





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dari waktu ke waktu telah banyak mendapatkan kesempatan dan kemungkinan untuk mengembangkan serta menyatakan dirinya dalam bentuk aktivitas.

Dari kemungkinan dan kesempatan yang dimiliki serta didukung oleh teknologi yang mutakhir, manusia dapat memodifikasi maupun menciptakan suatu bentuk peralatan ataupun sarana bermain bagi anak.

Sarana bermain bagi anak pada masa sekarang ini beraneka ragam, adapun jenis-jenis sarana bermain pada masa sekarang ini banyak memanfaatkan hasil dari teknologi modern, diantaranya permainan Play Station, Time Zone, Video Games, Games Watch, sehingga dengan adanya permainan modern tersebut seolah-olah permainan tradisional yang kita miliki jarang dilakukan oleh anak-anak, dikarenakan anak-anak lebih tertarik oleh bentuk permainan modern.

Dengan diciptakannya permainan modern sedemikian rupa sehingga dapat mengubah kebiasaan anak dalam melakukan bermain sehari-harinya, namun pada dasarnya tidak semua anak dapat melakukan permainan modern tersebut, karena untuk dapat melakukan permainan modern ini perlu biaya yang cukup mahal.

Hilangnya permainan anak-anak pada masa lalu memang bukan suatu masalah besar yang perlu menjadi perhatian semua pihak. Namun sebenarnya, banyak nilai positif yang terkandung pada permainan-permainan lama yang tidak ada pada permainan masa sekarang ini. Akan tetapi bila kita menyelami lebih

dalam hakekat atau nilai yang terkandung pada kedua masa permainan tersebut, akan terungkap bahwasanya permainan masa lalu banyak memuat hal-hal yang lebih berguna bagi anak, seperti kebersamaan, kreativitas, ataupun kecintaan terhadap alam dan lingkungan. Sementara pada permainan masa kini, lebih banyak bersifat individualis, akan tetapi bila kita melihat sisi lain dari permainan modern juga mengandung nilai positif, misalnya terhadap peningkatan pola berpikir, kita ambil contoh permainan modern yang menggunakan sistem komputer, dimana anak dituntut untuk mengerti bahasa dan kode komputer tersebut.

Masa nak-anak adalah masa dimana nak sangat membutuhkan kebebasan untuk bergerak. Kebutuhan bergerak ini termasuk salah satu kebutuhan pokok disamping makan, tidur, dan istirahat. Mengenai hal tersebut Theodore Roosevelt Jr. menerangkan dalam teori permainan yang dikutip oleh Sumitro (1991:6) adalah "Bahwa keinginan bermain bagi anak-anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak, yang merupakan kodrat bagi anak". Jadi kalau penulis simpulkan dari penjelasan tersebut adalah bergerak merupakan naluri yang timbul dari dalam diri anak, jadi untuk memenuhi salah satu kebutuhan kebebasan bergerak ini bagi anak yaitu dengan melakukan bermain. Hal ini karena permainan memiliki manfaat untuk anak itu sendiri, terutama pada permainan olahraga tradisional, yang telah penulis uraikan. Adapun manfaat dari permainan untuk anak-anak yang dikemukakan oleh Zulkifli (1987:56) sebagai berikut:

Ada beberapa manfaat permainan untuk anak-anak, diantaranya ialah:

1. Sarana untuk membawa anak kealam bermasyarakat;
2. Mampu mengenal kekuatan sendiri;

3. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaanya;
4. Berlatih menempa perasaan;
5. Memperoleh kegembiraan, kesenangan, kepuasan dan
6. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Bermain adalah bentuk kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang karena dapat memberikan kesenangan. Bermain merupakan gejala yang umum dikalangan masyarakat, seperti dilingkungan anak-anak, pemuda dan orang tua. Bermain merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada paksaan , tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, dan bermain mempunyai tujuan tertentu , tujuan bermain terletak dari permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain, dalam bermain yang dibutuhkan anak bukanya alat-alat permainan yang lengkap melainkan tempat dan kesempatan untuk bermain.

Berbicara kembali tentang permainan olahraga tradisional, penulis disini lebih mengedepankan siswa sekolah dasar, hal ini dilatarbelakangi karena penulis melakukan survei atau jajak pendapat yang memang ditunjukkan kepada siswa sekolah dasar, juga didasari oleh judul skripsi yang penulis buat, yakni keterlaksanaan olahraga tradisional yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar.

Pada dasarnya permainan olahraga tradisional di sekolah dasar memang sudah ada dalam kurikulum sebagai mata pelajaran olahraga dan permainan tradisional merupakan bagian dari pelajaran pilihan di dalam kurikulum tersebut. Dalam ruang lingkup Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan ini disusun berdasarkan masukan dari para ahli dalam bidangnya termasuk juga pemikiran dari para guru sekolah tingkat sekolah dasar. Selain itu juga memperhatikan pula faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan

anak, kemampuan guru, terbatasnya sarana dan prasarana, alokasi waktu yang tersedia, keterlaksanaan, keluwesan, pengembangan cabang olahraga yang potensial dan masalah kesehatan sesuai dengan kebutuhan daerah.

Jenis kegiatan yang diajarkan meliputi kegiatan pokok dan kegiatan pilihan. Kegiatan pokok terdiri dari atletik, senam, permainan, dan pendidikan kesehatan. Sedangkan kegiatan pilihan yang terdiri atas renang, pencak silat, bulutangkis, tenis meja, sepak takraw, olahraga tradisional, cabang-cabang olahraga yang potensial dan berkembang di daerah, serta kegiatan penganeekaragaman makanan, gerakan 5 K, dan kegiatan UKS.

Dari uraian tersebut jelas bahwa permainan olahraga tradisional merupakan cabang pilihan dari pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bentuk-bentuk permainan olahraga tradisional yang ada pada sekolah dasar Kota Bandung banyak jenisnya seperti, permainan kasti, jala ikan, tembak bola, galah asin, papatungan, ucing bela, kucing tikus, pris-prisan, ayam-ayaman. Menurut Sukintaka (1991:130) menjelaskan tentang permainan olahraga tradisional sebagai berikut:

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi.

Yang dimaksud secara tradisi disini adalah permainan ini telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu jaman ke jaman berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang “Keterlaksanaan Olahraga Tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.”



B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian yang perlu diteliti dan dipecahkan, yaitu:

Masalah Umum. Bagaimanakah Keterlaksanaan Olahraga Tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Kota Bandung ?

Masalah Khusus. Dengan mengacu kepada masalah umum, maka masalah khusus yang akan diteliti oleh penulis adalah:

1. Jenis kegiatan olahraga tradisional apa saja yang dilakukan oleh siswa di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung ?
2. Jenis kegiatan olahraga apa saja yang lebih dominan dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menggali sejauh mana informasi keterlaksanaan olahraga tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.
2. Untuk mengkaji sejauhmana jenis-jenis kegiatan olahraga tradisional yang dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.
3. Untuk mengkaji sejauh mana kegiatan olahraga tradisional yang lebih dominan dilakukan oleh siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1. Memberikan informasi yang bermanfaat bagi Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI Bandung tentang keterlaksanaan olahraga tradisional di Sekolah Dasar Kota Bandung.
2. Bahan bacaan serta informasi bagi para pembaca dan pemerhati olahraga tradisional yang akan meneliti dan berhubungan dengan masalah olahraga tradisional.

E. Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai penelitian ini, perlu ada pembatasan masalah seperti yang di ungkapkan oleh Nasution (1982:27) sebagai berikut:

Analisis masalah juga membatasi ruang lingkup masalah. Disamping itu masih perlu dinyatakan secara khusus batas-batas masalah agar peneliti lebih terarah. Lagi pula dengan demikian kita peroleh gambaran yang jelas, apabila penelitian itu dapat dianggap selesai dan berakhir.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terfokus pada keterlaksanaan olahraga tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.
2. Kegiatan olahraga tradisional yang diteliti meliputi jenis kegiatan olahraga tradisional yang biasa siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung lakukan baik itu pada saat jam pelajaran ataupun di luar jam pelajaran.



3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.
4. Sementara sampel dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu III Bandung, yang meliputi kelas empat sampai kelas enam.
5. Lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri Sukaluyu Bandung.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan titik tolak pemikiran bagi penulis dari segala penyelidikan yang hendak dilaksanakan, dan anggapan dasar ini diperlukan sebagai pegangan pokok secara umum. Mengenai pengertian anggapan dasar, Surakhmad (1982:107-108) menjelaskan sebagai berikut:

Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik itu. Hal ini berarti bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda; seorang penyelidik mungkin meragu-ragukan suatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai suatu kebenaran. Dari sifat anggapan dasar itu selanjutnya diartikan pula bahwa penyelidik dapat merumuskan satu atau lebih hipotesis yang dianggapnya sesuai dengan penyelidikannya.

Dari uraian tersebut di atas, maka penulis mengemukakan anggapan dasar bahwa permainan olahraga tradisional yang dilakukan oleh siswa dasar dapat merubah karakter siswa, khususnya dapat mengenal lebih jauh permainan tersebut.

Demikian pula pada olahraga tradisional, apabila permainan olahraga tradisional dilakukan oleh siswa secara terus menerus, maka siswa tersebut dapat mengenal sejauh mana kecintaan orang terhadap kegiatan olahraga tradisional, serta dapat meningkatkan kemampuan gerak anak, kedisiplinan, patuh pada peraturan yang berlaku, tanggung jawab, dan kreatif.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu penulis jelaskan istilah yang digunakan dalam skripsi ini.

Adapun istilah-istilah tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan adalah perbuatan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang, sekelompok orang, lembaga dan organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. (Kamus Besar Bahasa Indonesia).
2. Olahraga menurut International Council of Sport and Physical Education (1964:9) adalah aktivitas jasmani apapun yang memiliki cirri permainan dan ada unsure suatu perjuangan dengan diri sendiri, atau dengan orang lain atau suatu tantangan alam.
3. Tradisional adalah sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh kepala noerma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. (Kamus besar bahasa Indonesia).
4. Sekolah Dasar adalah sekolah tempat memberikan pendidikan sebagai dsar pengetahuan untuk melanjutkan kesekolah yang lebih tinggi (Kamus besar bahasa Indonesia).