

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Permainan ini berasal dari kata “main” yang artinya melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Jenis permainan, jumlah peserta serta lamanya waktu yang dialokasikan untuk bermain, bergantung pada keinginan serta kesepakatan yang dibuat oleh para peserta.

Permainan tradisional saat ini hampir terpinggirkan dan tergantikan dengan permainan modern, dengan alat yang serba modern pula. Hal ini terutama karena pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dan memproduksi berbagai jenis permainan anak. Padahal permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki faedah yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya sebagai karakter bangsa, juga bermanfaat baik bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan ketahanan fisik dan mendukung olahraga yang lain terutama dalam meningkatkan kemampuan

kelincahan anak itu sendiri. 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. Pada perkembangan 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.

Olahraga tradisional merupakan sebuah permainan aktivitas fisik berupa aktivitas otot besar yang diwariskan dan berkembang di masyarakat serta dijadikan sebagai suatu tradisi budaya, selain sebagai wadah pelestarian budaya juga menjadi hiburan dan menjaga kebugaran jasmani.

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan konsep yang tradisional pada jaman dahulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2008:22). Dewasa ini, banyak anak sekolah yang melupakan bagaimana itu permainan atau olahraga tradisional. Mereka lebih banyak dimanjakan oleh teknologi yang terus berkembang dan disediakan dengan mudahnya oleh orangtua peserta didik.

Pada akhirnya pertumbuhan psikomotor peserta didik menjadi lamban dan banyak menghasilkan peserta didik yang malas berolahraga dan perilaku yang individualistik terhadap teman sebayanya. Perilaku gerak anak sudah muncul pada saat masih dalam kandungan ibu dan bulan pertama setelah lahir. Sebagian besar gerak yang dilakukan anak masih bersifat refleks artinya setiap gerakan dilakukan tidak secara sukarela, namun sebagai respon terhadap rangsangan tertentu. Contoh, apabila diberikan rangsangan berupa sentuhan pada telapak tangan bayi, maka telapak tangan tersebut anak menutup. Hal ini akan terus menerus dilakukan oleh bayi apabila mendapat rangsangan yang sama. Jadi gerak refleks dilakukan secara tidak sukarela oleh bayi, namun sebagai upaya tidak sadar yang dilakukan oleh bayi. Selain gerak refleks yang dilakukan tanpa kesadaran, ada juga gerak refleks yang dilakukan dengan sadar (postular refleks).

Gerak refleks ini dianggap sebagai dasar dari gerakan-gerakan pada masa datang karena rangsangan timbul dari pusat otak. Gerak refleks postular ini diintegrasikan, dimodifikasi, dan diterapkan secara langsung ke dalam pola-pola gerakan secara sadar yang lebih kompleks (Yudha M Saputra, Badruzaman, 2009:113).

Menurut UUD pasal 4 tahun 2005 Keolahragaan nasional bertujuan memelihara dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, menanamkan nilai moral dan akhlak mulia, sportivitas, disiplin, mempererat dan membina persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa. 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”.

Permainan olahraga tradisional merupakan permainan yang berawal dari budaya masyarakat. Untuk memahaminya perlu pemahaman konsep bermain. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral.

Salah satunya yang dapat membantu tumbuh kembang psikomotor anak adalah olahraga tradisional, karena didalam olahraga tradisional peserta didik dituntut untuk melakukan gerak tubuh, dan didalam olahraga tradisional siswa akan lebih banyak bersosialisasi pada teman sebayanya dan meningkatkan softskill serta hardskill peserta didik.

Subjek penelitian yang diambil sebanyak 20 siswa dalam melakukan penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat mencapai peningkatan sebesar 50% dalam permainan olahraga tradisional terhadap pengaruh kelincahan. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh permainan olahraga tradisional bebentengan terhadap kelincahan anak usia 6-8 tahun di SDN Tugu Utara 15 Jakarta.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Untuk memperoleh gambaran serta hasil yang jelas maka penulis perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, hal ini dilakukan dengan asumsi agar penelitian tidak menyimpang dari maksud serta sasaran penelitian. Disamping itu pula hal ini dilakukan sebagai langkah untuk memudahkan dalam proses penelitian yang dilaksanakan. Batasan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Tempat penelitian yang akan dilaksanakan di lapangan SDN Tugu Utara 15 Jakarta.
- b. Penelitian ini dengan populasi serta sampel pada siswa SDN Tugu Utara 15 Jakarta.
- c. Permainan olahraga tradisional terhadap kelincahan.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang digunakan adalah :  
“Apakah melalui permainan olahraga tradisional bentengan ini dapat meningkatkan kelincahan pada siswa SDN Tugu Utara 15 Jakarta?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap kelincahan siswa SDN Tugu Utara 15 Jakarta”.

## **D. Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan ada manfaat yang diperoleh dengan penggunaan permainan olahraga tradisional bentengan terhadap kelincahan sebagai berikut:

### **a. Untuk Peneliti**

Meningkatkan tambahan pengalaman dan kekreatifan dalam proses latihan.

### **b. Untuk Pelatih Atau Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan masukan dalam menyampaikan materi kelincahan.

### **c. Untuk Atlet Atau Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan kelincahan dirinya sendiri.

d. Untuk Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi yang bersangkutan dalam pengembangan atlet atau siswa dalam meningkatkan kemampuan kelincahan.

## **E. Defenisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesingpangsiuran dan upaya untuk menghindari perbedaan pendapat yang terjadi kesalahan penfsiran serta pengertian yang menyangkut masalah yang diteliti, maka penulis dianggap perlu adanya batasan istilah. Adapun istilah yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

a. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

b. Permainan Olahraga Tradisional

Permainan olahraga tradisional merupakan permainan yang berawal dari budaya masyarakat. Untuk memahaminya perlu pemahaman konsep bermain. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral. (Yunita, 2021:5).

c. Bentengan

Permainan olahraga tradisional bentengan adalah permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan banteng agar bisa memenangkan permainan. (Yunita, 2021:56).

d. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah atau posisi tubuh dengan cepat yang dilakukan bersama sama dengan gerakan lainnya. (Widiastuti, 2015:137).

## **F. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenaran diterima oleh penyidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyidik mungkin meragu-ragukan sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran.

Permainan olahraga tradisional merupakan permainan yang berawal dari budaya masyarakat. Untuk memahaminya perlu pemahaman konsep bermain. Oleh karena itu, permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai pembekalan pentingnya aktivitas fisik untuk meningkatkan kondisi sehat, kebugaran fisik, hubungan sosial, pengendalian emosi, dan moral.

Salah satu olahraga tradisional adalah bentengan. Bentengan sangat bagus untuk melatih dan meningkatkan kemampuan kelincahan siswa atau atlet.

## **G. Hipotesis**

Menurut Iskandar (2008:56) hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empiric. Sebab hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan olahraga tradisional bentengan terhadap kelincahan siswa umur 6-8 tahun di SDN Tugu Utara 15 Jakarta.

H0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan olahraga tradisional bentengan terhadap kelincahan siswa umur 6-8 tahun di SDN Tugu Utara 15 Jakarta.