

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, dan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Dalam konteks pembelajaran olahraga di sekolah dasar, kemampuan kelincuhan (*agility*) merupakan salah satu komponen penting yang harus diasah sejak dini. Kelincuhan tidak hanya mendukung performa dalam berbagai aktivitas fisik, tetapi juga menjadi indikator perkembangan motorik anak yang sehat.

Belajar dan bermain adalah kegiatan yang dilakukan oleh anak yang dilaksanakan secara spontan. Menurut (Atika Putri & Andespa, 2021) bermain adalah aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, dan kebahagiaan, yang artinya tidak ada peraturan yang mengikat tanpa ada syarat syarat tertentu dalam bermain. Menurut (Rifai & Dwi Intani, 2020), bermain adalah suatu yang di butuhkan dalam masa perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan kecerdasan anak.

Menurut (Mujtahidin & Rachman, 2021) karakteristik dalam bermain yaitu

1. Bermain di dorong oleh motivasi instrinsik, yang artinya anak didorong untuk melakukan kegiatan bermain yang di dorong oleh orang tua untuk mendapatkan hadiah atau sebagainya.
2. Bermain bersifat aktif dan bebas dan bisa diikuti oleh siapa aja, yang artinya bermain yang bertujuan untuk anak yang terlibat aktif dan bebas memilih kegiatan permainan apa saja.
3. Bermain itu menyenangkan.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunia nya, dari yang belum diketahui sampai yang sudah diketahui dan dari yang tidak mampu melakukan nya sampai anak itu mampu melakukannya. Permainan bertujuan untuk kesenangan dan ketenangan pikiran (Rahmawati & Sulistyawan, 2020) Permainan memiliki nilai dan ciri khas yang penting untuk kemajuan perkembangan anak dalam kegiatan sehari-hari. Permainan juga dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal atau maksimal (Salam et al., 2019). Dalam permainan secara tidak langsung semua fungsi tubuh jasmani maupun rohani ikut terlatih (Ashari, 2019).

Masyarakat dapat menilai berbagai macam jenis permainan, Permainan dibagi menjadi dua jenis permainan yaitu: permainan modern & permainan tradisional (Mujtahidin & Rachman, 2021). Permainan tradisional adalah permainan tanpa tersentuh oleh teknologi modern dan dapat menghasilkan timbulnya inisiatif, kreatifitas anak untuk menciptakan dan dapat berinovasi untuk memproduksi sendiri. Karena kurang nya minat siswa dan siswi di SDN Margahayu XIII dalam memainkan Permainan tradisional maka dari itu saya ingin memperkenalkan permainan tradisional karena permainan tradisional adalah warisan dari nenek moyang, mampu ditanamkan pada olahraga, khususnya pada sekolah dasar Margahayu 13 pada kelas 5. Karena dengan menggunakan model pengembangan permainan tradisional sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan pada anak Kelincahan (Kelincahan) adalah kemampuan untuk menggerakkan badan atau mengubah posisi tubuh dengan cepat dan tepat (Rifai & Dwi Intani, 2020). Kelincahan tersebut dapat dilakukan dengan melakukan tes

gerak lokomotor pada siswa secara bergantian dengan beragam aktivitas permainan tradisional inovatif dan sederhana.

Salah satu alternatif pendekatan untuk meningkatkan kelincahan siswa adalah melalui penerapan permainan tradisional yang bersifat menyenangkan namun menuntut kemampuan motorik, seperti permainan Hadang. Permainan ini secara alami melatih kemampuan berlari cepat, mengubah arah secara tiba-tiba, serta menjaga keseimbangan tubuh dalam menghadapi tekanan permainan. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional Hadang terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar, khususnya kelas V di SDN Margahayu XIII. Dari penjelasan di atas maka peneliti tertarik Namun kenyataannya di lapangan, masih banyak ditemukan siswa yang memiliki tingkat kelincahan yang rendah. Permasalahan yang timbul di lapangan yaitu kurangnya kelincahan siswa dalam bermain, terutama ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau permainan kelompok. Siswa cenderung lambat dalam merespons arah gerak, kurang gesit dalam berpindah posisi, serta tampak pasif saat berpartisipasi dalam permainan fisik seperti hadang. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi latihan yang mampu meningkatkan kemampuan kelincahan secara terarah.

Penjelasan tersebut maka peneliti tertarik mengambil judul "Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap *Agility* Pada Siswa Sekolah Dasar Margahayu XIII Tahun 2025" sebagai bentuk pembelajaran bagi siswa SDN Margahayu XIII.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh permainan tradisional hadang terhadap *agility* siswa di SDN Margahayu XIII Kecamatan Bekasi Timur. Fokus penelitian adalah kemampuan *agility*.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan Batasan masalah maka rumusan masalah yang akan diteriliti yaitu “Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional hadang terhadap *agility* siswa di SDN Margahayu XIII?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah. “Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional hadang terhadap *agility* siswa di SDN Margahayu XIII Kecamatan Bekasi Timur.”

D. Kegunaan Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini yaitu manfaat praktis dan teoritis:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi ilmu pengetahuan pada umumnya dan peneliti pada khususnya, terutama pada bidang pendidikan jasmani, selain itu teori-teori dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi, manfaat dan hasil sebagai salah satu wacana dalam bidang olahraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai karya ilmiah serta dapat mengetahui seberapa besar kegunaan untuk meningkatkan kemampuan Kelincahan atau kelincahan pada siswa siswi SDN Margahayu XIII Kecamatan Bekasi Timur.

b. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan pengajaran dan masukan bagi para guru pendidikan jasmani SD Maragahayu 2 Kecamatan Bekasi timur dalam meningkatkan keterampilan bermain.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi dalam judul skripsi ini, maka peneliti menuliskan batasan istilah yang lebih mengarah kepada penelitian.

1. Kelincahan

Kelincahan merupakan kombinasi dari berbagai macam kemampuan tubuh. Berbagai macam kemampuan tersebut meliputi kecepatan, kekuatan, keseimbangan, reaksi, fleksibilitas, dan juga koordinasi neuromuscular. Kelincahan sangat diperlukan dalam berbagai macam cabang olahraga misalnya dalam permainan hadang, permainan sepak bola, permainan bola voli, permainan bulu tangkis, dan lain sebagainya. Kelincahan ialah kemampuan dari tubuh dan atau bagian tubuh untuk mengubah arah gerakan secara mendadak dengan kecepatan yang relatif tinggi. Misalnya kemampuan untuk berbelok-belok saat berlari, kemampuam untuk berlari bolak-balik

dalam jarak dan jangka waktu tertentu, dan juga kemampuan untuk berkelit secara cepat tapi posisinya tetap berdiri dengan stabil.

2. Hadang

Hadang merupakan salah satu permainan tradisional yang tidak menggunakan alat apapun. Permainan ini dimainkan secara beregu. Masing-masing regu berjumlah delapan orang, terdiri dari lima orang pemain inti dan tiga orang pemain cadangan. Inti dari permainan ini adalah melakukan penghadangan terhadap lawan agar mereka tak bisa melewati garis terakhir secara bolak-balik. Seluruh anggota tim harus secara lengkap melalui proses bolak-balik tersebut untuk meraih kemenangan. Kelincahan dan kecerdikan sangat dibutuhkan untuk memenangkan permainan ini. Sementara itu, ada banyak manfaat positif yang bisa diperoleh dengan melakukan permainan hadang. Di antaranya sebut saja bisa melatih ketangkasan, kecepatan, hingga mampu meningkatkan kekuatan tubuh. Permainan hadang punya sebutan berbeda-beda di setiap daerah. Di wilayah Jawa, permainan ini sering disebut gobak sodor, di Jakarta galah asin (galasin), sementara di Makassar lebih dikenal dengan main asing. Para pemain harus bisa melewati setiap garis yang dijaga ketat oleh lawan. Di sisi lain, setiap penjaga garis dapat mengejar lawan dengan bebas dari ujung ke ujung garis.