

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan pendidikan jasmani sebagai rangkaian isi kurikulum sekolah bukanlah tanpa alasan. Kurikulum yang merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan merupakan bekal siswa untuk menjadi manusia yang utuh dan lengkap. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, seperti yang tertuang dalam kurikulum dapat dilakukan melalui aktivitas atau pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam permainan dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang menjadikan aktivitas tersebut sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah juga merupakan tujuan dari pendidikan jasmani. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan apabila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmaniah merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh serta memiliki potensi yang strategis untuk mendidik (Suherman, 2000).

Menurut Suherman dkk. (2008, hlm. 2) “Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa dapat melakukan kegiatan berupa permainan dan olahraga tanpa mengesampingkan aspek kompetisi dan prestasi yang terdapat di dalamnya. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sportivitas dan kesadaran hidup sehat (Depdiknas, 2006). Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah tidak lepas dari partisipasi siswa, karena partisipasi siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan partisipasi siswa, Maka terdapat tugas bagi guru

yaitu memilih pendekatan dan variasi pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat berpartisipasi dengan baik, sehingga tujuan pendidikan jasmani tercapai. Salah satu variasi dalam pembelajaran yaitu dengan memasukkan permainan di dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani tidak bisa dipisahkan dengan permainan atau aktivitas bermain. Maka, tidak salah jika pendidikan jasmani dikemas menjadi sarana bermain agar siswa lebih antusias dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut. Meskipun dikemas dalam permainan, tujuan pendidikan jasmani tidak boleh dikesampingkan. Dengan kata lain, aktivitas permainan ini dijadikan sebagai alat untuk tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Vasileva (2013, hlm. 749) menyatakan:

“The games are fun activities consisting in their essence the main intrinsically motivating factors that captivate learner’s attention and make him persistent and enthusiastic about the activity. Therefore the games are recognized as a in instructional designs strive to create learning environments that are booth interesting and educative”.

Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan pada dasarnya memotivasi anak untuk memberikan perhatian serta membuat siswa gigih dan antusias dalam melakukan kegiatan, kemudian juga permainan merupakan alat yang berharga untuk menciptakan lingkungan yang menarik dan edukatif.

Ketika aktivitas permainan itu berlangsung, siswa akan berada dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga, memudahkan guru dalam mengkondisikan siswa pada proses pembelajaran pendidikan jasmani. Jika siswa menyukai suatu aktivitas bermain, maka mereka akan sangat antusias dalam melakukan aktivitas tersebut. Dengan demikian, siswa tidak menyadari bahwa ia sedang melakukan aktivitas jasmani yang berat. Siswa merasa bahwa ia sedang dalam lingkungan bermain dan selalu merasa senang saat melakukan aktivitas serta tugas gerak yang diinstruksikan. Permainan tradisional bisa menjadi salah satu aktivitas jasmani yang dapat disukai oleh siswa, karena bermain permainan tradisional mampu memberikan kesenangan kepada siswa ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pernyataannya Sukintaka (1992, hlm. 91) menyatakan bahwa “Permainan tradisional pun akan menyebabkan anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukannya dengan bersungguhsungguh, dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari dia bermain itu”. Lebih lanjut, Boedhisantoso (dalam Sujarno. 2013, hlm. 3) mengungkapkan bahwa “Permainan tradisional pada gilirannya membuat anak dapat bersosialisasi dalam masyarakat dengan baik. Dengan bermain, anak-anak dapat belajar norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan masyarakat dan mengenal nilai-nilai budaya serta lainnya”.

Dengan demikian, permainan tradisional dapat dikategorikan ke dalam pengertian bermain pada saat ini. Selain itu, permainan tradisional sangat menunjang pada pencapaian tujuan pendidikan jasmani. Permainan tradisional sangat beragam dan kaya akan gerak, khususnya dalam permainan berkelompok. Permainan-permainan tersebut dapat merangsang siswa untuk dapat bergerak lincah dan berpindah tempat dengan baik dalam permainan tersebut. Menurut Harsono (1993, hlm.14) “Orang yang lincah adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya”. Berdasarkan penjelasan di atas, olahraga tradisional kaya akan gerak dan dapat dijadikan sarana bermain dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani tanpa mengesampingkan rasa senang dan kesukarelaan yang diusung oleh bermain.

Hakikatnya manusia merupakan makhluk sosial yang suka bermain, maka olahraga tradisional dapat dijadikan sebuah alternatif materi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang dibutuhkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain memiliki sifat yang lebih mengarah pada bermain, permainan tradisional juga memacu siswa untuk selalu bergerak dan berpikir kritis. Siswa dituntut mampu berpikir secara rasional, kritis dan mampu mengambil keputusan secara cermat meskipun dalam situasi yang tertekan.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan di SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya, banyak dijumpai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu contoh permasalahan tersebut adalah seperti

kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Guru di SDN Cikunten Singaparna hanya memberikan materi yang membosankan dan monoton ditambah dengan alat pembelajaran yang kurang, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung siswa bermalas-malasan, kurang bergairah, dan banyak diam menonton ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dengan materi yang diberikan guru kemudian kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran. Akibat dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani mengakibatkan siswa banyak diam dan tidak bergerak yang kemudian mempengaruhi terhadap kualitas gerak siswa. Maka dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seorang guru harus mempunyai kreatifitas sehingga bisa menciptakan kelas yang berkualitas yang mampu membuat siswa ingin berpartisipasi aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan permasalahan di atas, yang menjadi masalah utama adalah materi pembelajaran yang tidak menarik sehingga mempengaruhi partisipasi siswa dan kualitas gerak seperti kurangnya kelincahan dalam melakukan aktivitas jasmani.

Menurut A Driantama (2016) Agility atau kelincahan adalah “kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah arah dengan cepat dan fleksibel ketika sedang bergerak. Seorang atlet yang mampu untuk tetap seimbang terhadap posisi tubuhnya saatsedang mengubah arah gerakannya, maka atlet tersebut bisa dikatakan sudah memiliki kelincahan yang baik. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kelincahan seseorang yaitu : Usia, Jenis Kelamin, Berat Badan, dan Kelelahan. Beberapa faktor tersebut adalah faktor umum yang dapat mempengaruhi kelincahan. Usia seseorang akan sangat mempengaruhi kelincahannya, pada tahapan usia 12 tahun ke bawah kelincahan seseorang akan meningkat, kemudian setelah 12 tahun ke atas akan menurun. Sementara itu kelincahan akan meningkat lagi sampai usia dewasa kemudian akan menurun kembali menjelang usia lanjut. Kelincahan juga

akan di pengaruhi oleh berat badan seseorang. Apabila berat badan seseorang melebihi batas ideal maka akan mengurangi tingkat kelincihan. Sementara seseorang yang memiliki berat badan lebih kecil atau ideal akan mempunyai kelincihan yang lebih baik. Kemampuan untuk mengubah arah dan posisi tubuh dengan cepat dan tepat pada waktu sedang bergerak, tanpa kehilangan keseimbangan dan kesadaran akan posisi tubuhnya.² Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kelincihan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah arah dengan cepat dan fleksibel ketika sedang bergerak. Seorang atlet yang mampu untuk tetap seimbang terhadap posisi tubuhnya saat sedang mengubah arah gerakannya, maka atlet tersebut bisa dikatakan sudah memiliki kelincihan yang baik. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kelincihan seseorang yaitu : Usia, Jenis Kelamin, Berat Badan, dan Kelelahan. Beberapa faktor tersebut adalah faktor umum yang dapat mempengaruhi kelincihan. Usia seseorang akan sangat mempengaruhi kelincihannya, pada tahapan usia 12 tahun ke bawah kelincihan seseorang akan meningkat, kemudian setelah 12 tahun ke atas akan menurun. Sementara itu kelincihan akan meningkat lagi sampai usia dewasa kemudian akan menurun kembali menjelang usia lanjut. Kelincihan juga akan di pengaruhi oleh berat badan seseorang. Apabila berat badan seseorang melebihi batas ideal maka akan mengurangi tingkat kelincihan. Sementara seseorang yang memiliki berat badan lebih kecil atau ideal akan mempunyai kelincihan yang lebih baik.

Kemudian peneliti memilih pendekatan bermain melalui permainan tradisional yaitu Gobak Sodor yang bertujuan agar siswa mampu berpartisipasi aktif dan kualitas gerak siswa menjadi bertambah. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), gobak adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan yang berbentuk segi empat bepetak-petak. Setiap garis akan dijaga oleh pemain yang tugasnya sebagai penjaga, pihak pemain penyerang yang masuk harus dapat melewati garis, apabila terkena sentuh oleh pemain penjaga maka harus diganti.

Sedangkan kata sodor adalah menyodorkan ke depan atau mengulurkan tangan. Pemain yang tugasnya sebagai penjaga menyodorkan badan dan tangannya untuk menyentuh pihak pemain penyerang yang akan melewati garis.

Maka, peneliti mengkaji masalah tersebut melalui penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan pada siswa SDN Cikunten Singaparna Kab.Tasikmalaya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang masalah diatas,penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa SDN Cikunten Singaparna Kab. Tasikmalaya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya ilmu keolahragaan dan mendukung teori yang sudah ada khususnya teori dan praktek permainan tradisional.

2) Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Melatih kesiapan peserta didik agar mampu mengembangkan kelincahan.

b. Bagi Guru Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru olahraga sebagai acuan dalam mengembangkan teori dan praktek sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Bagi Sekolah

Mempersiapkan peserta didik ke jenjang berikutnya dari hasil penelitian pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan.

3) Secara Empiris

Menambah pengalaman penulis dalam penulisan karya tulis ilmiah khususnya pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan.

1.5 Definisi Operasional

- a) Pengaruh ; dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi III (2001:849) menjelaskan bahwa “pengaruh adalah suatu daya yang muncul dari sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak,kepercayaan atau perbuatan seseorang”. Adapun yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah daya yang timbul atau yang ada berupa kelincahan pada siswa kelas V SDN Cikunten Singaparna sebagai akibat atau dampak dari latihan permainan tradisional.
- b) Permainan Tradisional ; menurut BP-PLSP (Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda) Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan sebagai hasil pengendalian budaya yang di dalam prosesnya terdapat nilai-nilai pendidikan. Nilai pendidikan ini menjadi salah satu unsur pengenalan dalam dunia anak yang lebih dekat dengan masyarakat. Adapun yang dimaksud permainan tradisional dalam penelitian ini adalah permainan gobak sodor, benteng-bentengan, dan hitam hijau.
- c) Berasal dari dua kata yaitu gobak dan sodor. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), gobak adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan yang berbentuk segi empat bepetak-petak. Setiap garis akan dijaga oleh pemain yang tugasnya sebagai penjaga, pihak pemain penyerang yang masuk harus dapat melewati garis, apabila terkena sentuh oleh pemain penjaga maka harus diganti.kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk mengubah arah dengan cepat dan fleksibel ketika sedang bergerak. Seorang atlet yang mampu untuk tetap seimbang terhadap posisi tubuhnya saat sedang mengubah arah gerakannya, maka atlet tersebut bisa dikatakan sudah memiliki kelincahan yang baik.