

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak merupakan masa penting dalam proses pertumbuhan. Dalam kehidupan sehari-hari dunia anak tidak dapat terlepas dari gerak. Gerak merupakan suatu proses pertumbuhan yang mendasar pada anak. Gerak adalah suatu ciri makhluk hidup dan merupakan komponen untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Sejalan dengan itu Supandi (1992:33) dalam Wahyu Haerudin (2008:2) mengemukakan bahwa “melalui bergerak manusia mampu bertahan hidup dan melalui gerak itulah manusia mencapai beberapa tujuan seperti pertumbuhan fisik, mental, dan sosial.”

Pada siswa sekolah dasar (SD) yang berusia 6-12 tahun atau masa sekolah, diketahui mereka mempunyai keinginan untuk selalu ingin bergerak. Pada masa ini, anak-anak selalu melakukan aktivitas atau bermacam-macam kegiatan yang dilakukannya. Salah satu kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak yaitu bermain. Disisi lain pola permainan anak mulai bergeser pada pola permainan modern. Saat ini, anak cenderung lebih suka terhadap alat-alat yang berteknologi tinggi dan permainan modern lainnya, seperti menonton tv, bermain playstation, internet, game online, dan game PC lainnya. Bentuk-bentuk permainan yang banyak dilakukan oleh anak-anak sekarang ini adalah permainan lewat *games station* dan komputer. Permainan modern saat ini cenderung lebih bersifat individual. Karena ketika saat anak bermain video game, ia hanya fokus terhadap permainannya, dan bahkan tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini tentu saja dapat menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan. Sejalan dengan itu Sumintarsih (2008) mengungkapkan bahwa permainan baru saat ini telah merangsek jauh kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang ke personal ke interpersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Banyak penelitian telah dilakukan terhadap dampak permainan modern. Salah satu dampak yang menjadi perhatian dalam bermain video game adalah terjadinya kecanduan dalam bermain video game (Griffits & Davis, 2005). Sebuah penelitian di Inggris dilakukan oleh Dr Gavin Sandercock (2008), pemimpin penelitian di Universitas Essex, Inggris mengindikasikan anak-anak yang suka permainan elektronik cenderung lebih “lemah” dan kesulitan melakukan tugas-tugas fisik yang sebenarnya mudah bagi generasi mereka sebelumnya. Dengan ini permainan modern dapat membuat anak menjadi kurang gerak sehingga anak tidak lincah dan tidak tangkas.

Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia menyebutkan bahwa seorang anak bisa menghabiskan waktunya 4 sampai 5 jam dalam sehari untuk menonton televisi, namun hanya 15% orang tua mendampingi anaknya. Dengan fenomena tersebut hal ini menyebabkan anak jaman sekarang banyak yang mengalami kurang gerak dan fisiknya menjadi lemah. Hal ini tentu saja dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak, terutama kelincahan dan kecepatan pada anak, karena aktivitas menonton tv berjam-jam mengakibatkan anak menjadi kurang gerak.

Pada proses perkembangan gerak anak, gerak dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan suatu kebutuhan seperti halnya makan dan minum. Lutan (1991:2) dalam Wahyu Haerudin (2008) mengungkapkan bahwa “bermain merupakan kegiatan hakiki atau kebutuhan dasar bagi manusia”. Dengan bermain anak dapat mengasah kemampuan geraknya dan dengan aktivitas tersebut anak dapat merangsang kemampuan berfikir, berimajinasi, serta dapat mempengaruhi tingkah laku dalam memecahkan masalah ketika beranjak dewasa. Sejalan dengan itu Lutan (1992:3) dalam wahyu Haerudin (2008) menyatakan bahwa “bermain berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mental anak.”

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana dapat melakukan atau mempraktikkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif serta mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. Dunia anak merupakan dunia bermain. Selama anak bermain perlu diperhatikan kekurangan dan kelebihan permainan yang dilakukan anak. Permainan harus

menstimulasi perkembangan psikomotorik, kognitif, dan afektif, sehingga orang tua harus mengarahkan agar sesuai dengan proses kematangan perkembangan tersebut. banyak jenis-jenis kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak-anak salah satunya adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan yang bersumber pada budaya dan tradisi lokal daerah. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok) dengan mengandalkan sarana dan peralatan sederhana yang ada di lingkungan. Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasar atas banyak pertimbangan dan perhitungan.

Ada banyak macam dan jenis permainan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Menurut Muhammad Zaini (2005) mengatakan bahwa hasil penelitiannya tentang permainan tradisional ini, terdapat 250 permainan yang ada di dunia, dan semua permainan cenderung memiliki kesamaan cara memainkannya pada setiap negaranya. Namun hanya berbeda pada budaya dan nama permainannya. Salah satu permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dan sudah teridentifikasi adalah permainan tradisional gobag sodor, bebentengan, dan boy-boyan.

Permainan tradisional pada dasarnya dapat meningkatkan gerakan anak menjadi cepat dan lincah. Dengan melakukan permainan tradisional, dapat memungkinkan memberikan pengaruh terhadap peningkatan agilitas dan kecepatan pada anak-anak yang melakukannya. Selain itu, permainan tradisional dapat memberikan hal positif bagi anak, antara lain anak menjadi lincah, cekatan, tangkas, dan akan memupuk kerja sama antara pelaku lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berperan penting terhadap kelincahan tubuh dan kecepatan berlari anak. Untuk itu, penulis tertarik mengkaji lebih dalam lagi tentang apakah olahraga tradisional berpengaruh terhadap agilitas dan kecepatan anak di SDN Komplek Bojong

Bandung. Dalam hal ini penulis memfokuskan anak SDN Komplek Bojong Bandung sebagai sampel penelitian. Hal ini akan disajikan dalam skripsi berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Agilitas dan Kecepatan Anak Di SDN Komplek Bojong Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan agilitas anak di SDN Komplek Bojong Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kecepatan anak di SDN Komplek Bojong Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan agilitas anak di SDN Komplek Bojong Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kecepatan anak di SDN Komplek Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan tersebut, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis dapat menambah ilmu dan pemahaman khususnya bagi penulis tentang pengaruhnya permainan tradisional terhadap agilitas dan kecepatan anak.
2. Sebagai sumbangan keilmuan bagi perpustakaan FPOK UPI.
3. Secara praktis bagi sekolah, guru, dan siswa SDN Komplek Bojong Bandung, dapat mengingat kembali permainan tradisional dan

melestarikan permainan tradisional tersebut agar tidak tersisihkan di jaman modern ini.

E. Batasan Penelitian

Dalam suatu penelitian pembatasan masalah sangat diperlukan agar masalah yang diteliti lebih terarah, maka penulis membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Variabel bebas
Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh anak di SDN Komplek Bojong Bandung.
- Variabel terikat
Variabel terikat dalam penelitian ini adalah agilitas dan kecepatan anak di SDN Komplek Bojong Bandung.
- Permainan tradisional dibatasi menjadi tiga permainan yaitu gobak sodor, bebentengan, dan boy-boyan.
- Sasaran target audiens permainan tradisional adalah umumnya anak-anak dari berbagai kalangan sosial, berumur 10-12 tahun. Target khusus yaitu Sekolah Dasar di Bandung Kulon yaitu SDN Komplek Bojong Bandung.
- Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah Shuttle Run Test 4x10 m dan Tes Lari 30 m.