

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1, tertulis bahwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja serta terencana yang berbentuk penciptaan lingkungan dan proses belajar aktif bagi para peserta didik. Peserta didik juga dapat mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan intelektual, akhlak mulia, serta bakat yang dapat dimanfaatkan dalam rangka berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat.

Dasar bagi jenjang pendidikan selanjutnya diletakkan oleh pendidikan dasar, yang sering disebut sekolah dasar. Setiap siswa sekolah dasar menerima berbagai informasi melalui berbagai topik. Mata pelajaran sekolah dasar dirancang untuk mengembangkan kekuatan mental dan fisik serta jiwa spiritual anak. Di antara mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Kustari & Mahendra, 2020:384)

Pendidikan jasmani, yang terkadang disebut sebagai olahraga dan kesehatan, adalah metode pengajaran melalui latihan dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik. Kelincahan gerak siswa meningkat seiring dengan tingkat aktivitas atau gerakan mereka.

Kemampuan untuk memadukan beberapa gerakan dengan cepat untuk mengubah postur atau arah tubuh disebut kelincahan. Kemampuan untuk mengubah

arah posisi tubuh dengan cepat dan tepat tanpa kehilangan keseimbangan di sebut kelincahan .(Hidayat, 2020:7)

Kelincahan merupakan faktor penting dalam olahraga dan aktivitas fisik yang dapat mempengaruhi performa siswa dalam permainan tradisional. Ini adalah bagian yang tidak hanya mencakup kecepatan gerakan, tetapi juga elemen penting seperti keseimbangan dinamis, kekuatan otot, fleksibilitas, dan kecepatan reaksi. Semua ini bekerja sama untuk memungkinkan gerakan yang efisien dalam berbagai arah.

Saat ini permainan tradisional sudah menjadi jarang di mainkan, karena munculnya teknologi digital seperti gadget yang membuat anak-anak kurang meminati permainan tradisional tersebut (Maulana, 2023:2). Permainan tradisional menunjukkan pengetahuan turun temurun dan memiliki berbagai fungsi atau pesan di baliknya. Pada dasarnya, permainan ini dapat dimainkan oleh semua peminatnya, baik anak-anak maupun orang dewasa. (Kurniawan, 2019:7) Permainan tradisional adalah media interaksi yang bertujuan untuk meningkatkan aspek psikologis anak sebagai persiapan untuk dunia dewasa. Konsep permainan terdiri dari berbagai kegiatan dan perilaku yang disesuaikan dengan usia anak, dan setiap area memiliki karakteristik yang sangat berbeda. Setiap permainan tradisional memiliki karakteristik unik dan mencerminkan kekayaan budaya lokal sebagai wahana edukasi yang alami dan bermakna. Keberagaman ini dihasilkan dari pengaruh adat-istiadat, kebiasaan lokal, dan bahkan elemen magis atau spiritual.

Menurut Kurniawan (2019:10), permainan tradisinonal dapat dikatogrikan : permainan untuk bermain (rekreasi), permainan untuk bersaing (kompetisi), dan permainan pendidikan.

Pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 76 Muaro Jambi, terutama di kelas IV, menunjukkan bahwa ada banyak masalah dengan kelincahan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kelincahan yang masih rendah. Ini ditunjukkan oleh kemampuan mereka untuk melakukan gerakan yang membutuhkan perubahan arah dengan cepat. Kondisi ini sangat terlihat saat siswa berpartisipasi dalam aktivitas olahraga seperti bermain bola. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, salah satunya adalah kecenderungan siswa untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget, dan kurangnya aktivitas fisik. Hal ini diperkuat dari data Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 yang mencatat anak usia 0-18 tahun mendominasi pasar game online dengan persentase 46,2% yang menyebabkan mereka malas berolahraga. Selain itu, minat siswa terhadap olahraga dan aktivitas fisik juga menurun. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk perkembangan anak. Melihat masalah ini, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kelincahan siswa dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran olahraga. misalnya permainan hadang adalah contoh permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan kelincahan siswa dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik siswa, tetapi juga dapat membantu menjaga tradisi lokal dan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Diharapkan kelincahan siswa kelas IV SD Negeri 76 Muaro Jambi akan meningkat dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan bahwa metode ini akan membantu mereka lebih menyukai permainan tradisional dan aktivitas fisik pada umumnya.

Oleh karena itu, untuk mendapatkan data dan hasil yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan seberapa efektif penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan kelincahan siswa. Dengan demikian, penelitian atau program dengan judul "Meningkatkan kelincahan Melalui Permainan tradisional Siswa Kelas IV SD Negeri 76 Muaro Jambi" menjadi sangat relevan dan penting. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kelincahan siswa, khususnya di SD Negeri 76 Muaro Jambi.

1.2 Identikasi Masalah

1. Rendahnya tingkat kelincahan siswa kelas IV SD Negeri 76 Muaro Jambi yang terlihat dari gerakan siswa yang masih kaku dan lambat dalam merespon perubahan arah saat melakukan aktivitas olahraga.
2. Kecenderungan siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan aktivitas statis, sehingga kurang melakukan aktivitas fisik yang dapat mengembangkan kelincahan gerak siswa kelas IV SDN 76 Muaro Jambi kurang maksimal

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini jelas, maka dilakukan pembatasan masalah agar permasalahan tidak semakin meluas. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membagi permasalahan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Kelincahan siswa merupakan variabel terikat, sedangkan permainan tradisional hadang dan benteng-bentengan merupakan variabel bebas.

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah, peneliti memilih judul “meningkatkan Kelincahan Melalui Permainan Tradisional Siswa Kelas IV SDN 76 Muaro Jambi”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang ditemukan diatas, maka dapat dirumuskan apakah permainan tradisional hadang dan benteng-bentengan dapat meningkatkan kelincahan siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kelincahan siswa kelas IV di SD Negeri 76 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui olahraga tradisional kelas IV SD Negeri 76 Muaro Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a) Menyediakan konsep dan sumber untuk kemajuan penelitian pendidikan, khususnya di bidang pendidikan jasmani dan penerapan permainan klasik untuk meningkatkan kelincahan siswa.
- b) Untuk dijadikan bahan penelitian bagi penelitian masa depan mengenai bagaimana permainan tradisional dapat meningkatkan ketangkasan siswa.

2. Manfaat Praktis:

1) Bagi Siswa:

- a) Meningkatkan kelincahan siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan
- b) Menumbuhkan keaktifan dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani
- c) Mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional kepada siswa
- d) Meningkatkan kebugaran jasmani siswa

2) Bagi Guru:

- a) Memperkaya variasi pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional
- b) Membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani

3) Bagi Sekolah:

- a) Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 76 Muaro Jambi.
- b) Menjadi model penerapan program peningkatan kelincahan yang dapat diadopsi oleh kelas atau sekolah lain.
- c) Membantu sekolah dalam melestarikan budaya lokal melalui permainan tradisional

4) Bagi Peneliti:

- a) Menambah pengalaman dan wawasan dalam melakukan penelitian khususnya dalam upaya meningkatkan kelincahan siswa
- b) Mengembangkan kemampuan peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian di bidang pendidikan jasman

