

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara dengan sistem pembelajaran yang bisa dibilang cukup baik. Dimana sistem tersebut telah diatur dalam undang undang negara seperti yang tercantum pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Dari penjabaran diatas dapat difahami dengan jelas bahwa sistem yang ada sudah dipersiapkan sedemikian rupa dalam upaya mecerdaskan bangsa.

Sistem pembelajaran yang baik tentu saja harus didukung dengan teknologi yang memadai juga. Seperti yang kita ketahui dizaman yang serba moderen ini semua jenis kegiatan sehari hari terbantu dengan yang namanya teknologi. Salah satu pada sistem pembelajaran dimana teknologi memiliki peranan penting guna kelancaran kegiatan pembelajaran. digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus media komunikasi antara siswa dan guru. Sebagai media pembelajaran siswa akan mendapatkan materi pembelajaran beserta latihannya melalui website tanpa perlu tatap muka dengan guru yang bersangkutan. Materi yang diberikan dapat berupa teks ataupun video. Meskipun tidak bertatap muka, komunikasi antar siswa dan guru tidak lepas begitu saja, Teknologi sebagai media komunikasi menyediakan sarana bagi siswa dan guru sehingga antar siswa dan guru masih dapat berkomunikasi untuk membahas materi pelajaran yang masih belum dapat dimengerti oleh siswa itu sendiri.

Beberapa bulan ini kita sedang dihadapkan pada situasi pandemi akibat covid-19 yang menyerang hampir seluruh negara. Keterbatasan untuk melakukan komunikasi secara langsung mengharuskan peserta didik menggunakan sistem

pembelajaran secara daring. dari perkembangan teknologi yang semakin maju serta berada pada situasi yang mengharuskan kita lebih ketergantungan kepada teknologi umumnya gadget memberikan beberapa dampak negatif. salah satunya memengaruhi pengetahuan anak mengenai warisan budaya yang turun temurun diwariskan oleh generasi terdahulu seperti permainan tradisional. Jika melihat posisi permainan tradisional pada saat sekarang, posisinya sudah bergeser atau tergantikan oleh permainan moderen seperti game online, nintendo, playstation, dan masih banyak lagi yang membuat anak tertarik untuk memainkannya. Kurangnya peminat pada permainan tradisional menyebabkan lunturnya permainan tersebut secara perlahan, apalagi disandingkan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Dampak negatif dari segi psikologis akibat kecanduan teknologi sangat kentara dalam hal semangat belajarnya. Dalam penelitian yang akan dilakukan, sampel yang diambil di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik. Dimana permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui pembelajaran yang dikemas dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, keterampilan emosi, keterampilan sosial, dan moral.

Pembekalan pengalaman belajar itu diberikan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif. Di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik. terdapat banyak sekali permainan tradisional yang dikembangkan dari beberapa daerah yang ada di Indonesia, contohnya yakni egrang, congklak, lompat tali, bentengan, gobak sodor dan masih banyak lagi. Disana terdapat ekstrakurikuler pencak silat, didalam kegiatan tersebut peserta didik dituntut untuk mempelajari tentang teknik dasar pencak silat yang baik dan benar, adapun macam macam teknik pencak silat sebagai berikut pukulan, tendangan, guntingan, bantingan dan elakan.

Melihat permasalahan yang terjadi pada peserta didik di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik, maka diperlukan penerapan yang lebih efektif dan efisien. Penerapan yang mengarah kepada bagaimana agar peserta didik terlatih untuk tetap serius dan tidak bosan dalam pembelajaran maka penerapan tersebut dengan permainan gobak sodor. Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang anak dan sebaiknya diberikan sedini mungkin, terutama pada anak usia 10-14 tahun. Pada masa ini perkembangan kemampuan yang dimiliki anak meningkat secara pesat sehingga membentuk etika, kepribadian yang baik, kecerdasan, kemandirian, keterampilan dan produktivitas yang baik sehingga anak-anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya.

Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan, informasi, dan perkembangan lainnya. Fungsi permainan yang diberikan pada anak nantinya akan memudahkan bagi guru dan orang tua untuk memahami karakter anak, intervensi pada jalan pikiran anak, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak.

Jenis permainan tradisional sangat banyak, hampir semua permainan tradisional berhubungan dengan motorik kasar dan motorik halus. Menurut Husna (2009:33) permainan tradisional di Indonesia dibagi menjadi 4 kategori, yaitu:

- 1) permainan tradisional di luar rumah,
- 2) permainan tradisional di dalam rumah,
- 3) permainan tradisional rakyat 17 Agustusan,
- 4) permainan tradisional pengundian.

Modifikasi permainan merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar dalam pelajaran pendidikan jasmani, terutama untuk siswa Sekolah Dasar. Gobak sodor merupakan salah satu permainan yang banyak dikenal di Jawa.

Menurut Dony (2013) 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 kelincuhan, dengan begitu dalam penerapan permainan ini mengandung Teknik penguasaan keterampilan fisik, yang salah satunya dapat diamati pada aspek kelincuhan. Terdapat nilai spiritual dalam permainan Gobak Sodor pada olahraga pencak silat yakni kelincuhan, karena Ketika kita memainkan permainan ini maka, kita harus melewati hadangan lawan agar bisa lolos melewati garis ke garis terakhir secara bolak-balik. Untuk meraih kemenangan, seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik. Maskut dari proses bolak balik ini ialah competitor harus bisa Kembali tanpa tertangkap lawan dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Dalam permainan gobak sodor ini bisa dimodifikasi sedemikian rupa agar peserta didik tidak bosan dan tetap antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hadangan dalam permainan gobak sodor ini untuk melatih kelincuhan pada pencak silat. Semakin gesit peserta didik dapat menghindari dari hadangan lawan maka nilai yang didapatkan peserta didik mengenai kelincuhan akan semakin tinggi. Maka dalam hal ini penulis ingin memberikan rekomendasi penerapan bermain gobak sodor yang harapannya bisa lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Penerapan yang dimaksudkan adalah penerapan dengan permainan gobak sodor. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Meningkatkan Kelincuhan Pada Olahraga Pencak Silat Di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik”.

B. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini akan dijelaskan arah penelitian sehingga tidak terjadi salah penafsiran. Untuk memperjelas arah penelitian, maka di sini akan dijelaskan sebagai berikut: penelitian ini membahas tentang penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kelincahan pada olahraga pencak silat di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik, karena peneliti ingin membuktikan apakah penerapan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kelincahan pada pencak silat. Jadi pada dasarnya penelitian ini hanya membahas tentang penerapan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan kelincahan pada olahraga pencak silat di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik dengan demikian arah eksperimen ini akan fokus kearah teknik berlatih dengan penerapan permainan tradisional gobak sodor.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah permainan gobak sodor dapat meningkatkan kelincahan pada pencak silat ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional gobak sodor terhadap kelincahan pencak silat.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut dan juga penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian lain sejenis untuk mengetahui penerapan permainan gobak sodor terhadap kelincahan pada pencak silat di MTS Alkhoiriyah 2 Gresik.

2. Praktis

- a. Bagi dunia pendidik

Dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru dalam memodifikasi proses belajar mengajar maupun

ekstrakurikuler dengan harapan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak jenuh dalam proses pembelajaran serta dapat melatih kemampuan kelincahan pada olahraga pencak silat.

b. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran yang inovatif.