisa dipisahkan lagi. Seperti yang telah kita ketahui selama ini Guru adalah seseorang yang harus dipatuhi dan perintahnya harus dilaksanakan, sedangkan karakter siswa pada zaman sekarang berbeda dengan karakter siswa pada zaman dulu. Karakter siswa pada zaman sekarang ingin berdikari sendiri, sama halnya ketika sedang proses belajar pendidikan jasmani atau olahraga. Dimana karakter siswa sangat sulit dikendalikan atau diatur, ketika usia mereka masih dalam dunia bermain.

Permainan tradisional adalah permainan yang sering dilakukan oleh anak untuk mengekspresikan dirinya sebagai manusia yang ingin mengetahui dunia luar. Hal ini sesuai dengan pendapat H. Ayi Suherman (1994: 29) bahwa.

“Permainan tradisional adalah jenis-jenis permainan yang sudah mentradisi, hasil warisan yang turun temurun dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Yang dianggap permainan tradisional berasal dari daerah tertentu (khas daerah) yang masih utuh tanpa dimodifikasi lebih dahulu”.

Permainan tradisional adalah sebuah kegiatan aktivitas masyarakat yang dilakukan secara tradisi, secara turun temurun, dan mempunyai nilai kemanusiaan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang mementingkan kelincahan, kesenangan,. Kelincahan yang matang ditandai dengan perpaduan antara unsur dari sebuah pola gerak dasar, sehingga menjadi terkoordinasi, tepat dan efisien yang bertujuan untuk bekal masa depan yang kompetitif.

Lari balok sering dilombakan pada perayaan kemerdekaan RI. Bentuk permainan berupa adu kecepatan dan keseimbangan menempuh suatu jarak tertentu di atas tiga buah balok kecil menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok dibelakangnya ke depan

sebagai tempat berpijak dan begitu selanjutnya. Permainan ini menuntut kelincahan, keseimbangan, dan kecepatan.

Dalam upaya mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien, guru sebaiknya dapat memahami karakter siswa, sehingga tujuan belajar dapat tercapai dan tepat sasaran.

Disamping itu guru sangat berperan penting dalam pendidikan jasmani, yang dimana guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan tidak membuat jenuh siswa. Salah satu upaya yaitu dengan cara pengemasan bentuk pembelajaran kedalam sebuah permainan, karena belajar dalam bentuk bermain dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif lagi.

Seperti yang telah kita ketahui selama ini guru adalah seorang yang harus dipatuhi dan dilaksanakan perintahnya. Sedangkan karakter siswa pada zaman sekarang berbeda dengan karakter siswa pada zaman dulu.

Karakter siswa pada zaman sekarang ingin berdikari sendiri. Sama halnya ketika sedang belajar, khususnya dalam proses belajar pendidikan jasmani atau olahraga. Dimana karakter siswa sangat sulit dikendalikan atau diatur, ketika seusia mereka masih dalam dunia bermain.

Para siswa sekolah dasar negeri Ciuyah III, di mana peneliti melakukan penelitian, para siswanya tidak menyungka permainan tradisional walaupun bentuk permainan tradisional tersebut dikemas sedemikian rupa supaya menarik untuk dipraktikkan. Dikarenakan penyebab dari permainan tradisional ini yaitu:

1. Maraknya permainan modern, dengan menggunakan alat elektronik.
2. Kurangnya minat siswa terhadap permainan tradisional di sekolah dasar negeri Ciuyah III disaat mengisi waktu luang.

Jadi peneliti mengambil kesimpulan dalam penelitian ini untuk memberikan Penerapan Permainan Tradisional Lari Balok Untuk Meningkatkan Keseimbangan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.

Ruang lingkup keseimbangan bagaimana individu sebagai bagian dari struktur sosial cenderung untuk menjalin hubungan satu sama lain.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, di kelas IV SDN Ciuyah III, siswa kurang menguasai akan pembelajaran permainan tradisional. Adapun perolehan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh data sebagai berikut:

Data Hasil Tes Awal Keseimbangan

| No | Nama | Aspek Yang Dinilai | | | | | | | | | Jumlah Skor | Nilai | Tapsiran | | | Ket | | |
|----------------|-------------|--------------------|-------|---|---------------|--------|---|--------------|--------|---|-------------|--------|----------|----|---|-----|--------|--------|
| | | Posisi Kaki | | | Posisi Tangan | | | Posisi Tubuh | | | | | K | C | B | T | TT | |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | | | | | | | | |
| 1 | Agus A. | | √ | | | √ | | √ | | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 2 | Wandi | | √ | | √ | | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 3 | Ai Sinta | √ | | | | √ | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | √ | |
| 4 | Agung H. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | | √ |
| 5 | Ahmad I. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 6 | Asep R. F | | √ | | √ | | | √ | | | 5 | 55,5 | √ | | | | √ | |
| 7 | Burhanudin | | √ | | √ | | | √ | | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 8 | Carmini N. | | √ | | √ | | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 9 | Devi F. | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 10 | Darini | √ | | | | √ | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 11 | Eka N. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 12 | Ferdiansyah | | √ | | | √ | | √ | | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 13 | Fitria S. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 14 | Hany W. | | √ | | √ | | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | √ | |
| 15 | Insyra N. A | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 16 | Intan S. | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 17 | Iskandar S. | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 18 | Iwan A. | | √ | | √ | | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 19 | Jubaydah | √ | | | | √ | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 20 | Karmila A. | | √ | | √ | | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 21 | Lilis K. | √ | | | √ | | | √ | | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 22 | Mamun | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 23 | Neng Ida A. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 24 | Rendy M. R | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 25 | Santi A. | | √ | | | √ | | | √ | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 26 | Saripin H. | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 27 | Sely S. | √ | | | | √ | | | √ | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 28 | Sovian | | √ | | | √ | | | √ | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 29 | Taufik F. | √ | | | | √ | | | √ | | 5 | 55,5 | √ | | | | | √ |
| 30 | Wallyudin | √ | | | | √ | | | √ | | 4 | 44,4 | √ | | | | | √ |
| 31 | Wiranto F. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| 32 | Yayat S. | | √ | | | √ | | | √ | | 6 | 66,6 | | √ | | | √ | |
| Jumlah | | 12 | 20 | - | 10 | 22 | - | 14 | 18 | - | 159 | 1764,9 | 22 | 10 | - | 10 | 22 | |
| Rata-rata | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Prosentase (%) | | 37,5% | 62,5% | - | 31,25% | 68,75% | - | 43,7% | 56,25% | - | | | | | | | 31,25% | 68,75% |

Keterangan : Nilai 1 = Kurang

Nilai 2 = Cukup

Nilai 3 = Baik

Alasan pemilihan subjek penelitian adalah bahwa berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran permainan tradisional lari balok sebagian siswa kurang antusias untuk mempraktekannya, sehingga diperlukan penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, maka lahirlah masalah utama yang akan diteliti lebih lanjut. Masalah-masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai tersebut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan siswa dalam pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan

pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang?

C. Pemecahan Masalah

Untuk memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran tersebut, salah satu cara yang dapat digunakan adalah “Penerapan Permainan Tradisional Lari Balok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keseimbangan pada Kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.”

Dengan pembelajaran permainan tradisional lari balok ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan keseimbangan yang dimana dalam permainan tradisional ini dominan pada teknik dasar keseimbangan karena materi pembelajaran keseimbangan sangat penting bagi siswa dasar untuk dipelajari.

Permainan ini juga dapat menarik minat siswa untuk lebih semangat dan tidak mudah jenuh. Karena permainan yang sifatnya diperlombakan sangat disukai oleh siswa SD khususnya kelas IV. Selain itu dengan permainan lari balok ini secara tidak langsung guru dapat menerapkan teknik keseimbangan pada siswa kelas IV walaupun tidak disadari secara langsung oleh siswa.

Perencanaan pada siklus I yaitu melakukan permainan tradisional lari balok dengan menggunakan tiga balok kayu dan posisi tubuh harus jongkok, pada siklus II masih dengan tiga balok kayu tetapi posisi tubuh setengah jongkok dan setengah berdiri, kemudian pada siklus III ini yaitu dengan tiga balok kayu tetapi posisi tubuh berdiri supaya keseimbangan anak bias meningkat pada setiap siklusnya.

D. Tujuan Penelitian

Selain dengan merumuskan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.
4. Untuk mengetahui peningkatan siswa dalam pembelajaran melalui penerapan permainan tradisional lari balok untuk meningkatkan keseimbangan pada siswa kelas IV SDN Ciuyah III Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian, yaitu :

1. Bagi Guru

Dapat memberikan model pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran tentang permainan tradisional lari balok, sehingga

dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap permainan tradisional dan kreativitas guru dan mempermudah cara penyampaian materi sehingga siswa tidak mudah bosan dan tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran olahraga.

2. Bagi Siswa

Dapat membuat pembelajaran olahraga menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran permainan tradisional lari balok.

3. Bagi Lembaga

Diharapkan penerapan model permainan tradisional lari balok ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses peningkatan kualitas pembelajaran di semua jenjang pendidikan dan dapat memberikan tambahan ilmu dan wawasan terutama untuk diri peneliti sendiri, dan juga sebagai bahan masukan bahwa pentingnya permainan tradisional Lari Balok bagi siswa SD.

4. Bagi Peneliti Yang Lainnya

Untuk menambah ilmu pengetahuan, serta sejauh mana ilmu pengetahuan tersebut diaplikasikan dalam kegiatan praktek di lapangan terutama tentang permainan tradisional lari balok.

F. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dan kesalahan penafsiran terhadap judul proposal penelitian ini, maka penulis mencoba memaparkan yang menyangkut hal-hal penting yang tertuang dalam penelitian ini sebagai berikut:

Permainan Tradisional

Yang dimaksud Permainan Tradisional adalah sebuah kegiatan aktivitas masyarakat yang dilakukan secara tradisi, secara turun temurun, dan mempunyai nilai kemanusiaan. Bambang Suwondo (1980/1981).

Lari Balok

Lari balok sering dilombakan pada perayaan kemerdekaan RI. Bentuk permainan berupa adu kecepatan menempuh suatu jarak tertentu di atas tiga buah balok kecil menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok dibelakangnya ke depan sebagai tempat berpijak dan begitu selanjutnya. Permainan ini menuntut kelincahan, keseimbangan, dan kecepatan. Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga (2002).

Keseimbangan

Yang dimaksud keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan pusat gravitasi pada bidang tumpu terutama ketika saat posisi badan tegak, mengukur kemampuan peregangan otot-otot hamstring (paha) dan otot belakang. Dewi Susilawati, M. Pd. (2010).