

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1. Analisis

2.1.1.1. Pengertian Analisis

Menurut Ginting (2019) Analisis adalah “suatu kegiatan untuk menemukan temuan baru terhadap objek yg akan diteliti ataupun diamati oleh peneliti dengan menemukan bukti-bukti yg akurat pada objek tersebut”.

Menurut KBBI, analisis adalah “penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya)”.

Menurut Soejadi (dalam Sugiratu, 2018, hlm. 9) mendefinisikan analisis sebagai “rangkaian kegiatan pemikiran yang logis, rasional, sistematis dan objektif dengan menerapkan metodologi atau teknik ilmu pengetahuan, untuk melakukan pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, pemecahan terhadap suatu objek atau sasaran sebagai salah satu kebulatan komponen yang utuh kedalam sub komponen– sub komponen yang lebih kecil”.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis adalah suatu kegiatan penyelidikan terhadap sesuatu yang bertujuan untuk melakukan pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, dan pemecahan terhadap suatu objek.

2.1.2. Permainan Tradisional

2.1.2.1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia bisa ikut bermain. Pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional ini lebih ditekankan pada upaya mengembangkan kebugaran jasmani 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 kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat (A'la,2019).

Menurut Wijayanti (2018) “Permainan tradisional memiliki aturan main dan mampu memberikan kesenangan, relaksasi, kegembiraan dan tantangan” (hlm. 52).

Sedangkan menurut Kurniawan (2019) “Permainan tradisional anak adalah salah satu bentuk folklore yang berupa yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi”

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang sudah ada sejak jaman dulu dan diwarisi secara turun temurun serta dapat memberikan kegembiraan pada para pemainnya.

2.1.2.2. Macam-Macam Permainan Tradisional

1. Hadang (Gobak Sodor)

Permainan gobak sodor merupakan olahraga tim yang terdiri atas 2 orang lebih dalam satu kelompok. Dalam permainan gobak sodor tidak hanya mengandalkan kekompakan tim namun juga merupakan cabang olahraga yang mencakup unsur gerak yang kompleks yang tentunya penting bagi perkembangan motorik anak. Permainan gobak sodor mempunyai beberapa aspek keterampilan seperti berjalan, lari dan kelincahan, dengan begitu dalam penerepan permainan ini mengandung Teknik penguasaan keterampilan fisik, yang salah satunya dapat diamati pada aspek kelincahan (Suharti, Rohman, & Harwanto, 2021).



Gambar 2.1 Hadang (gobak sodor)
Sumber : Kurniawan (2019)

Berikut ini merupakan langkah-langkah bermain gobak sodor sebagai berikut :

- a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- b. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- c. Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.
- d. Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula.
- e. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
- f. Penyerang yang telah dinyatakan mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga.
- g. Penjaga berusaha menangkap/menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis.
- h. Penggantian regu penyerang menjadi regu penjaga atau sebaliknya ditentukan setelah:

- 1) Penjaga menyentuh/menangkap penyerang;
- 2) Kaki penyerang keluar dari garis samping kiri atau kanan;
- 3) Penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya;
- 4) Penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya;
- 5) Tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 (dua) menit.

2. Bentengan

Permainan bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Abidah et al., n.d.)



Gambar 2. 1 Bentengan
Sumber : Budayajawa.id

Langkah-langkah bermain bentengan menurut Rukayah (2019) adalah:

- a. Permainan bentengan terdiri atas dua kelompok masing-masing terdiri dari 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada.
- b. Permainan bentengan dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa tonggak tiang kayu, atau dapat menggunakan pohon hidup untuk dijadikan sebagai benteng;
- c. Pemain yang keluar dari batas wilayahnya dianggap menyerbu dahulu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan mainnya dan tersentuh tangannya atau badannya maka dianggap tertangkap kemudian dijadikan tawanan;

- d. Pemain yang jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya;
- e. Kelompok pemain mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng.

3. Terompah Panjang

Menurut Kurniawan (2019) “Permainan Terompah panjang adalah permainan olahraga tradisional yang mempergunakan kayu panjang dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan” (hlm. 73).



Gambar 2.3. Terompah panjang
Sumber : Kurniawan (2019)

Langkah-langkah bermain terompah Panjang menurut Kurniawan (2019) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memulai permainan, dilakukan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu.
- b. Sebelum permainan dimulai, semua peserta dari masing-masing regu berdiri di samping kiri terompahnya. Ujung depan terompah diposisikan dibelakang garis start.
- c. Aba-aba dalam perlombaan diberikan adalah “bersedia, siap, ya”.
- d. Pada aba-aba “bersedia” seluruh peserta berdiri di atas terompah panjang masing-masing, dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran sabuk terompah, dengan berpegangan satu sama lain pada bahu atau pinggang.
- e. Aba-aba “siap” peserta konsentrasi untuk melakukan jalan

- f. Aba-aba “ya” seluruh regu peserta berjalan atau berlari secepat-cepatnya. Setelah ujung belakang melewati garis, balik dengan mengangkat terompahnya keatas bukan memutar kearah samping kanan atau kiri, ujung terompah diletakan dibelakang garis dan jalankan kearah awal jalan atau garis finish
- g. Regu dianggap sah, apabila peserta terompah ujung bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan. Regu juga masih dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan, tetapi kedua kaki masih pada terompah walaupun tangan menyentuh tanah.
- h. Peserta dianggap gugur apabila tidak berhasil mencapai garis finish, menginjak lintasan peserta lain, dengan sengaja mengganggu peserta lainnnya, salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah, terompah rusak di tengah jalan.

4. Egrang

Menurut Ardini dan Lestarinigrum (2018) permainan egrang merupakan “permainan yang menunjukkan ketangkasan seseorang berjalan di atas suatu media, baik itu bambu, tempurung, ataupun kaleng bekas”(hlm. 64).



Gambar 2.4. Egrang

Sumber : Indozone.id

Berikut ini merupakan langkah-langkah bermain egrang menurut Kurniawan (2019):

- a. Perlombaan menggunakan sistem beregu 3 (tiga) orang
- b. Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 s.d 3.

- c. Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 diminta untuk berada di belakang garis finish. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1 atau yang memegang egrang.
- d. Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah “ bersedia, siap, ya “. Pada aba-aba “ bersedia “ tangan memegang egrang (kanan dan kiri), pada aba-aba “ siap “ satu kaki (kanan atau kiri) diatas tempat berpijak, pada aba-aba “ ya “ peserta mulai berlari.
- e. Pemain 1 harus menaiki egrangnya sampai dibelakang garis finish dan menyerahkan egrangnya kepada pemain ke 2. Pemain ke 2 menaiki egrangnya sampai dibelakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 3. Pemain ke 3 menaiki egrangnya sampai belakang garis finish.
- f. Pada perlombaan yang resmi, regu dinyatakan gugur apabila salah satu pemain menginjak garis lintasan, kaki jatuh menginjak/menyentuh lantai, dengan sengaja mengganggu pemain lain.

5. Patil lele (gatrik)

Menurut Amalia (2021) gatrik adalah “salah satu budaya permainan tradsional dari Jawa yang dimainkan secara berkelompok terdiri atas dua regu pemukul dan penangkap dengan menggunakan dua buah bambu atau kayu”(hlm. 12).



Gambar 2.5. Gatrik
Sumber : dictio.id

Cara melakukan permainan gatrik adalah sebagai berikut :

- a. Untuk memulai permainan, pemain yang ada dibagi menjadi dua regu.
- b. Pemimpin regu melakukan undian untuk menentukan regu penyerang dan penjaga

- c. Letakan bambu yang pendek diatas batu bata yang disusun sejajar, kemudian kait sekuatnya dengan bambu panjang hingga melayang jauh
- d. Penjaga akan berusaha menangkap bambu atau kayu itu, apabila tertangkap akan terjadi pergantian regu penjaga, namun bila tidak penjaga akan melemparkannya kearah kayu bambu panjang yang dilentangkan di atas batu dari tempat jatuhnya bambu atau kayu kecil. Apabila mengenainya maka terjadi pergantian, bila tidak pemain akan melakukan langkah selanjutnya dengan melakukan “getok lele” yaitu dengan mengetok bambu atau kayu pendek kemudian memukulnya kearah penjaga. Penjaga akan melakukan hal seperti sebelumnya.
- e. Penilaian permainan ini adalah dengan mengukur jarak jatuhnya bambu atau kayu pendek dengan yang panjang.

6. Lari Balok

Permainan lari balok menurut Lestari (2014) adalah “adu kecepatan menempuh suatu jarak tertentu diatas empat buah balok kecil yang menyerupai batu bata, yang mana setiap habis melangkah pemain harus memindahkan balok yang dibelakangnya kedepan sebagai tempat berpijak dan begitu selanjutnya”(hlm. 4).



Gambar 2.6. Lari balok
Sumber : pingpoint.com

Cara bermain lari balok adalah sebagai berikut:

- a. Pada tahap persiapan, peserta jongkok diatas 2 balok, untuk tumpuan kaki di belakang garis start dan kedua tangan menyentuh 2 balok yang berada di belakang balok yang diinjak.
- b. Aba-aba perlombaan lari balok adalah: “Bersedia! – Siap! – Ya!”.

- c. Seluruh peserta melangkah dengan cepat ataupun berlari menuju garis finish dengan menjaga keseimbangan
- d. Kaki harus tetap menginjak balok dan tangan memindahkan balok yang ada dibelakang ke depan.
- e. Peserta dinyatakan gugur apabila salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, anggota badan lain menyentuh tanah, salah satu balok tertinggal dan tidak dipindahkan, keluar dari lintasan dan mengganggu peserta lain.
- f. Pemenang ditentukan berdasarkan peserta yang lebih dahulu mencapai finish dengan keempat balok melewati garis finish dengan waktu tercepat. Model permainan ini juga bisa dimodifikasi menjadi permainan berkelompok, seperti lari balok estafet.

7. Gebuk bantal

Menurut Mulyana (2019) “gebuk bantal adalah suatu permainan ketangkasan dimana 2 pemain saling menyerang menggunakan bantal di atas sebatang bambu yang dipasang menyerupai jembatan dan pemenangnya adalah yang berhasil menjatuhkan lawan dari bambu tersebut”(hlm. 48).



Gambar 2.7. Gebuk bantal
Sumber : Indonesiakaya.com

Langkah-langkah bermain gebuk bantal adalah sebagai berikut:

- a. Dua orang pemain duduk berhadapan di atas bambu yang direntangkan di atas kolam
- b. setiap pemain dibekali oleh senjata bantal atau guling basah.
- c. Setiap pemain akan berusaha menjatuhkan lawan ke kolam dengan menggebuk melalui bantal.

d. Siapa yang jatuh terlebih dahulu ialah yang kalah.

8. Gasing

Menurut Piarsa (dalam Sintauri, Puspitasari, dan Noviyanti, 2020, hlm. 419) “gasing atau gangsing adalah sebuah mainan yang dapat berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik”. Alat yang digunakan adalah gasing yang terbuat dari kayu dan seutas tali.



Gambar 2.8. Gasing
Sumber : Indozone.id

Berikut ini adalah langkah-langkah bermain gasing :

- a. Pegang gasing di tangan kiri, sementara itu pegang tali dengan tangan kanan. Lilitkan tali mulai pada bagian paksi (kaki gasing) hingga ke badan dengan erat.
- b. Ketika ada aba-aba, pemain menarik tali dan melepaskan gasing ke permukaan yang datar.
- c. Gasing akan berputar dalam kurun waktu tertentu, dan gerakannya akan kian melambat. Gasing yang tidak terlempar dari arena atau yang paling lama berputarnya adalah pemenangnya.

9. Sumpitan

Menurut Maharani (2018) Sumpitan atau menyumpit adalah “suatu kepandaian membidikkan anak sumpitan (damek) ke suatu sasaran dengan menggunakan sebuah sumpitan”.



Gamabar 2.9. Sumpitan
Sumber : sabumiku.com

Menurut Maharani (2018) langkah-langkah bermain sumpitan adalah sebagai berikut:

- a. Setiap pemain harus mempunyai sebuah sumpitan. Sumpitan ini biasanya terbuat dari kayu besia (tabalien/ulin) yang merupakan sebuah silinder yang berlubang di tengahnya sehingga menjadi sebuah pipa. Panjang kira-kira 2 meter. Pada ujung sumpitan terdapat mata tombak. Manfaat mata tombak ini sebagai alat berburu binatang. Anak sumpitan hanya dibuat dari bambu yang diraut halus dan salah satunya diruncingkan. Pada ujung lainnya dipasang kertas yang membentuk kerucut.
- b. Setelah masing-masing memegang pemain lalu bersama-sama mencari sasaran yang dianggap baik. Dalam hal ini sasaran yang sengaja disiapkan seperti pada perlombaan memanah tidak ada. Jarak antara penyumpit dan sasaran juga tidak terdapat ketentuan pasti/baku. Jarak tergantung pada tingkat kemahiran para pemain atau penyumpit. Semakin mahir maka jarak sasaran akan semakin kecil dan jauh.

10. Tarik Tambang

Menurut Kurniawan (2019) “olahraga tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri yang mana masing-masing regu, jumlah personelnya sama sehingga permainan ini sangat dominan kekuatan dan daya tahan regu” (hlm. 81).



Gambar 2.10. Tarik tambang
Sumber : Kurniawan (2019)

Langkah-langkah bermain tarik tambang menurut Kurniawan (2019) adalah sebagai berikut:

- a. Pemain dibagi menjadi dua regu dengan jumlah yang sama.
- b. sebelum aba-aba peserta/regu telah mengambil tempat masing- masing.
- c. Wasit memberikan aba-aba siap, peserta sudah memegang tali serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya, jika ada aba-aba " ya " kedua regu melakukan tarikan.
- d. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha untuk membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik melalui garis batas.
- e. Jika salah satu regu dapat menarik melalui garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi untuk memilih tempat setelah lebih dahulu istirahat.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa 10 permainan tradisional yang telah dibakukan oleh pemerintah merupakan permainan-permainan yang sudah ada sejak dahulu kala dan sangat mudah untuk dimainkan.

2.1.2.3. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Ardini dan Lestaringrum (2018) “ manfaat permainan tradisional yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan fisik karena di dalam permainan tradisional terdapat gerakan melompat, berlari, melempar dan lain-lain.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dan mengajarkan kebersamaan.

3. Membiasakan diri untuk dapat taat terhadap peraturan karena dalam permainan tradisional terdapat peraturan-peraturan yang disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan karena dalam beberapa permainan tradisional membutuhkan strategi untuk memenangkan permainan.
5. Meningkatkan kreatifitas kerena untuuk bermain permainan tradisional, pemain membuat sendiri alat-alat yang akan digunakan dari barang-barang yang ada di sekitar rumah yang sudah tidak terpakai.
6. Meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh.
7. Melatih konsentrasi dan bersikap jujur sejak dini, serta melatih diri untuk mengontrol emosi.
8. Belajar untuk memecahkan masalah.” (hlm. 65)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan tradisional tidak hanya terdapat pada kebugaran jasmani, namun bermanfaat bagi aspek kognitif dan afektif.

2.1.2.4. Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Menurut Rukiyah (2019) mengatakan bahwa “jenis permainan bermain dan adu ketangkasan banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan, dan tempat bermain yang relatif luas” (hlm. 69). Namun selain aspek fisik, ada banyak nilai yang terkandung dalam permainan.

“Permainan tradisional anak merupakan pendidikan dalam kemasan permainan yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak, baik motorik maupun psikologis”.

(Prasetio & Praramdana, 2020) menjabarkan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditujukan olah anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit.

2. Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri.

3. Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkannya mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Di samping itu juga dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

4. Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5. Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7. Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan

tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional mengandung banyak nilai, bukan hanya nilai kesehatan atau fisik. Namun didalamnya terdapat nilai-nilai sosial yang dapat berguna di masyarakat.

2.1.2.5. Karakteristik Permainan Tradisional di Sekolah Dasar

Dalam penelitian ini, permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan dibagi menjadi 2, yaitu permainan yang sering diperlombakan dan permainan yang sering dilakukan oleh siswa. Karakteristik dari 2 kategori tersebut yaitu:

1) Permainan Tradisional yang Diperlombakan

a) Mudah dimainkan

Permainan tradisional yang dilombakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan merupakan permainan yang mudah dimainkan karena peserta lomba paling banyak merupakan dari kalangan Sekolah Dasar.

b) Tidak hanya membutuhkan ketangkasan tapi juga membutuhkan strategi

Untuk memenangkan sebuah permainan tentu saja tidak hanya dibutuhkan kekuatan fisik, namun juga strategi. Strategi yang paling tepat akan sangat berguna untuk dapat memenangkan sebuah permainan.

c) Menumbuhkan rasa gotong royong

Dalam permainan yang dimainkan dengan cara beregu tentu membutuhkan kekompakan dan kerja sama tim. Hal ini akan menumbuhkan rasa gotong royong dalam diri setiap peserta karena para peserta tersebut akan saling bekerja sama dengan timnya masing-masing untuk bisa memenangkan permainan.

d) Meningkatkan daya juang

Walaupun hanya sebuah permainan, namun permainan tradisional mampu menumbuhkan jiwa kompetitif, dimana dari jiwa kompetitif tersebut akan meningkatkan daya juang peserta untuk ingin menang disetiap perlombaan.

e) Menyenangkan

Disamping menumbuhkan jiwa kompetitif, permainan tradisional yang dilombakan tentu harus bersifat menyenangkan karena permainan tradisional termasuk kedalam olahraga rekreasi.

2) Permainan Tradisional yang Sering Dilakukan oleh siswa

a. Alat sederhana

Peralatan yang digunakan dalam permainan tradisional yang sering dilakukan oleh siswa tergolong sederhana karena mudah didapatkan disekitar rumah, seperti pecahan genting, batu, tali tambang dan kertas.

b. Peraturan sederhana dan mudah dipahami

Peraturan yang digunakan bersifat fleksibel dimana peraturan tersebut menyesuaikan dengan keadaan ketika bermain, sehingga permainan tersebut bisa dimainkan dengan lancar dan menyenangkan.

c. Tidak bisa dimainkan sendiri

Permainan tradisional yang sering dilakukan siswa adalah permainan berkelompok dan minimal dimainkan oleh dua orang karena membutuhkan pemain dan penjaga.

d. Kompetitif

Karena permainan yang dilakukan dibagi menjadi dua tim, maka hal tersebut menjadikan permainan bersifat kompetitif, dimana setiap tim tidak mau kalah dan akan berjuang untuk mendapatkan kemenangan.

2.1.3. Sekolah Dasar

2.1.3.1. Pengertian Sekolah Dasar

Menurut Didi Yudha Pranata & Tuti Sarwita, (2019) “Sekolah Dasar merupakan anak usia mulai 7 tahun sampai 13 tahun. Sesuai dengan karakteristiknya, anak usia sekolah dasar memiliki perkembangan fisik yang begitu pesat, dalam arti pada masa inilah seharusnya kemampuan fisik anak ditempa supaya pada masa berikutnya mereka mampu mengaplikasikan gerakan yang lebih kompleks. Sekolah dasar yang akan diteliti di Kabupaten Cirebon yaitu Kepala Sekolah, Siswa - Siswi kelas IV, Guru Olahraga di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan.

2.1.3.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sekolah Dasar

Menurut Ervina (Ervina Agustini (2017) Faktor-faktor yang mempengaruhi sekolah dasar sebagai berikut:

1. Anak Didik

Anak didik atau siswa menjadi faktor yang sangat penting. Karakteristik siswa menjadi pertimbangan guru dalam memilih metode. Sebagai contoh: karakter siswa tidak bisa diam, maka guru sebaiknya tidak melakukan metode ceramah.

2. Tujuan

Tujuan adalah sasaran yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran. Metode adalah cara memperoleh tujuan. Maka pemilihan metode harus didasarkan pada tujuan agar tujuan tersebut dapat dicapai.

3. Situasi

Situasi belajar siswa sebaiknya berbeda dari hari ke hari. Situasi yang sama akan membuat siswa bosan. Kebosanan tersebut bisa mengganggu semangat dan konsentrasi dalam belajar. Penggunaan metode yang tepat dan variatif sangat dibutuhkan guru untuk memodifikasi situasi belajar siswa.

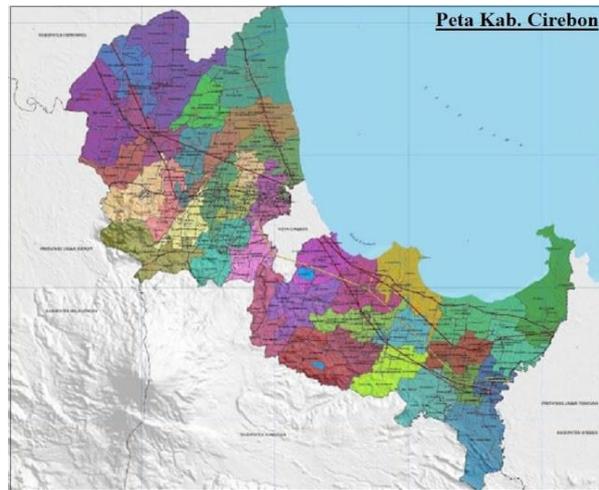
4. Guru

Guru memiliki karakteristik mengajar yang berbeda-beda. Karakteristik tersebut mempengaruhi metode pembelajaran yang dilakukan. Guru yang senang bicara, lebih sering menggunakan metode bercerita. Berbeda dengan guru yang cenderung pendiam, lebih sering menggunakan metode tanya-jawab atau latihan.

5. Fasilitas

Fasilitas adalah kelengkapan yang menunjang pembelajaran siswa di sekolah. Ketersediaan fasilitas menunjang kegiatan pembelajaran dengan berbagai macam metode.

2.1.4. Profil Kabupaten Cirebon



Gambar 2.1.4 Peta Kabupaten Cirebon
Sumber : petakabupatencirebon.com

Kabupaten Cirebon adalah sebuah kabupaten (kabupaten) Jawa Barat, Indonesia. Sumber adalah ibu kotanya. Ini mencakup 1.070,29 km² dan memiliki populasi 2.068.116 pada sensus 2010 dan 2.270.621 pada sensus 2020 perkiraan resmi pada pertengahan 2021 adalah 2.290.967. secara definitif menjadi Daerah Tingkat II berdasarkan Undang Undang No. 14 Tahun 1950. Secara geografis Kabupaten Cirebon terletak pada 60 46'53,935"-70 11'42,601" Lintang Selatan 1080 23'2,088"-1080 47'40,946" Bujur Timur, dengan batas-batas wilayahnya sebagai berikut:

1. Sebelah Selatan: berbatasan dengan Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat dan Kabupaten majalengka
2. Sebelah Timur : berbatasan dengan Kabupaten Brebes Provinsi Jawa tengah
3. Sebelah Barat : berbatasan dengan Kabupaten Majalengka Provinsi Jawa Barat
4. Sebelah utara : berbatasan dengan Kabupaten Indramayu.

2.1.5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan

Menurut Michael Novak karakter merupakan “campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana, dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah.”. selain itu,

Muchlas Samani berpendapat bahwa karakter dapat dimaknai sebagai nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta dapat diwujudkan dalam sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari. Agus wibowo juga memaparkan pendapat yang hampir mirip yakni karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan Negara (Dinie Anggareni,2021).

Berdasarkan Karakteristik peserta didik Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan adalah sebagai berikut :

1. Senang bergerak

Siswa sering melakukan gerakan baik secara sadar maupun tidak sadar. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menyesuaikan diri, seperti modelling sebagai bentuk icebreaker, bereksperimen, menunjukkan, dll.

2. Senang bermain

Siswa sekolah dasar akan termotivasi untuk belajar ketika belajar dipermudah dengan bermain karena dunia mereka adalah dunia bermain yang penuh keceriaan. Guru harus mendukung pembelajaran yang memungkinkan siswa memainkan permainan yang relevan dengan pembelajaran yang ingin dipelajari siswa.

3. Senang bekerja kelompok

Siswa sekolah dasar mulai bersosialisasi dengan lebih baik, mencari teman bermain, dan bermain bersama teman-temannya. Pembelajaran hendaknya memungkinkan siswa untuk bekerja sama, bekerja sama, bekerja dalam kelompok, misalnya dengan menerapkan sistem pendukung agar siswa dapat belajar lebih banyak dari siswa lain.

4. Senang berimajinasi

Siswa sekolah dasar senang berimajinasi dan bertindak sesuai dengan imajinasinya. Guru hendaknya mendukung pembelajaran yang dapat

mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa, misalnya dengan membantu siswa membuat proyek dan materi pembelajaran yang penting.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Referensi atau penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningtiasih (2020) yang berjudul “Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional dapat dikategorikan sedang dengan persentase sebesar 95,7% untuk kategori sedang 4,3% untuk kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan guru mengenai permainan tradisional cukup baik akan tetapi pengimplementasiannya guru masih kurang.

Penelitian relevan yang diambil oleh peneliti yaitu mengenai permainan tradisional, persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang relevan yaitu sama-sama membahas mengenai permainan tradisional, Sama halnya dengan yang penulis lakukan dengan tujuan yang sama hanya berbeda dalam metode penelitian, variabel subjek, objek, dan tempat penelitian.

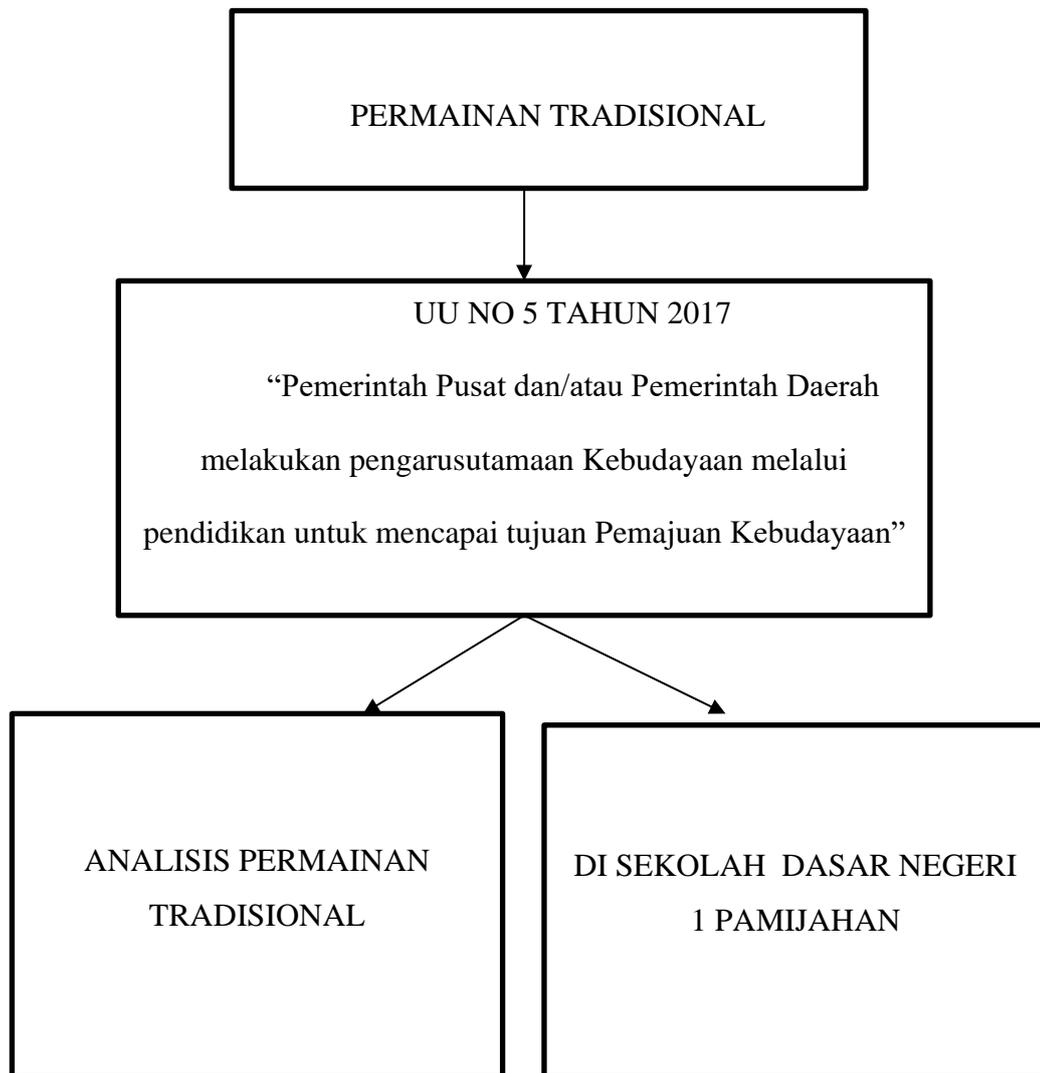
2.3 Kerangka Konseptual

Seperti yang dijelaskan di latar belakang, olahraga tradisional adalah permainan yang mengungkapkan pada usia hingga generasi. Dan sekarang anak-anak, terutama sekolah dasar, banyak orang tidak tahu olahraga tradisional, yang dapat mengambil lebih sedikit informasi tentang permainan tradisional. Banyak anak bergantung pada perangkat ini dan memasukkannya ke dalam pendidikan publik dalam olahraga tradisional.

Olahraga tradisional adalah salah satu bentuk yang harus dilindungi. Sekolah merupakan salah satu cara untuk melestarikan dan mengenalkan anak pada olahraga tradisional. Hal ini diamini oleh Undang-Undang Nomor 05 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang berbunyi: “Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah mengadakan hubungan kebudayaan melalui pendidikan untuk mencapai tujuan pemajuan kebudayaan”. Namun, permainan yang paling umum digunakan

untuk tujuan pendidikan adalah permainan biasa yang hanya terdapat di buku. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab mengapa permainan tradisional jarang diikutsertakan dalam pembelajaran. Melalui hal tersebut peneliti akan mencoba menganalisis permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan yang dimaksudkan sebagai acuan bagi guru untuk memasukkan permainan tradisional ke dalam proses pendidikan. Selain itu juga berupaya untuk melestarikan permainan tradisional khususnya yang ada di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan. Karena guru memiliki peran penting dalam melestarikan olahraga tradisional, selain meneliti olahraga tradisional di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan, peneliti juga akan mengetahui bagaimana penerapan olahraga tradisional dalam sistem pendidikan olahraga di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2.4.1 Pertanyaan Untuk Kepala Sekolah

No	Pertanyaan
1	Apa yang anda ketahui mengenai permainan tradisional ?
2	Bagaimana tanggapan anda mengenai permainan tradisional yang mulai menghilang ?
3	Bagaimana perkembangan permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan ?

4	Apakah permainan tradisional di Sekolah Dasar memiliki ciri khas tertentu ?
5	Bagaimana upaya anda melestarikan permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan ?
6	Bagaimana antusiasme siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Pamijahan tentang permainan tradisional di Kabupaten Cirebon ?
7	Apakah ada sarana prasarana yang disediakan untuk siswa untuk memainkan permainan tradisional ?
8	Apa harapan anda kepada Stentang permainan tradisional ini ?

Tabel 2.4.2 Pertanyaan Untuk Orang Tua siswa Kelas 4

No	Pertanyaan
1	Apa saja permainan tradisional yang ada didaerah Cirebon?
2	Apa saja alat serta bahan yang digunakan dalam permainan tradisional tersebut ?
3	Bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut ?
4	Apa yang anda ketahui mengenai permainan tradisional tersebut ?
5	Bagaimana sejarah dari Permainan Tradisional tersebut?

Tabel 2.4.3 Pertanyaan untuk Guru

No	Pertanyaan
1	Apa yang anda ketahui mengenai permainan Tradisional ?
2	Apa saja permainan tradisional khas kabupaten Cirebon yang anda ketahui?
3	Apakah anda pernah menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran ?
4	Kendala apa yang sering terjadi ketika penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran ?

5	Bagaimana antusiasme peserta didik terkait penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran ?
6	Bagaimana tanggapan anda dengan fenomena dimana masyarakat terutama anak-anak lebih memilih bermain permainan modern dan meninggalkan permainan tradisional?

Tabel 2.4.4 Pertanyaan Untuk Siswa kelas 4

No	Pertanyaan
1	Apa yang anda ketahui tentang permainan tradisional ?
2	Apa saja macam macam olahraga tradisional ?
3	Permainan tradisional apa saja yang sering anda mainkan bersama teman - teman dan bagaimana caranya bermainnya ?
4	Apa saja permainan tradisional tanpa alat ?
5	Permainan apa saja yang cara bermainnya berkelompok ?

