

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Bambang Laksono (2010:1) Olahraga tradisional atau permainan rakyat adalah salah satu aset budaya bangsa yang perlu dilestarikan, digali dan tumbuh kembangkan karena selain merupakan olahraga atau permainan untuk mengisi waktu luang juga mempunyai potensi untuk dapat dikembangkan sebagai olahraga yang bisa membantu meningkatkan kualitas jasmani bagi pelakunya. Berbagai jenis olahraga tradisional banyak kita miliki yang merupakan keanekaragaman budaya bangsa, hal ini memerlukan pengelola dan pembinaa yang serius dan terus menerus supaya di samping menjadi olahraga juga dapat dikembangkan menjadi objek pariwisata yang akan dapat menambah devisa Negara dan mengangkat nama bangsa di dunia.

Ada beberapa jenis olahraga dan permainan tradisional yang dapat kita jumpai namun berbeda nama panggilan di daerah masing-masing, seperti permainan bakiak, gobak sodor, bentengan, tarik tambang dan lain lain.

Olahraga pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Dasar Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Olahraga Nasional, bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter sambil memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung gaya hidup sehat sepanjang hayat. Pelaksanaan olahraga pendidikan bisa dilakukan baik dalam pendidikan formal maupun

nonformal, termasuk dalam kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler, sesuai dengan kebutuhan.

Olahraga, yang sering diidentifikasi sebagai aktivitas fisik, memegang peranan yang sangat penting bagi semua orang, termasuk anak-anak di usia dini. Hal ini mendukung kehidupan sehari-hari dan membantu dalam pengembangan perilaku dan kondisi fisik anak-anak tersebut. Selain itu, olahraga juga berperan dalam menjaga kebugaran jasmani anak dan menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai moral seperti integritas, etika, disiplin, kolaboratif, tanggung jawab, pola hidup sehat, dan ketekunan (Putrantana, 2019).

Banyak penelitian telah dilakukan untuk memahami pentingnya aktivitas fisik, terutama bagi anak-anak. Penelitian tersebut mengungkap bahwa olahraga bertujuan untuk mencapai kesegaran, kebugaran, kesehatan, dan prestasi. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Fajar Syamsudin, M.Kes dan Dr. Lilil Herawati, M.Kes, rutinitas latihan fisik atau olahraga selama minimal 4 minggu, dengan jumlah 3 kali seminggu dan periode latihan 18-30 menit setiap sesi, dapat meningkatkan kadar VO₂ max yang berdampak pada kesegaran dan kebugaran tubuh. Selain itu, kemampuan dalam berolahraga juga dipengaruhi oleh dukungan sosial dari lingkungan sekitar, seperti guru, keluarga, dan teman sebaya. Namun, yang paling esensial dalam berpartisipasi dalam aktivitas olahraga adalah minat, yang merupakan ketertarikan yang tetap terhadap suatu hal karena menyadari nilai atau kepentingannya (Irfan, Amar, Faidin, & Bahri, 2023).

Game tradisional merupakan bagian dari warisan budaya suatu negara yang menyimpan nilai-nilai tinggi, yang dapat diwariskan kepada generasi muda sebagai bekal untuk masa depan bangsa. Selain menjadi sarana pertumbuhan anak yang bermanfaat, permainan tradisional juga berperan dalam meningkatkan aspek sosial dan membentuk karakter positif seperti keteguhan hati, kerjasama, kepedulian, kesabaran, dan kepercayaan diri.

Melalui pengenalan permainan tradisional, kita dapat secara efektif menumbuhkan minat serta *skill* gerakan dasar dan menciptakan kepribadian anak usia dini yang ada di tingkat SD. Ini karena masa-masa awal anak adalah masa di mana mereka banyak bermain. Salah satu cara untuk mengembangkan berbagai aspek pada anak, seperti perilaku, karakter, dan perkembangan, adalah melalui pengajaran permainan olahraga tradisional dalam pelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan.

Kurangnya pengalaman dan kreatifitas guru penjas ini berpengaruh terhadap cara guru mengajar di lapangan yang masih seperti pendidikan olahraga dengan metode yang monoton. Akibatnya, permainan tersebut menjadi tidak mudah untuk dipahami serta tidak menarik bagi siswa. Salah satu solusinya adalah menggunakan permainan olahraga konvensional sebagai metode yang tepat untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar. Dengan memanfaatkan permainan konvensional ini, anak-anak dapat terlibat dalam aktivitas fisik di luar rumah, menurunkan tingkat kecenderungan bermain gadget secara aktif.

Saat ini, anak-anak cenderung memilih teknologi canggih dalam bermain, seperti *game online* dan *PlayStation*, daripada permainan tradisional. Ini mengakibatkan permainan tradisional semakin terpinggirkan karena anak-anak merasa gadget lebih menghibur. Minat berlebihan anak-anak terhadap gadget tentu dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat (Zakaria & Juditya, 2020). Namun, kecenderungan ini dapat berdampak negatif pada interaksi sosial, pembentukan karakter, serta perkembangan motorik dan proses tumbuh dan berkembangnya anak. Sebaliknya, permainan konvensional pada anak usia dini lebih mengedukasi tentang nilai-nilai solidaritas dan empati terhadap teman sebaya di sekitarnya (Putrantana, 2019).

Hasil observasi awal di SDS Kasih Ananda 1 Jakarta Utara pada siswa kelas III - VI menunjukkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah rendahnya minat dan semangat siswa terhadap mata studi olahraga, terutama bagi siswa perempuan yang cenderung kurang aktif. Selain itu, terdapat kendala dalam fasilitas pembelajaran olahraga di sekolah yang menghambat efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

Melihat persoalan-persoalan yang timbul dari informasi guru di SDS Kasih Ananda 1 Jakarta Utara, peneliti merasa tertarik untuk mengadakan survei tentang minat bermain tradisional pada siswa kelas III-VI di SDS Kasih Ananda I. Hal ini bertujuan agar pendidik dapat berinovasi dan berkreasi dalam membuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan minat siswa-siswi tersebut.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak dipersepsikan secara berbeda, penting untuk menetapkan batasan-batasan masalah yang akan dihadapi, sehingga ruang lingkup penelitian dapat dipahami dengan jelas. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, sumber daya manusia, biaya, fasilitas, dan kemampuan, penelitian ini akan berfokus pada survei minat bermain tradisional di antara siswa kelas III-VI di SDS Kasih Ananda I di Jakarta Utara.

2. Rumusan Masalah

Dari konteks sebelumnya, masalah yang difokuskan adalah seberapa besar minat siswa kelas III-VI di SDS Kasih Ananda I Jakarta Utara terhadap permainan tradisional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari riset ini ialah untuk memahami minat bermain siswa kelas III-VI di SDS Kasih Ananda I Jakarta Utara pada permainan tradisional.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil riset diinginkan dapat memberikan kontribusi bagi semua pihak, terutama:

1. Dapat mengimplementasikan secara nyata dari ilmu yang didapatnya selama kuliah di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Meningkatkan keterampilan peneliti dalam berinovasi dan memodifikasi kegiatan pembelajaran olahraga yang menarik di sekolah, terutama terkait *game* tradisional.

2. Meningkatkan *skill* terutama pada *game* tradisional
3. Keberhasilan dan daya guna gerak (*skill*) semakin tinggi
4. Meningkatkan wawasan guru terkait pembelajaran olahraga berbasis pengaplikasian *game* tradisional
5. Menambah kreatifitas dan inovasi guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada materi pembelajaran penjasorkes.
6. Sebagai masukan bagi sekolah tempat penelitian yaitu SDS Kasih Ananda I Jakarta Utara

E. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Konsep

- a. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap terhadap sesuatu karena dianggap penting atau memiliki nilai (Rahmat & Aryadi, 2019).
- b. Pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi merupakan inti dari pembelajaran. Proses pemberdayaan tersebut memerlukan bantuan dari orang lain agar berhasil. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran terfokus pada mata pelajaran penjasorkes yang menggunakan permainan

tradisional sebagai metode pembelajarannya (Cahya, Zakaria, & Kurnia, 2022).

- c. Olahraga tradisional adalah bentuk permainan tradisional yang mencakup unsur olahraga dan warisan budaya. Permainan tradisional ini telah diwariskan secara turun-temurun oleh para leluhur kita, dan menyimpan nilai-nilai positif yang berkontribusi pada perkembangan fisik dan mental masyarakat yang memainkannya. Dalam konteks olahraga tradisional, terdapat aspek-aspek yang dapat menambah nilai-nilai kepribadian siswa, terutama dalam hal kerja sama (Wipradana & Lesmana, 2021).

2. Definisi Operasional

- a. Minat ialah kondisi yang sebagian besar tetap ada pada diri seseorang.
- b. Pembelajaran adalah upaya siswa untuk mengembangkan *skill* mereka
- c. Permainan tradisional merupakan jenis *game* telah ada sejak dulu di suatu daerah sesuai adat dan kebiasaan yang berlaku. Dengan kata lain, *game* warisan dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya, sehingga bersejarah bagi anak-anak dari waktu ke waktu.