

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini sudah semakin maju dengan seiringnya waktu. Banyaknya pembaharuan yang dapat dilakukan masyarakat maupun pemerintah untuk bisa semakin maju dalam mengikuti perkembangan ilmu dan pengetahuan teknologi tersebut. Perubahan yang dilakukan dibuat semirip mungkin supaya terjadi perubahan dan peningkatan kualitas dari sumber daya manusia. Untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tentunya kita harus bisa mendapatkan atau membuat bibit yang baik dan berkualitas. Dalam dunia pendidikan formal, tempat yang bisa untuk menghasilkan dan mencetak bibit yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas baik yaitu di sekolah dasar. Pengetahuan dasar harus diberikan secara tepat di sekolah dasar; jika pemberitahuan tidak wajar, akan mempengaruhi, dan tidak mungkin mencetak sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan jasmani dilaksanakan, murid diperlengkapi dan diajarkan mental dan didorong, dan di didik jasmani (*physical activity*). Aktivitas fisik dapat memberi anak-anak bakat dan keterampilan yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan motorik kasar mereka dan dapat digunakan pada tahap perkembangan selanjutnya, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam mengejar kesuksesan olahraga..

Untuk memberikan materi tentang pendidikan jasmani disekolah dasar yaitu tugas kita sebagai seorang guru penjasdalam memberikan sebuah materi tersebut, seorang guru penjas harus bisa memberikan materi olahraga yang bervariasi supaya pembelajaran tidak

membosankan sehingga peserta didik lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajarannya, untuk membuat peserta lebih semangat lagi, peserta didik hanya cukup diberikan olahraga berupa permainan.

Seperti kita tahu bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kegiatan permainan dan olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu (Sukarno Budi, 2013:6). Dalam perkembangan selanjutnya, permainan tradisional ini sering dijadikan sebagai permainan yang tetap mempertahankan kualitas asli daerahnya. Sedangkan menurut Dilanisa (2011:5), permainan tradisional adalah permainan daerah dengan cara dimainkan yang berbeda-beda di setiap lokasi. Game fortifikasi dan gobak sodor adalah dua di antaranya. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk kesenangannya. Di sisi lain, olahraga tradisional digunakan untuk mengisi waktu dan umumnya dilakukan oleh anak-anak.

Oleh karena itu pembelajaran permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mungkin sekarang permainan tradisional kurang dikenal oleh anak-anak maka untuk menimbulkannya kembali guru penjas harus inovatif dalam menyampaikan pembelajaran penjas, selain untuk mengembangkan kebugaran jasmani permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran penjas sekaligus mengenalkan kembali permainan tradisional bentengan dan gobak sodor yang sudah mulai menghilang. Permainan bentengan dan gobak sodor dalam permainannya banyak menggunakan gerakan lari dan kelincahan tubuh agar menghindari dari gerakan lawan sementara motorik kasar adalah gerakan kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh sehingga permainan bentengan dan

gobak sodor merupakan permainan yang menggunakan otot-otot besar sehingga sangat berkaitan dengan motorik kasar.

Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak SD sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di sebelumnya. Siswa SD lebih senang dengan sesuatu hal-hal yang baru yang diperoleh melalui aktivitas bermain. Tidak jarang siswa bermain dan memuaskan rasa penasarannya melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang sangat menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang ada pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu dan sehariannya untuk bermain gadget. Padahal siswa SD seusia mereka seharusnya bermain dan berbaaur dengan teman sebayanya. Menurut Yohana Yembise mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain gadget. Sebab, dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik.

Untuk mengoptimalkan hasil belajar pengembangan fisik motorik terutama dibidang fisik motorik kasar seperti melompat, berlari, menari, bermain bola dan melakukan permainan mestinya diperlukan pendekatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk merangsang perkembangan motorik kasar. Motorik kasar adalah kemampuan gerak tubuh yang menggunakan otot-otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh motorik kasar diperlukan agar anak dapat duduk, menendang, berlari, naik turun tangga dan sebagainya (Sunardi dan Sunaryo, 2007: 113-114). Motorik kasar anak yaitu dengan melakukannya berbagai macam permainan, salah satunya yaitu permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. Permainan bentengan dan gobak sodor merupakan sebuah permainan tradisional yang sering dimainkan pada zaman dahulu.

Dengan memberikan permainan tradisional tersebut secara tidak sadar kita dapat meningkatkan keterampilan pada anak. Dengan sering melakukan permainan tersebut otomatis otot anak-anak akan menjadi semakin kuat, tangkas dan terlatih.

Bermain adalah aktivitas yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan seorang anak, banyak hal yang dapat dilakukan dan ditemui anak dalam aktivitas bermainnya tersebut. Bermain begitu penting bagi perkembangan fisik, psikis dan sosial anak, dengan bermain anak juga bisa berinteraksi dengan teman-temannya yang sehingga dapat memberikan berbagai pengalaman serta dengan bermain berkelompok dapat memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk melakukan interaksi, dan bertenggang rasa dengan sesama teman-temannya. Jika digali lebih dalam, ternyata makna dibalik permainan tradisional terkandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang tidak mengenal dan menghayati nilai-nilai yang diangkat dari keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Dengan bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengapresiasi perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengendalikan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Berdasarkan hasil Observasi pada tanggal 19 Desember 2019 di SDN GAYAM III bahwa kemampuan motorik kasar siswa seperti berlari melompat dan kelincahannya masih dapat dikategorikan rendah, hal ini nampak ketika mereka melakukan gerakan-gerakan zig-zag mudah terjatuh, sedangkan hasil wawancara dengan guru olahraga yaitu Bapak Andre S.Pd menunjukkan bahwa siswa dan siswa tidak bergerak secara efektif ketika mengikuti kelas, oleh karena itu dalam keadaan seperti ini, peneliti bermaksud untuk menerapkan apa yang dikenal sebagai kegiatan yang dapat memiliki pengaruh yang menguntungkan dalam

meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kita sebagai kebugaran mereka. Peneliti bertujuan untuk menggunakan permainan tradisional seperti fortifikasi dan gobak sodor untuk melakukan latihan. Karena banyak gerakan motorik kasar yang digunakan dalam permainan fortifikasi dan gobak sodor, peneliti bertujuan untuk memberikan peningkatan yang cukup besar dalam keterampilan motorik kasar pada siswa kelas 5 dengan permainan ini.

Dari bahasan diatas maka masalah dalam penelitian tersebut adalah “Apakah Ada Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Siswa Kelas V”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa lebih cenderung bermain gadget ketimbang bermain permainan tradisional.
2. Kurang aktifnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PJOK.
3. Motorik kasar siswa SDN gayam III masih tergolong pada kategori rendah.
4. Guru PJOK Belum pernah menerapkan peningkatan motorik kasar melalui metode bermain.

C. Batasan Masalah

Sangat penting untuk membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah yang ada. Hal ini disesuaikan dengan identifikasi masalah sehingga dapat dicapai sesuatu dalam penelitian dan peneliti dapat membatasi masalah pada:

1. Permainan klasik fortifikasi dan gobak sodor telah dipilih.
2. Keterampilan motorik kasar yang dipilih adalah: (kekuatan, kecepatan, dan kelincahan).

3. Di SDN Gayam III, subjek penelitian adalah anak kelas V dengan usia rata-rata 11-13 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini, berdasarkan batasan masalah tersebut di atas:

1. Apakah permainan tradisional bentengan dan gobak sodor berpengaruh terhadap perkembangan motorik kasar?
2. Apakah permainan tradisional bentengan dan gobak sodor berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar?:

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan tradisional bentengan dan gobak sodor terhadap peningkatan motorik kasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara teoritis dapat memberikan kontribusi terhadap metode pembelajaran dan pengetahuan pada pendidikan anak sekolah dasar tentang

kegiatan bermain untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar (kekuatan, kecepatan, dan kelincahan) pada siswa kelas V SDN GAYAM III TAHUN AJARAN 2019/2020.

2. Manfaat secara Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai alat pembelajaran bagi para peneliti yang melakukan pekerjaan ilmiah dan sebagai cara untuk mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari di kelas, dan untuk melihat seberapa besar pengaruh bermain benteng dan Sodor di seluruh dunia terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar (kekuatan, kecepatan, dan kelincahan) di kalangan siswa kelas V SDN GAYAM III TAHUN AJARAN 2019/2020.

Peneliti lainnya sebagai bahan masukan dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Manfaat bagi Guru

Sebagai bahan evaluasi dan acuan dalam meningkatkan proses belajar mengajar, memberikan masukan yang dapat mendorong dan menyampaikan kegiatan belajar melalui permainan.

c. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat membangun kegiatan yang lebih menarik dan imajinatif agar pembelajaran anak tidak monoton.

G. Definisi Operasional

1. Pengertian Permainan Bentengan

Bentengan adalah permainan yang dapat dimainkan oleh 2 grup, masing-masing grup terdiri dari 3-10 orang. Masing-masing grup bisa memilih tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai bentengnya. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang atau mengambil alih benteng lawan dengan cara menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakan kata benteng.

2. Pengertian Permainan Gobak Sodor

Gobak Sodor adalah sebuah permainan yang terdiri dari dua tim, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 – 5 orang.

Inti permainannya adalah menghadang lawan supaya tidak bisa melewati garis sampai ke baris terakhir secara bolak-balik, untuk meraih sebuah kemenangan seluruh tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik.

3. Pengertian Motorik Kasar

Keterampilan motorik kasar melibatkan sebagian besar tubuh dan membutuhkan energi karena dilakukan oleh otot yang lebih besar seperti kaki.

