

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya dunia akibat kemajuan teknologi dan di bidang apapun, menyebabkan banyak perubahan, tidak terkecuali gaya hidup manusia zaman sekarang, mulai dari orang tua, anak remaja dan dewasa, maupun anak kecil baik secara sadar maupun tidak mereka telah mengikuti perubahan zaman itu. Kemajuan ini di sebabkan dunia pendidikan yang mengalami kemajuan dan berkembang pesat. Namun dengan kemajuan ini pula anak zaman sekarang banyak yang mengalami penyakit hipokinetik (kurang gerak) , kegemukan, tekanan darah tinggi, kencing dan lain – lainnya yang secara langsung juga berpengaruh terhadap kebugaran jasmani anak dan terjadinya perubahan perilaku anak kearah yang negative.

Anak zaman sekarang lebih senang dengan permainan modern dan alat – alat tehnologi terbaru seperti menonton Televisi (TV) atau bermain video game, play sation dan lain – lainnya dibandingkan dengan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya indonesia. Kurangnya aktivitas gerak anak menyebabkan pertumbuhan dan perkembangan anak terganggu dan anak tidak matang pada usianya. Sehingga secara tidak langsung mengakibatkan kebugaran jasmani serta keterampilan fisik dan perilaku anak cenderung berubah kearah negative .

Hal ini disebabkan kurangnya aktivitas fisik anak dan anak kurang bergaul dan lebih banyak berada didepan layar Televisi (TV) maupun komputer sehingga masa

ataupun waktu untuk bermain dan bergaul dengan teman sabayanya pun berkurang.

Hal ini mengakibatkan anak zaman sekarang lebih cenderung individualis dan manja.

Sejalan dengan itu seperti yang diungkapkan oleh Bambang (2007) bahwa :

“Bahaya dari kecanduan bermain video game bagi sang anak adalah perkembangan motorik dan kebugaran jasmani sang anak akan terganggu terjadi perubahan perilaku yang negative. Anda bisa membayangkan bagaimana ia hanya duduk di depan kotak televisi selama berjam-jam, bahkan sampai harus lupa makan dan minum dan melakukan keperluannya yang lain. Kemungkinan besar saat ia beranjak remaja hingga dewasa, kemampuan fisik anak akan lemah karena anak tidak melakukan aktivitas fisik yang berat dan anak menjadi tidak trampil dalam gerak motoriknya, bahkan cenderung ia akan bersikap malas dalam aktifitasnya sehari-hari serta anak menjadi kurang bergaul dan keterampilan social anak menjadi tidak bagus.”

Sejalan dengan ini Pendidikan Jasmani tampil untuk mengatasi masalah tersebut karena mempunyai karakter yang sangat cocok dengan anak seperti yang dijelaskan Agus Mahendra (2009) “...dengan anak senang dengan bermain sambil belajar dan mengandung unsur gembira sehingga kedudukannya dianggap penting. Pendidikan jasmani yang merupakan salah satu program pendidikan yang sangat berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara utuh”.

Senada dengan ungkapan diatas didalam kurikulum 2006 dijelaskan juga bahwa :

“Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan jasmani sebagai salah satu program pendidikan yang telah ditetapkan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sudah sepatutnya penjas dapat mendidik dan membimbing anak agar sehat jasmani maupun rohani, cerdas dan berkembang baik kemampuan kognitif, afektif, psikomotor maupun emosionalnya. Penjas sangat cocok dengan karakter permainan tradisional yang membuat anak bermain yang di dalamnya mengandung unsur kognitif, afektif, dan psikomotor seperti yang telah dijelaskan diatas sebelumnya. Sejalan dengan itu Toto Subroto, dkk (2008) menyatakan bahwa “...dalam aktifitas bermain terdapat 3 (tiga) ranah yang saling berkaitan yaitu afektif, kognitif, dan motorik (gerak).”

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, ternyata jarang sekali peneliti menemukan ada guru yang memasukkan aktivitas tradisional kedalam materi penjas dan mengajarkannya kepada siswa. Dan sampai sekarang peneliti belum menemukan penyebab kenapa hal ini bisa terjadi.

Apakah murid ataupun guru penjas lebih menyukai permainan modern seperti PlayStation (PS) dan sebagainya dan olahraga modern seperti olahraga yang berasal dari Eropa misalnya, sepak bola dan lainnya dibandingkan permainan olahraga tradisional. Padahal permainan olahraga tradisional adalah warisan leluhur Indonesia. Karena dalam permainan tradisional ini terkandung nilai – nilai sosial dan nilai fisik yang sangat berguna bagi perkembangan anak dan disamping itu kita dapat melestarikan budaya bangsa Indonesia.

Sejalan dengan itu Sumintarsih (2008) mengungkapkan bahwa : “ Permainan baru saat ini telah merangsek jauh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.”

Padahal menurut Tashadi (1993) mengungkapkan “ permainan tradisional anak-anak di Jawa misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung-menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya.”

Sukirman Dharmamulya (2008) mengemukakan bahwa : “realitas bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada fenomena permainan tradisional anak di Jawa, dan mungkin juga di Indonesia pada umumnya, paling tidak terdapat tiga pola perubahan, yaitu : (1) menurunnya popularitas jenis - jenis permainan tradisional tertentu, (2) munculnya jenis-jenis permainan anak tertentu; dan (3) masuknya jenis-jenis permainan baru yang modern.” Selain itu juga faktor pengaruh lainnya adalah masuknya pesawat televisi ke daerah-daerah pedesaan maupun juga keterbatasan lahan bermain anak-anak yang kian mengecil, kalau tidak hilang sama sekali, terutama di daerahdaerah perkotaan, dan meningkatnya kualitas transportasi antara desa dan kota, yang membuat anak-anak remaja lebih suka pergi bekerja di kota,

sehingga di desa tidak banyak lagi anak-anak mementaskan permainan tradisional anak-anak (Sujarno, dalam Sukirman Dharmamulya, dkk, 2008:28).

Padahal permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Budisantoso, 1993; Moedjono dan Sulistyono, 1993; Sukirman, 1983; 1993; Suharsimi, 1993 dalam Bambang, 2010). Tetapi pada zaman sekarang sudah sangat sulit menemukan anak – anak memainkan permainan tradisional, mereka lebih banyak memainkan permainan modern zaman sekarang seperti video game, Play Station, dan lain – lainnya. Yang mana permainan ini tidak mengandung nilai – nilai yang bermanfaat untuk anak – anak, mulai dari nilai afektif, kognitif, terutama nilai fisiknya.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Seperti yang diungkapkan Sukintaka (1991 : 130) menjelaskan tentang permainan tradisional sebagai berikut:

“Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak – anak pada suatu daerah secara tradisi yang di maksud secara tradisi disini adalah permainan ini telah diwarisi dari generasi ke generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah di mainkan oleh anak – anak dari satu zaman ke zaman berikutnya”. Sementara itu (Bishop & Curtis, 2005) dalam Iswinarti (2010) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah

diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”.

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita, yang jika didokumentasikan akan sangat mencengangkan kita.

Tujuan dari permainan anak tradisional, yaitu untuk hiburan dan berkompetisi, permainan untuk hiburan berguna untuk melatih panca indera, bahasa, atau anggota tubuh lainnya, sedangkan fungsi sebagai kompetisi bermakna untuk meningkatkan daya pikir, kreatifitas, taktik kerja sama, rasa solidaritas antar sesama, karena kebanyakan dalam permainan tradisional ditentukan seorang atau sekelompok yang pemenang.

Selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya.

Agar suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu, kegiatan itu pun harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur bermain yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu.

Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu, melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya. Olahraga tradisional pada dasarnya dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis, yang secara umum menggambarkan karakteristik dari cara pelaksanaannya. Pada pengelompokan pertama, kita dapat membedakan olahraga tradisional dari pekat tidaknya unsur tradisi yang melekat pada olahraga tersebut, sehingga dapat dibedakan antara yang sangat pekat unsur tradisi dan unsur seninya seperti pencak silat dan benjang.

Jenis permainan tradisional yang banyak mengandung gerak fisik seperti permainan gobak sodor, permainan hadang, permainan bebentengan, kucing – kucingan, tarik tambang, gebuk bantal dan sebagainya. Dimana permainan ini memerlukan kelincahan, ketangkasan, kekuatan, keseimbangan dan kecerdasan kognitif serta nilai – nilai kerjasama. Ada juga jenis olahraga tradisional yang kandungan gerak fisiknya sangat minim tetapi kaya akan nilai-nilai seni seperti nyanyian dan do'a-do'a sakral.

Berdasarkan uraian di atas kita dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional berperan penting terhadap perkembangan anak mulai dari aspek afektif, kognitif, dan motorik anak seperti yang telah di jelaskan diatas. Karena didalam permainan tradisional banyak mengandung unsur gerak yang bermanfaat untuk menjaga kebugaran jasmani siswa dan nilai sosial yang dapat menunjang interaksi sosial mereka di masyarakat dan disekolah.

Anak yang senang bermain dan aktif itu baik untuk perkembangannya karena permainan mempunyai banyak manfaat untuk anak – anak salah satunya fungsi sosial. Sejalan dengan ungkapan diatas seperti yang di ungkapkan Toto dkk, (2008) bahwa:

Fungsi permainan terhadap pengembangan social sbb :

- Permainan mempunyai andil yang sangat besar dalam membentuk rasa bermasyarakat, karena :
- Karena permainan permulaan pendidikan kemasyarakatan bagi anak
- Permainan melatih anak untuk tunduk kepada peraturan
- Permainan melatih kerjasama
- Permainan melatih solidaritas dan sportivitas

Dan juga seperti yang disampaikan Cowell dan Hozeltn yang dikutip dari Sukintaka (1992 : 6) mengatakan bahwa :

“Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat “fair play” dan “sportsmanship” atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.”

Pada usia sekolah dasar (SD) dan SMP biasanya anak lebih senang dengan diberikan wahana yang bisa mengaktualisasikan kemampuannya. Salah satunya dengan merancang bentuk materi atau bahan ajar dalam bentuk permainan dan bersifat kompetitif untuk mendorong siswa agar bergerak dan menampilkan kemampuannya secara menyeluruh. Karena pada usia SD dan SMP ini anak lebih cenderung senang bermain .

Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan masa dimana siswa senang bermain, jadi ada baiknya kalau kita mulai mengenalkan olahraga dan permainan tradisional pada masa ini agar mereka mengenal permainan – permainan tradisional yang ada disekitar mereka dengan cara memasukkan olahraga dan permainan tradisional ke dalam materi pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Maka dari beberapa uraian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa untuk membantu perkembangan fisik maupun mental anak khususnya dalam meningkatkan kebugaran jasmani dan perilaku sosial dibutuhkan materi – materi penjas yang mengandung banyak unsur – gerak dan nilai social seperti permainan tradisional. Disamping itu kita bias menjaga dan melestarikan permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur kita dan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani hubungannya dengan

peningkatan kebugaran jasmani dan membentuk perilaku sosial siswa SMP Kartika Siliwangi 2 Bandung.

B. Masalah Penelitian

Seperti yang telah dijelaskan di latar belakang masalah, yang menjadi masalah bagi peneliti adalah terjadinya kebugaran jasmani anak yang disebabkan kurangnya kesempatan anak untuk melakukan aktifitas gerak dan perubahan perilaku sosial anak zaman sekarang yang disebabkan kurangnya waktu untuk bersosialisasi terhadap sesama. Seperti yang dijelaskan Mahendra (2009) bahwa : "... beban belajar disekolah begitu berat dan menekan kebebasan anak untuk bergerak. Kebutuhan mereka akan gerak tidak bisa terpenuhi karena keterbatasan waktu dan kesempatan."

Pada hakekatnya tujuan dari pendidikan jasmani mencakup perkembangan yang bersifat menyeluruh meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun menurut pengamatan penulis anak merasa jenuh karena pembelajaran penjas yang mereka alami pun tidak dapat membangkitkan minat anak untuk bergerak. Karena dalam pembelajaran penjas pada umumnya atau pembelajaran yang benar – benar harus mengikuti aturan kurikulum akan membuat anak jenuh. Pada usia anak – anak , mereka senang dengan bermain karena dalam bermain anak secara tidak sadar mereka telah bergerak.

Melihat penjelasan diatas penulis berpendapat, untuk menarik minat anak terhadap penjas dan anak bergerak penulis bermaksud melakukan variasi dengan memasukkan permainan tradisional sebagai materi dalam penjas. Sedangkan tujuan

dari permainan tradisional ini mencakup nilai fisik, semangat persaingan, kerja sama, interaksi sosial, dan pendidikan moral. Oleh karena itu aspek-aspek tersebut harus ditumbuh kembangkan kepada setiap siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas , dapat dirumuskan pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa ?
2. Bagaimana dampak kelompok kontrol terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam peningkatan kebugaran jasmani?
4. Bagaimana dampak permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa?
5. Bagaimana dampak kelompok kontrol terhadap peningkatan perilaku social siswa?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam perilaku sosial ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang ingin dicapai setelah penelitian ini selesai. Arikunto (1993) mengemukakan bahwa : “ tujuan penelitian adalah rumusan

kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, yang menjadi tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan peningkatan kebugaran jasmani dan membentuk perilaku sosial siswa SMP Kartika Siliwangi 2 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Bagaimana dampak permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa
2. Untuk mengetahui Bagaimana dampak kelompok kontrol terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa
3. Untuk mengetahui Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam peningkatan kebugaran jasmani
4. Untuk mengetahui Bagaimana dampak permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa
5. Untuk mengetahui Bagaimana dampak kelompok kontrol terhadap peningkatan perilaku social siswa

6. Untuk mengetahui Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam perilaku sosial

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua orang maupun semua kalangan terutama yang berkecimpung di dunia pendidikan khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca. Manfaat penelitian dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

Manfaat secara teoritis diharapkan dapat menambah pemahaman dan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah

- 1) Sebagai gambaran bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran disekolah terkait dengan cara peningkatan kebugaran jasmani siswa.
- 2) Sebagai masukan guru dalam upaya membentuk perilaku sosial siswa.
- 3) Masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran penjas.
- 4) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru penjas untuk memasukkan olahraga tradisional menjadi materi dalam pembelajarn penjas , agar dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan untuk membentuk perilaku social siswa.

E. Batasan Penelitian

Agar tidak terjadi penyimpangan dalam proses penelitian dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

- 1) Penelitian ini hanya difokuskan pada implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani hubungannya dengan peningkatan kebugaran jasmani dan pembentukan perilaku sosial siswa SMP Kartika Siliwangi 2 Bandung.
- 2) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi olahraga dan permainan tradisional.
- 3) Variabel terikatnya adalah kebugaran jasmani dan pembentukan perilaku sosial siswa.
- 4) Metode yang digunakan adalah metode eksperimen.
- 5) Lokasi penelitian, SMP Kartika Siliwangi 2 Bandung.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan pendapat dari peneliti sebagai titik tolak dalam melakukan penelitian. Sesuai dengan yang disampaikan Arikunto (2007 : 24) “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang berfungsi sebagai hal – hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti didalam pelaksanaan penelitian”. Sedangkan menurut Mahendra, (2009) menyatakan bahwa: “

Anggapan dasar adalah kebenaran yang sudah diyakini tanpa harus dibuktikan melalui penelitian”.

Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini diantaranya, adalah :

Seperti yang di jelaskan dalam buku Sejarah dan Filsafah Pendidikan Jasmani (2009 : 10) salah satu tujuan penjas adalah :

- mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani perkembangan estetika dan perkembangan sosial.
- Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar.
- Serta mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari – hari secara efisien dan terkendali.

Dan pada dasarnya tujuan penjas itu mencakup tiga domain yaitu domain, psikomotorik, afektif, dan kognitif. Dan tujuan dari domain psikomotrik itu sendiri adalah yang pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani dan yang kedua mencapai perkembangan aspek perseptual motorik dan ini menegaskan bahwa penjas harus melibatkan fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta membentuk penguasaan gerak keterampilan itu sendiri. Pada aspek afektik yang cenderung ke perilaku atau sikap siswa akan berpengaruh pada pembentukan perilaku social siswa disekolah dan yang akan terbawa dikehidupan sehari – hari..

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Manusia sebagai makhluk sosial manusia mempunyai dorongan untuk mengadakan hubungan dengan orang lain, manusia mempunyai dorongan sosial. Dengan adanya dorongan atau motif sosial pada manusia, maka manusia akan mencari orang lain untuk mengadakan hubungan atau untuk mengadakan interaksi.

Dengan demikian maka akan terjadilah interaksi antara manusia satu dengan manusia yang lain. Agar interaksi terjadi dengan baik manusia harus mempunyai perilaku yang baik pula begitu pula interaksi dengan teman-teman dan orang-orang dewasa termasuk transmisi sosial dan memegang peranan dalam perkembangan intelektual siswa. Dalam hal ini peran guru sebagai orang dewasa menempati posisi penting dalam upaya transmisi sosial tentang pengetahuan, sikap dan keterampilan sosial bagi siswa. Sikap merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang dipelajari, artinya terbentuk dengan melalui proses belajar dan pengalaman. Proses belajar akan mengubah atau membentuk sikap seseorang terhadap suatu obyek.

Penjas sangat cocok dengan karakter permainan tradisional yang membuat anak bermain yang di dalamnya mengandung unsur kognitif, afektif, dan psikomotor seperti yang telah dijelaskan diatas sebelumnya. Sejalan dengan itu Toto Subroto, dkk (2008) menyatakan bahwa “ dalam aktifitas bermain terdapat 3 (tiga) ranah yang saling berkaitan yaitu afektif, kognitif, dan motorik (gerak).”

Seperti penjelasan di atas anak usia sekolah butuh permainan yang banyak mengandung gerak dan nilai – nilai yang bisa mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak, seperti permainan tradisional yang mengandung nilai – nilai afektif, kognitif, dan motorik anak.

Tujuan dari permainan anak tradisional, yaitu untuk hiburan dan berkompetisi, permainan untuk hiburan berguna untuk melatih panca indera, bahasa, atau anggota tubuh lainnya, sedangkan fungsi sebagai kompetisi bermakna untuk meningkatkan daya pikir, kreatifitas, taktik kerja sama, rasa solidaritas antar sesama, karena kebanyakan dalam permainan tradisional ditentukan seorang atau sekelompok yang pemenang.

Berangkat dari penjelasan diatas penulis menganggap bahwa olahraga dan permainan tradisional merupakan cara yang tepat untuk mencapai tujuan diatas karena dalam permainan tradisional mengandung unsur – unsur yang juga terkandung dalam penjas dan konsep olahraga dan permainan tradisional itu sendiri yaitu anak bermain dan bergerak dengan rasa senang sambil belajar.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dan arah pada tujuan penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan dengan penelitian. Menurut Sugiyono (2010:159) hipotesis siartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari

hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Hipotesis merupakan penuntun kearah penelitian untuk menjelaskan yang harus dicari pemecahannya.

Berdasarkan latar belakang dan anggapan dasar diatas, penulis menduga bahwa implementasi olahraga dan permainan tradisional dapat mempengaruhi hal-hal sebagai berikut :

1. Terdapat dampak positif yang signifikan antara implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa.
2. Kelompok kontrol tidak menunjukkan dampak yang positif dan signifikan dalam peningkatan kebugaran jasmani.
3. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dan control dalam peningkatan kebugaran jasmani siswa.
4. Terdapat dampak positif yang signifikan antara implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap pembentukan perilaku sosial siswa.
5. Kelompok kontrol tidak menunjukkan dampak yang positif dan signifikan dalam perubahan perilaku sosial.
6. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dalam perilaku sosial

H. Penjelasan istilah

1. Implementasi : secara bahasa implementasi yaitu pelaksanaan atau Penerapan
(<http://www.artikata.com/arti-330542-implementasi.php>)

2. tradisional : (Sukintaka, 1991 : 130) Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak – anak pada suatu daerah secara tradisi yang di maksud secara tradisi disini adalah permainan ini telah diwarisi dari generasi ke generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah di mainkan oleh anak – anak dari satu zaman ke zaman.
3. Pendidikan Jasmani : proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. (Mahendra, 2009)
4. Hubungan : keterkaitan antara yang satu dengan hal lainnya. Hubungan disini adalah ada keterkaitan antara implementasi olahraga permainan tradisional dengan peningkatan kebugaran jasmani dan perilaku social siswa.
5. Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001).
6. Kebugaran jasmani : Giriwijoyo (2004) kebugaran jasmani adalah derajat sehat dinamis yang sesuai (mampu mendukung) bagi tugas - tugas fisik dalam lingkungan kehidupannya sehari –hari , dalam jabatan, dalam keluarga dan juga dalam masyarakat, serta masih pula mempunyai cadangan untuk menghadapi tugas fisik yang bersifat mendadak misalnya tugas pekerjaan tambahan, keadaan bahaya atau keadaan darurat lainnya.