

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membangun karakter peserta didik, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional sudah merancang penerapan pendidikan karakter untuk semua tingkat pendidikan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pada dasarnya pengertian pendidikan menurut (UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah suatu proses dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar, yang sarannya adalah peningkatan kualitas hidup manusia baik itu sosial, yang sarannya adalah peningkatan kualitas hidup manusia baik itu sosial, spritual dan intelektual. Pendidikan memiliki cakupan yang sangat luas, salah satunya adalah pendidikan jasmani, yang saat ini di sekolah masuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Jasmani (PJOK).

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, stabilitas emosional dan aspek hidup sehat melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan Jasmani dapat diartikan juga sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, kecerdasan

Markus Irianto Sirait, 2021

*PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK SISWA*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotorik, kognitif, afektif setiap siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan diperlukan sebuah kurikulum yang baik. Kurikulum ditinjau dari aspek perencanaan dan penerapan, merupakan sebuah program jangka panjang yang berisi berbagai pengalaman belajar, seperti model pembelajaran, tujuan, materi, metode yang digunakan, evaluasi, serta sumber yang digunakan. Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik maupun gerak dalam pelaksanaannya yang berorientasi kepada kepada dunia anak dan menyesuaikan materi-materi di dalamnya sesuai dengan kebutuhan anak. Pada sisi lain sering pula, para siswa tidak mengerti dan tidak jelas apa yang sebenarnya tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru. Banyak guru yang melakukan proses pembelajaran yang kurang menarik dan tepat salah satunya di bagian pemanasan yang menyebabkan siswa kurang maksimal dalam pembelajarannya. Jika seorang guru melakukan pengembangan dalam pembelajaran secara baik dan tepat maka siswa akan cepat menangkap tujuan dari pembelajaran dengan maksimal. Melalui program ini diharapkan tujuan pendidikan yang telah digariskan dapat tercapai secara maksimal. Namun pada kenyataannya untuk mencapai tujuan tersebut banyak kendala yang dihadapi, antara lain masalah yang timbul dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yaitu pemanasan yang hanya bersifat statis dinamis sehingga anak merasa bosan melakukannya. Perlu beberapa cara untuk meningkatkan minat siswa melakukan pemanasan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya memberikan pemanasan dalam bentuk permainan. Pengemasan situasi pembelajaran kedalam sebuah permainan dapat menumbuhkan keceriaan dan kerelaan dalam bergerak lebih aktif lagi sekaligus mengembalikan anak atau siswa kedalam dunia semestinya mereka yaitu bermain. Kesenangan atau keceriaan seorang anak atau siswa untuk mampu mengikuti pembelajaran dengan suka hati dan sukarela sehingga dengan proses aktif bergerak yang relatif lama memungkinkan motorik anak lebih meningkat, dikarenakan

anak atau siswa melakukannya dengan lebih antusias dan lebih banyak bergerak dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Karena manusia merupakan makhluk sosial seperti yang diungkapkan oleh Suriani (2016:16) bahwa “Dalam keberlangsungan hidup manusia sebagai makhluk sosial hambatan dan kesulitan menjadi hal yang sudah pasti, ditinjau dari keberlangsungan hidup manusia, interaksi sosial merupakan modal dalam menjalin hubungan sosial dengan yang lain.” (Arzu Ozyurek et al. 2015: 283) menyatakan hal serupa bahwa keterampilan sosial dapat dipelajari melalui Pendidikan. Oleh karena manusia merupakan makhluk sosial dan individu yang suka berinteraksi satu dengan yang lain termasuk bermain di dalamnya, maka tidak ada salahnya jika pendidikan jasmani dikemas menjadi sarana bermain siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya. Walaupun pendidikan jasmani dikemas melalui permainan tetapi tujuan pendidikan jasmani tidak boleh dikesampingkan, dengan kata lain bermain digunakan menjadi sarana/alat untuk tercapainya tujuan dari pendidikan jasmani tersebut. Ketika anak atau siswa menyukai salah satu aktivitas bermain, maka sangat memungkinkan mereka akan sangat antusias dalam melakukan aktivitas tersebut yang mengakibatkan anak lebih banyak melakukan gerak daripada hanya melakukan statis dinamis saja. Situasi demikianlah yang memungkinkan yang mampu direkayasa oleh pendidikan jasmani sehingga siswa tidak merasa sedang melakukan aktivitas jasmani yang berat namun siswa merasa sedang dalam lingkungan bermain. Sudjana dan Rivai (dalam Setya Norma Sulistyani, 2012, hlm.3) dalam pembelajaran guru dituntut kreatif mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang siswa memperoleh pengalaman belajarnya, berbagai komponen pembelajaran merupakan bahan garapan guru yang digunakan dalam interaksi antara guru dan siswa. Melalui pemanasan yang dikemas menjadi permainan diharapkan siswa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain (uhamisastra, 2010, hlm.vii). Permainan tradisional adalah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang bisa menciptakan suasana pemanasan yang riang, gembira, dan menyenangkan tanpa melupakan aspek-aspek penting yang terkandung dalam pemanasan. Melalui pendidikan jasmani permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan atau materi pelajaran karena setiap permainan harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Dalam permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti sportifitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan, kemampuan bekerjasama dalam kelompok, dan mudah aturan permainannya sehingga tepat bila permainan tradisional dimasukkan atau dilibatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui permainan tradisional diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pemanasan untuk meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

**Tabel 1.1 Data Kemampuan Motorik Siswa Kab. Tebo**

Power	Frekuensi		Klasifikasi
	Fa	Fr%	
>23	1	1,67%	Baik Sekali
21-23	23	21,67%	Baik
17-20	28	46,67%	Sedang
13-16	9	15,00%	Kurang
<12	9	15,00%	Kurang Sekali
Jumlah	60	100%	

Hasil studi literatur awal tentang profil motorik siswa menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa masih dominan berada pada kategori sedang bahkan kurang. Geri Yuniko (2018 : 63) menunjukkan bahwa dari 60 siswa yang diteliti di

sebuah sekolah Negeri di Kab. Tebo, 46.67% siswa memiliki kemampuan motorik dengan kategori sedang, 15% siswa berada pada kategori kurang, 15% siswa berada pada kategori kurang sekali, sedangkan sisanya berada pada kategori baik dan baik sekali. Jika dibandingkan secara keseluruhan, maka terdapat 76.67% siswa dengan kemampuan motorik yang berada pada kategori di bawah baik. Ternyata, kemampuan motorik yang kurang ini memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar penjas siswa tersebut.

Semakin baik kemampuan motorik siswa, maka semakin baik pula hasil belajar siswa tersebut. Artinya dapat dipahami bahwa kemampuan motorik memiliki peranan penting dalam perkembangan intelegensia siswa. Guru penjas di sekolah diharapkan dapat menerapkan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan motoriknya, dimana salah satu caranya adalah melalui permainan tradisional. Oleh sebab itu, penulis merasa perlu untuk melakukan studi literatur untuk menemukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan olahraga permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap motorik siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motorik siswa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah agar dapat menjadi bahan kajian atau acuan tambahan dalam aplikasi ilmu pendidikan jasmani.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, diharapkan agar dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan referensi tambahan dalam penelitian berikutnya.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengajar pembelajaran penjas dan sebagai acuan atau variasi dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat menambah ilmu siswa terhadap kebudayaan Indonesia terutama dalam permainan tradisional, diharapkan juga dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penelitian ini berisi rincian urutan penulisan setiap bab dan bagian bab, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan bab ini akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka pada bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian pada bab ini peneliti menjelaskan metodologi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan pada bab ini penulis menganalisis data yang di dapat tentang Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motorik Siswa Terhadap Motorik Siswa.
5. BAB V Simpulan dan Saran, dalam bab ini penulis berusaha memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.