

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai sosial seperti kerjasama, saling menghormati, dan saling menghargai yang tujuannya yaitu untuk membentuk perilaku sosial siswa agar menjadi lebih baik. Permainan tradisional juga banyak mengandung manfaat bagi aktivitas fisik siswa. Dengan aktivitas fisik siswa yang baik diharapkan dapat mendukung terhadap kebugaran jasmani siswa. Seorang siswa yang memiliki tubuh yang bugar akan mampu menjalani segala aktivitas fisik sehari-hari tanpa adanya keluhan kelelahan yang berarti. Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak-anak biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak, banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Karakteristik anak sekolah dasar itu masih suka bermain. Dimana dengan melakukan kegiatan bermain akan memberikan efek yang positif untuk pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Dengan bermain juga dapat menimbulkan rasa kebersamaan, kerjasama, dan gotong royong. Indonesia merupakan bangsa yang kaya budaya, beranekaragam kultur, etnis, suku dan agama disetiap daerahnya. Tak luput halnya dengan permainan rakyat atau sering disebut dengan permainan tradisional. Permainan tradisional disetiap daerah berbeda satu sama lain, berbeda nama juga berbeda aturan. Menurut Kusumawati Oktaria, (2017: 1) Permainan

rakyat atau olahraga tradisional adalah sebuah nilai budaya dalam khasanah kearifan lokal masyarakat Indonesia, seperti kita tau bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan dari nenek moyang, dimana permainan tersebut hanya membutuhkan peralatan yang sederhana dan murah sehingga peralatannya dapat dicari dengan mudah. Permainan tradisional disamping mengajarkan untuk gerakan-gerakan fisik seperti berlari, melompat, dan melempar tetapi juga mengajarkan sikap sportif dan kerjasama. Dengan bermain diharapkan siswa menjadi senang dan gembira sehingga dari pembelajaran dapat tercapai hasil yang maksimal.

SDN 3 Kapasan adalah sekolah dasar yang ternama terletak di daerah Surabaya Utara tepatnya di daerah Kapasan, disekolah ini terkait sarana dan prasarana sangat lengkap sehingga sekolah SDN 3 Kapasan akreditasinya sangat baik. Disekolah ini ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler misalnya kegiatan pramuka, drambend, pencak silat, dan lain sebagainya. Selama 4 bulan menjadi asisten guru PJOK di sekolah SDN 3 Kapasan ini saya mendapatkan pengalaman baru yaitu adanya penemuan masalah yang dialami siswa pada saat melakukan aktivitas mata pelajaran PJOK, dari hasil dilapangan yang saya lihat kebanyakan siswa yang mengikuti pelajaran PJOK sering mengalami kecapekan hal itu dapat diartikan tingkat kebugaran siswa SDN 3 Kapasan sangat kurang maksimal, padahal guru PJOK belum memberikan materi inti tetapi tingkat kebugaran siswa sudah menurun sehingga proses pembelajaran kurang maksimal, padahal biasanya model pembelajaran tingkat SD itu bersifat PJOK tematik yang artinya pembelajaran yang menyenangkan. Dari permasalahan diatas peneliti ingin memberikan bentuk permainan tradisional untuk diberikan kepada siswa SDN Kapasan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

Berdasarkan pemampanan latar belakang masalah tersebut, peneliti menganggap penting untuk membahas masalah ini, dengan harapan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa SDN Kapasan dalam meningkatkan kebugaran jasmani, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa SDN 3 Kapasan”.

B. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini akan dijelaskan arah penelitian, sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Untuk menjelaskan arah penelitian, maka akan diuraikan sebagai berikut: pada penelitian ini penelitiannya membahas tentang “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Pada Siswa SDN 3 Kapasan”. Jadi dalam penelitian ini peneliti lebih fokus meneliti pada peningkatan kebugaran jasmani.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kebugaran jasmani pada siswa SDN 3 Kapasan?

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kebugaran jasmani pada siswa SDN 3 Kapasan.

E. MANFAAT PENELITIAN

Peneliti ini memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Menjadi acuan dalam perkembangan substansi ilmu, khususnya dalam upaya peningkatan prestasi olahraga.
2. Hasil penelitian ini bisa dibuat acuan untuk model pembelajaran PJOK di tingkat SD.
3. Sebagai gambaran atau referensi para guru, pelatih, dan praktisi olahraga dalam memberikan program latihan pada anak didiknya.
4. Untuk pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PJOK tingkat SD.