

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah di sadari oleh banyak kalangan khususnya untuk siswa-siswi Sekolah Dasar (SD). Namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani belum efektif seperti yang di harapkan. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak, materi serta cara penyampaian harus di sesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, Menurut SK Menpora Nomor 053 A/MENPORA/1994, Pendidikan adalah “Pendidikan Jasmani adalah suatu proses suatu pendidikan yang dilakukan secara standar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan pembentukan watak (Nurhasan dkk, 2005)

Makna pelajaran Penjasorkes bermanfaat bagi pengembangan kepribadian manusia rasanya tidak perlu diragukan lagi tetapi hal yang harus disadari bahwa perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik maupun intelektual akan berlangsung normal apabila diciptakan suatu kondisi yang memungkinkan aspek-aspek tersebut tumbuh dan berkembang secara wajar dalam sekolah. Menurut (Husdarta, 2011) Penjasorkes pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkn perubahan secara nyata dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Dalam penjasorkes, anak diperlakukan sebagai suatu kesatuan yang utuh, makhluk dengan segala kelebihan dan

kekurangannya, tidak sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Selain itu, pembelajaran dalam pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan disesuaikan dengan perkembangan anak serta perkembangan otak pada anak secara seutuhnya. Titik perhatian penjasorkes adalah peningkatan gerak manusia, lebih khusus lagi adalah berhubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya atau perkembangan total manusia.

Ketercapaian manfaat penjasorkes pada siswa guru harus lebih *creative* dalam menyajikan materi pelajarannya dan harus disesuaikan karakter peserta didiknya. Salah satu pendekatannya adalah pendekatan bermain. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Peran bermain dalam dunia pendidikan dapat dijumpai pada setiap mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah pendidikan jasmani, karena dalam materi ajar Penjas dalam Kurikulum 2013 (KURTIKAS) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terdapat materi permainan dan olahraga, yang meliputi: permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya. Diharapkan dengan aktivitas tersebut, selain siswa dapat beraktivitas fisik, siswa dapat

mengembangkan pula kemampuan berinteraksi sosial dengan rekan satu kelompok maupun dengan kelompok lain dengan baik.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. Bagi anak dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya. Fungsi bermain bagi guru dan orang tua adalah agar guru dan orang tua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi, persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar. Anak SD di Indonesia pada umumnya berada pada rentang usia sekitar 6-12 tahun. Dalam psikologi perkembangan, rentang usia tersebut lazimnya disebut sebagai masa anak (*middle and late childhood*), yakni suatu fase antara masa kanak-kanak dan masa remaja.

Perkembangan dunia pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran permainan modern begitu cepat dan pesat sehingga begitu populer dan masyarakat diberbagai daerah. Permainan tradisional dirasa semakin tersisih dan jarang siswa yang mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional diharapkan mampu menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring di dalam permainan tersebut terdapat bentuk kesenian, membentuk kerjasama, menumbuhkan rasa senang, serta menumbuhkan rasa percaya diri juga mampu untuk meningkatkan kesegaran jasmani anak. Berbeda dengan permainan modern seperti sepakbola, bolavoli yang

mempunyai harapan ke depan yang menjanjikan seperti menjadi pemain klub profesional, pemain timnas, dan lain sebagainya. Dengan demikian siswa merasa mempunyai motivasi dengan mengidolakan seorang pemain sepakbola atau bolavoli yang terkenal. Permainan tradisional yang semakin tersisih dikala sekarang sebenarnya juga mempunyai fungsi, yaitu sebagai salah satu metode pembelajaran penjas dengan suasana yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang gemar bermain dan bersenang-senang.

Permainan tradisional hendaknya dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama pada diri siswa. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu, pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri ke daerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Permainan sebaiknya mengandung unsur yang mendidik. Hal tersebut diperlukan, agar dalam permainan tidak hanya sekedar bermain dan bersaing untuk mendapat kemenangan saja, tetapi seharusnya terdapat manfaat bagi anak untuk menambah wawasannya terhadap permainan yang dimainkannya. Jadi berdasarkan hal tersebut, salah satu aplikasi pencapaian untuk mendidikan seorang anak adalah dengan cara bermain, karena dengan bermain anak lebih cepat menangkap dan menerima informasi dengan baik.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk meneliti peningkatan salah satu kemampuan kondisi fisik dalam hal ini kelincahan melalui permainan tradisional permainan yaitu menggunakan permainan hadang di Sekolah Dasar Negeri Aren Jaya

21 Bekasi Timur, dengan judul penelitian “Pengaruh Latihan Permainan Tradisional Hadang Terhadap Peningkatan Kelincahan Pada Siswa Kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibicarakan tidak menyimpang dari tujuan penelitian dan untuk menghindari meluasnya permasalahan yang berakibat tidak terpecahkan masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah, antara lain:

- a. Penelitian ini hanya difokuskan pada Pengaruh permainan tradisional hadang terhadap peningkatan kelincahan siswa kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur.
- b. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional hadang sedangkan variabel terikatnya adalah kelincahan siswa SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur.
- c. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur.

2. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian mempunyai permasalahan yang perlu diteliti, dianalisis, dan dicari permasalahannya. Berdasar uraian latar belakang dan batasan masalah di atas dalam, maka permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Apakah permainan tradisional hadang dapat meningkatkan kelincahan siswa kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut: “Ingin mengetahui apakah permainan tradisional hadang dapat meningkatkan kelincahan siswa kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur”.

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.

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan dapat menambah pemahaman dan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, terutama tentang penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

2. Manfaat secara praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Sebagai gambaran bagi guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran di sekolah terkait dengan permainan tradisional;
- b. Sebagai masukan guru dalam upaya peningkatan kelincahan siswa,
- c. Masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran penjas dengan implementasi permainan tradisional.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahan penelitian atau pengertian terhadap pemakaian istilah yang ada dalam judul penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional

Mwnurut (Kusmaedi,, 2010). Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia Dalam penelitian penulis menggunakan permainan tradisional hadang untuk meningkatkan kelincahan siswa kelas V SDN Aren Jaya 21 Bekasi Timur

2. Kelincahan

Kelincahan adalah kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh atau bagian-bagiannya secara cepat dan tepat (Ismaryati, 2011). Dengan demikian dalam penelitian ini Kelincahan merupakan gerakan-gerakan dalam beraktivitas setiap hari dimana dilakukan perubahan posisi tubuh dengan cepat dan dilakukan secara bersama-sama. Yang diukur dengan *illinois agility test*