

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bermain adalah kegiatan pura-pura yang ditujukan untuk memperoleh kesenangan dengan atau tanpa menggunakan alat. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Arindhi & Lestarinigrum (2018) bahwa bermain adalah tindakan imajinatif yang dilakukan dengan maupun menggunakan alat dengan gembira sehingga anak-anak dapat memperluas asumsi melalui hal-hal pribadi. Menurut Fadlillah (2019) bermain adalah kegiatan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan mental dari setiap tindakan yang dilakukan, terlepas dari apakah menggunakan alat maupun tidak. Sedangkan menurut Sudono (2000) bermain adalah suatu gerakan yang diselesaikan tanpa menggunakan alat-alat yang menghasilkan pemahaman atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, atau menumbuhkan pikiran kreatif pada anak. Bermain adalah kegiatan yang ditujukan untuk mendapatkan kesenangan terlepas dari penggunaan alat bermain.

Bermain harus dilakukan sesuai keinginan sendiri tanpa tekanan dari orang lain, sehingga anak-anak akan bermain tanpa khawatir bermain dan melakukan permainan yang berbeda kapan saja dan berkembang dengan cekatan (Hasanuddin, 2020). Menurut Hughes (2010) karakteristik dari bermain yaitu, 1. Bermain didorong oleh inspirasi dari dalam diri sendiri, menyiratkan bahwa apa yang mendorong anak-anak untuk melakukan latihan bermain adalah tindakan nyata, bukan variabel luar yang bersifat lahiriah. Misalnya, penghiburan dari orang tua, untuk mendapatkan hadiah, dll; 2. bermain bersifat dinamis dan dapat diikuti oleh siapa saja, yang berarti bahwa bermain membutuhkan keaktifan dari pelakunya dan dapat diikuti oleh siapa saja tanpa paksaan dan anak-anak yang bermain memiliki kesempatan untuk memilih jenis permainan yang ingin mereka lakukan.; 3 bermain itu menyenangkan, maksudnya bahwa bermain dapat memberikan perasaan baik bagi pelakunya, artinya bahwa semakin banyak gerakan yang menyenangkan, semakin menjadi bermain yang sebenarnya.; 4. Bermain lebih diatur pada prosesnya, bukan hasil yang sebenarnya, dimaksudkan

bahwa konsentrasi dalam bermain adalah ketikan bermain itu sendiri, bukan pada hasil atau akhir dari kegiatannya. didalam kehidupan sehari hari, bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang bisa membuat manusia melakukan interaksi dengan manusia lain, seorang anak biasanya akan melakukan berbagai permainan dalam bermain.

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk bersenang-senang, menghabiskan energi ekstra, dan selanjutnya memiliki pilihan untuk berolahraga. Menurut Sumarsono (2017) Permainan adalah suatu sarana yang dilakukan untuk kegiatan bermain, yang didalamnya terdapat aturan - aturan dan alat-alat yang sudah dipahami bersama-sama dan yang telah ditetapkan Bersama yang melakukan permainan tersebut. Ada banyak jenis permainan yang kita ketahui, namun permainan tersebut terbagi menjadi dua kategori, yaitu permainan tradisonal dan permainan *modern*. Permainan *modern* adalah Permainan yang dimainkan menggunakan peralatan *modern* yang telah berkembang dimasyarakat dan dimainkan oleh dua orang bahkan bisa dimainkan sendiri tanpa adanya teman bermain ( Saputra, 2017). Sedangkan permainan tradisioanl merupakan menjadi permainan yang diperoleh secara turun temurun, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat untuk perkembangan dan kemajuan anak-anak(Iswinarti, 2017).

Selain itu, Permainan tradisonal juga terbukti mampu menumbuhkan karakter anak seperti toleransi, tanggung jawab, sportif, disiplin, ketekunan, kemandirian, percaya diri, dan kerjasama (Sumarsono, 2017). Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan menghibur yang menghibur diri, dan juga sebagai sarana untuk menjaga hubungan dan hiburan sosial dan sebagai sarana untuk membangun kerjasama. Permainan tradisonal adalah permainan yang berasal dari daerah setempat, permainan tersebut merupakan sumber daya sosial negara dan di dalamnya terdapat komponen untuk melatih fisik (Handoko & Gumantan, 2021). Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat membangun karakter pada anak dan rasa cinta terhadap tanah air

Dibandingkan permainan *modern* permainan tradisional memiliki banyak keunggulan, Selain itu permainan tradisional juga baik untuk perkembangan fisik dan mental, jiwa kepemimpinan, kreatifitas dan kesehatan. Hal ini selaras dengan pernyataan (Yosinta et al., 2016) yaitu Permainan tradisional diketahui menikmati beberapa keunggulan dibandingkan permainan masa kini, termasuk tidak memerlukan biaya untuk memainkannya, menumbuhkan kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan dan emosional anak, membawa anak lebih dekat dengan alam, sebagai sarana untuk mempelajari nilai-nilai, mengembangkan motorik pada anak, bermanfaat untuk kesehatan anak, mengoptimalkan kemampuan kognitif anak, memberikan kesenangan dan waktu yang menyenangkan, dapat dimainkan lintas usia, dan mengasah daya tanggap imajinatif anak-anak. Permainan tradisional juga sangat baik untuk perkembangan sosial, karena saat melakukan permainan secara tidak langsung anak satu dengan yang lain saling berinteraksi. Berbeda dengan saat bermain permainan modern, anak menjadi sangat kurang berinteraksi dengan sesama karena saat melakukan permainan anak sangat jarang berinteraksi dengan anak lain, hal tersebut dikarenakan permainan modern dapat dilakukan secara individu.

Banyak manfaat yang dimiliki oleh permainan tradisional untuk anak-anak, Selain tidak menghabiskan banyak biaya dan memiliki kemampuan untuk menjaga kondisi tubuh, permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan, permainan tradisional juga sangat bagus untuk melatih mental maupun fisik anak-anak (Hasanah, 2016). Permainan tradisional memiliki peranan dalam pembentukan karakter pada anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain adalah terbuka, disiplin, pekerja keras, inovatif, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya (Maghfiroh, 2020). Pendidikan karakter tidak akan bisa terlepas dari pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani mengambil peran penting dalam pengaturan dan penguatan kepribadian siswa karena pendidikan jasmani yang sebenarnya memberikan nilai-nilai olahraga dengan mengajar mereka secara langsung dengan siswa langsung melatih mereka (Jiwandono, 2020). Andiani (2012) berpendapat bahwa manfaat permainan tradisional dalam membentuk

karakter anak diantaranya yaitu: kejujuran, sportivitas, kegigihan dan kegotong royongan. Dengan permainan tradisional, anak-anak dapat melatih konsentrasi, informasi, mentalitas, kemampuan dan penguasaan yang secara alami dilengkapi oleh otak dan tubuh manusia.

Sekolahan dan olahraga sebenarnya memiliki definisi yang substansial, khususnya upaya untuk membentuk dan melatih sifat siswa secara alami, *neuromuskular*, mental, batin, tipikal, dan sosial melalui tugas-tugas proaktif mengingat perkembangan dari olahraga. (Mashuri et al., 2019). Menurut Mustafa (2021) Pendidikan jasmani sebenarnya sangat penting dalam pendidikan untuk mendorong kapasitas melalui pengembangan sehingga dapat mencapai kesejahteraan dan tujuan instruktif normal, yang mencakup informasi, kemampuan, dan mentalitas. Pendidikan jasmani adalah usaha yang digunakan oleh guru untuk menciptakan dan mengembangkan lebih lanjut kebugaran, gerakan terkoordinasi, kemampuan berpikir dan sikap positif melalui berbagai bentuk aktivitas permainan, olahraga, dan pendidikan kesehatan dengan tujuan agar anak-anak dapat melanjutkan dengan gaya hidup yang sehat sepanjang hidupnya. Menurut (Iyakrus, 2018) Pendidikan jasmani akan menjadi bagian yang sangat penting dan penting di sekolah apabila diarahkan secara tepat, salah satu komitmen mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang sebenarnya di sekolah, khususnya di sekolah dasar (SD) terhadap prestasi olahraga adalah mempersiapkan siswa secara fisik dan mental. Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, ketangkasan diharapkan dapat membantu menunjang gerak siswa

Kelincahan adalah kemampuan untuk membalik arah tubuh atau bagian tubuh secara cepat dan tepat (Nur, 2016). Menurut Rohman (2015) Kelincahan adalah kemampuan individu untuk mengubah arah dan posisi tubuhnya dengan cepat dan tepat saat bergerak, sesuai dengan keadaan tertentu tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya. Dapat disimpulkan bahwa kelincahan merupakan kemampuan untuk mengubah arah tubuh dengan cepat dalam situasi apapun tanpa kehilangan keseimbangan tubuh. Kelincahan adalah komponen yang harus dimiliki oleh anak, karena kelincahan sangat dijunjung dalam kehidupan sehari-hari. Kelincahan juga harus dimiliki dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Hal ini juga dikemukakan oleh Yulianti & Fithroni (2019) bahwa kelincahan merupakan salah satu bagian dari kebugaran jasmani yang sebenarnya yang harus ditingkatkan agar perkembangan motorik kasar anak-anak dapat berkembang secara optimal karena dalam kelincahan terdapat komponen kekuatan, kecepatan, keseimbangan dan koordinasi

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru penjas di MI Islamiyah sambongrejo, diperoleh hasil yaitu menurut guru penjas tingkat kelincahan masih dikatakan rendah karena saat pembelajaran berlangsung siswa kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung, dan dikarenakan kelincahan sangat diperlukan saat pembelajaran penjas, maka kelincahan harus ditingkatkan. Berdasarkan hasil uraian dan temuan masalah di lapangan, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang “PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KELINCAHAN SISWA KELAS IV DAN V PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI MI ISLAMIYAH SAMBONGREJO” Peneliti ingin menggunakan permainan tradisional gobak sodor, dan permainan betengan untuk meningkatkan kelincahan pada siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah sambongrejo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Adakah pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan siswa kelas IV dan V pada MI Islamiyah Sambongrejo ?
- 1.2.2 Seberapa besar pengaruh dari permainan tradisional terhadap kelincahan siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah Sambongrejo?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan tradisioanal dapat meningkatkan kelincahan siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah Sambongrejo.
- 1.3.2 Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari permainan tradisional terhadap kelincahan siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah Sambongrejo

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Dalam penelitian ini masalah yang diteliti hanya tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kelincahan siswa kelas IV dan V MI Islamiyah Sambongrejo

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat teoritis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang permainan tradisional yang dapat meningkatkan tingkat kelincahan pada siswa
2. Dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kelincahan melalui permainan tradisional
3. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan, yaitu inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan kemampuan kelincahan pada anak

### **1.5.2 Manfaat praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi siswa**

1. Dapat meningkatkan kelincahan pada siswa sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani
2. Menambah wawasan tentang keanekaragaman permainan tradisional yang ada di Indonesia

#### **1.5.2.2 Bagi guru**

1. Guru bisa mengetahui bagaimana tingkat kelincahan siswa kelas IV dan V di MI Islamiyah Sambongrejo
2. Guru bisa mengetahui bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan tingkat kelincahan

#### **1.5.2.3 Bagi peneliti**

1. Untuk menambah wawasan tentang ilmu yang dipelajari diperkuliahan
2. Untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan

## **1.6 Definisi Istilah**

### **1.6.1 Kelincahan**

Kelincahan adalah kemampuan individu untuk mengubah arah dan posisi tubuhnya dengan cepat dan tepat saat bergerak, sesuai dengan keadaan tertentu tanpa kehilangan keseimbangan tubuhnya (Rohman, 2015). Hidayat et al (2021) juga menyatakan bahwa kelincahan adalah pergerakan tubuh yang cepat dan masih memperhatikan posisi tubuhnya agar tidak kehilangan keseimbangan. Kelincahan tidak hanya berperan penting pada olahraga melainkan juga pada tumbuh kembang anak. Seorang anak akan memiliki keterampilan motorik yang baik apabila dalam keadaan bugar jasmaninya, sehingga kelincahan dianggap penting dalam melatih perkembangan motorik kasar anak agar anak siap dalam menghadapi tugas-tugas perkembangan selanjutnya. Kelincahan tidak hanya berperan penting pada olahraga melainkan juga pada tumbuh kembang anak. Seorang anak akan memiliki keterampilan motorik yang baik apabila dalam keadaan bugar jasmaninya, sehingga kelincahan dianggap penting dalam melatih perkembangan motorik kasar anak agar anak siap dalam menghadapi tugas-tugas perkembangan selanjutnya

### **1.6.2 Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran melalui aktifitas fisik yang dimaksudkan untuk kesehatan, mendorong gerakan motorik ,pengetahuan dan perilaku hidup yang sehat yang dinamis, sportivitas, dan kapasitas untuk kecerdasan emosional (Rahayu, 2016) . Pendidikan jasmani merupakan usaha yang dilakukan untuk menciptakan suatu keadaan yang mampu mempengaruhi potensi siswa agar berkembang menjadi lebih baik melalui aktivitas jasmani (Utama, 2011) . Menurut Winarno (2006) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan yang menggunakan aktivitas jasmani (fisik) sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan

### **1.6.3 Permainan**

Permainan adalah suatu sarana yang dilakukan untuk kegiatan bermain, yang didalamnya terdapat aturan - aturan dan alat-alat yang sudah dipahami bersama-sama dan yang telah ditetapkan Bersama yang melakukan permainan tersebut (Sumarsono, 2017). Karim & Wifroh (2014) menyatakan bahwa

permainan adalah aktivitas yang didalamnya terdapat aturan bermain atau peraturan tertentu yang disesuaikan untuk kebutuhan bermain. Permainan selalu merujuk pada anak-anak, meskipun tidak menutup kemungkinan juga dimainkan oleh orang dewasa tetapi praktiknya, dunia bermain dikenal dengan dunianya anak-anak (Maricar & Tawari, 2018). Menurut (Diharjo, 2020) definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu, bahkan mengisiss sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Bermain juga dapat mengontrol motorik kasar.

#### **1.6.4 Permainan Tradisional**

Permainan tradisonal adalah permainan yang berasal dari daerah setempat, permainan tersebut merupakan sumber daya sosial negara dan di dalamnya terdapat komponen untuk melatih fisik (Handoko & Gumantan, 2021) Menurut Lubis et al (2021). Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan menghibur yang menghibur diri, dan juga sebagai sarana untuk menjaga hubungan dan hiburan sosial dan sebagai sarana untuk membangun kerjasama. Permainan tradisonal adalah permainan yang berasal dari daerah setempat, permainan tersebut merupakan sumber daya sosial negara dan di dalamnya terdapat komponen untuk melatih fisik (Handoko & Gumantan, 2021)

UNUGIRI