

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kesehatan fisik yang baik paling utama untuk setiap orang untuk melakukan tugas sehari-hari (Suantika et al., 2016; Gunawan et al., 2016). Kesiapan mental dan fisiologis seseorang dalam menangani beban kerja bergantung pada tingkat kebugaran fisiknya (Nala, 2016; Santika, 2017). Hal yang serupa untuk siswa yang mempunyai pekerjaan rumah. Siswa yang sehat jasmaninya akan lebih mudah menyelesaikan kegiatan pembelajaran tersebut. Siswa yang sehat jasmani akan lebih mudah mengikuti kegiatan kelas. Karena tidak cepat lelah, siswa akan lebih reseptif terhadap pemaparan isi pelajaran yang disampaikan guru. Penerapan pengajaran di kelas akan mendapat manfaat dari hal ini. Siswa dapat meningkatkan kesehatan jasmaninya dengan berbagai cara, salah satunya dengan sering melakukan aktivitas fisik (Prakoso, 2015). Selain itu juga dibantu dengan memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh melalui konsumsi makanan sehat (Miko & Dina, 2016).

Penjas lebih lanjut (Ginjar, 2018) terlihat bahwa siswa sering mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani karena sifat kurikulum yang berulang-ulang. Pembelajaran pendidikan jasmani yang disajikan dalam bentuk permainan lebih mampu menarik perhatian siswa. Mengingat kebosanan merupakan salah satu penyebab utama kelesuan siswa dalam

berolahraga, maka perlu adanya terobosan untuk meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, masalah ini diyakini dapat diatasi melalui penggunaan game klasik.

Orang-orang dari segala usia, dari balita hingga pensiunan, menikmati kesenangan dan keseruan bermain video game. Game klasik dan terkini disertakan. Kata "bermain" asal mula nama permainan tersebut mengacu pada tindakan apa pun yang dilakukan untuk bersenang-senang, dengan atau tanpa bantuan alat. Bagi seorang anak, tidak ada yang lebih alami daripada bermain. Anda dapat melakukan tugas ini sendiri atau bersama kelompok. Keinginan dan kesepakatan peserta menentukan format permainan, jumlah pemain, dan waktu bermain.

Permainan modern, yang menggunakan teknik modern, telah menggantikan permainan tradisional. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh evolusi cepat alat-alat yang digunakan dalam pembuatan dan distribusi video game ramah anak. Padahal, permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun mempunyai banyak manfaat, antara lain dalam pelestarian budaya sebagai karakter bangsa, pembinaan psikis, peningkatan kreativitas, peningkatan ketahanan fisik, dan penunjang olahraga lainnya, khususnya melalui peningkatan fisik. Kebugaran dan motivasi untuk berpartisipasi berlatih dalam olahraga. Permainan tradisional merupakan bagian dari permainan yang khas suatu daerah dan sangat dipengaruhi oleh budaya setempat. Masyarakat di beberapa daerah sering memainkan permainan berdasarkan konsep lama dan diatur dengan aturan adat. Permainan tradisional, disebut juga permainan rakyat, merupakan salah satu jenis kegiatan rekreasi yang telah dimainkan secara turun-temurun dan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan pribadi tetapi juga sebagai sarana memperkuat komunitas dan menumbuhkan rasa memiliki. Oleh karena itu, hal ini merupakan suatu

keharusan yang mutlak bagi generasi muda. Jadi, permainan tradisional dan bentuk permainan lainnya bagi anak mempunyai ciri dan ciri yang sangat penting bagi tumbuh kembangnya (Semiawan, 2008:22).

Penting untuk memasukkan tradisi lokal, seperti permainan tradisional, ke dalam kurikulum pendidikan jasmani. Lebih dari beberapa ribu permainan unik telah muncul di negara kita sebagai hasil dari orang-orang di sini yang berpikir keras tentang topik tersebut, menjadi kreatif dan belajar dari kesalahan mereka. Permainan tradisional yang masih mempertahankan ciri khas daerah dan disesuaikan dengan tradisi budaya setempat, seringkali dijadikan dasar untuk perbaikan lebih lanjut. Baik setiap hari atau setiap minggu, para peserta melakukan kegiatan ini ketika mereka mempunyai waktu senggang dari jadwal biasanya (seperti bekerja, pergi ke sekolah, dll).

Pengalaman bermain permainan dan olah raga klasik seringkali hilang pada anak sekolah masa kini. Siswa saat ini dimanjakan dengan alat-alat teknologi yang terus berkembang yang dapat diperoleh dengan sedikit usaha dari keluarga mereka. Ketika perkembangan psikomotorik anak terhenti, mereka menjadi kurang termotivasi untuk berolahraga dan lebih cenderung bertindak mandiri dari teman sekelasnya. Akibat hal ini, kesehatan dan minat anak-anak untuk mengikuti kelas olahraga terkena dampak negatif.

Kondisi fisik sangat diperlukan pada masa anak-anak terutama pada siswa SD, berdasarkan observasi dan pengamatan di lapangan serta wawancara yang dilakukan dengan guru olahraga SD N 1 Kuku, I Wayan Sukerta, S.Pd. memang benar bahwa siswa tidak pernah melakukan permainan tradisional, siswa cenderung bermain *game online* atau permainan modern, Permainan modern dengan semua

kelebihan dan kecanggihan yang membuatnya menarik bagi anak-anak. Untuk memainkannya, permainan modern memerlukan konsol, komputer, dan komponen berteknologi tinggi lainnya. Permainan modern telah menjadi magnet bagi anak-anak karena sangat mudah dan cepat dimainkan sehingga membuat anak-anak tidak kehilangan waktu berjam-jam. Penurunan permainan tradisional dalam beberapa tahun terakhir juga terpengaruh. Kurangnya aktivitas fisik dalam permainan modern mengakibatkan kebugaran jasmani siswa masih rendah dan pada saat pelajaran olahraga terlihat dari gerakan siswa yang masih tergolong lambat dan mudah lelah.

Olahraga tradisional telah terbukti meningkatkan kebugaran fisik dan minat anak-anak terhadap pelajaran olahraga karena mengharuskan siswa untuk terlibat dalam aktivitas fisik, mendorong interaksi teman sebaya yang lebih besar, dan mendorong perkembangan keterampilan sosial dan motorik. Olahraga goak-goakan asli Bali adalah salah satu contohnya.

Awalnya merupakan permainan anak-anak dari Desa Panji Kecamatan Sukasada, kini permainan melahap tersebut diperingati sebagai acara khusus di seluruh Kabupaten Buleleng. Inspirasi nama Megoak-Goakan berasal dari pemandangan seekor burung gagak yang menukik ke bawah memangsanya, sehingga diberi nama "gagak" (gagak gagah). Peristiwa Megoak-Goakan ini menceritakan kisah legenda Ki Barak Panji Sakti, dimana ia terkenal sebagai pahlawan Buleleng Bali setelah ia menaklukkan kerajaan Blambangan di Jawa Timur. Ada pula yang menafsirkan prinsip dasar permainan ini sebagai bentuk purusa pradana (laki-laki vs perempuan). Dalam hobi yang dihormati waktu ini, sebuah tim yang terdiri dari 11 pemain bermain melawan tim lain dengan ukuran

yang sama. Pemenang ditentukan dari tim yang lebih dulu menangkap ekornya, Demi ketertiban, lapangan permainan diawasi oleh pecalang.

Menurut Suarka, dkk (2011) Kepribadian anak dapat dibentuk melalui bermain dengan berbagai cara: kecerdasan anak dapat tumbuh, imajinasinya dapat berkembang, tubuhnya dapat diperkuat, rasa kebersamaannya dapat diasah, rasa keadilan dan tanggung jawabnya dapat diasah, emosinya dapat diasah. dilatih, dan yang terpenting, mereka dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. bersenang-senang sambil tetap memperhatikan orang lain. Organ fisik dan tubuh anak-anak berkembang ketika mereka terlibat dalam permainan melahap makanan yang telah berlangsung lama.

Riset diperkuat dengan output riset dari Ni Made Wiwik Wintari dkk (2018) dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional *Megoak-Goakan* Terhadap Kemampuan Sosial-Emosional Anak Kelompok B di TK Widya Mekar Sari Padangsambian Klod” Anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari tahun ajaran 2017/2018 yang diajar menggunakan permainan tradisional goo-goakan memiliki perkembangan sosial emosional yang jauh lebih baik dibandingkan anak kelompok B yang tidak diajar menggunakan permainan tradisional goakan. goakan. Nilai rata-rata perkembangan sosial emosional anak menunjukkan perbedaan sebesar 88,06 pada kelas eksperimen dan 72,72 pada kelas kontrol. Hasil analisis data juga menyoroti kesenjangan dalam perkembangan sosial-emosional anak, dengan t-hitung sebesar 4,56 yang menyoroti perbedaan tersebut. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai ttabel dengan  $dk = 22 + 22 - 2 = 42$  dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh  $t \text{ tabel} = 1,682$ . Analisis ini menampilkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara anak kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol dalam hal perkembangan sosial emosionalnya ( $t$  hitung  $>$   $t$  tabel;  $4,56 >$   $1,682$ ). Temuan penelitian ini menguatkan hipotesis yang diajukan bahwa anak kelompok B TK Tahun Widya Mekar Sari yang diajar menggunakan permainan tradisional goo-goakan memiliki perkembangan sosial emosional yang jauh lebih baik dibandingkan anak yang tidak diajar. Pelajaran untuk tahun 2017–2018.

Penelitian yang dilakukan Dicky Oktora Mudzakir pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar” Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa SDN Kalapadua I Majalengka. Populasi penelitian adalah 25 siswa kelas V SDN Kalapadua 1. Untuk mengevaluasi hipotesis, peneliti dalam penelitian ini menggunakan kuesioner motivasi belajar dan uji- $t$ : memasangkan dua sampel untuk mean. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V di SDN Kalapadua I Majalengka dipengaruhi oleh permainan tradisional. Keputusan tersebut adalah  $H_a$  disetujui dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $t$  hitung lebih besar dari nilai  $t$  tabel ( $-3,441$  lebih dari  $2,262$ ). Mungkin terdapat perubahan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah menerima terapi olahraga konvensional.

Permainan acak, seperti yang dijelaskan di atas dan dikonfirmasi oleh penelitian sebelumnya, akan membantu anak-anak membangun keterampilan sosial dan emosional sekaligus meningkatkan kemampuan motorik dan motorik kasarnya. Para ilmuwan bersemangat untuk melakukan eksperimen “Pengaruh Pelatihan Olahraga Tradisional Megoak-goakan Terhadap Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi SD N 1 Kukuh Kerambitan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai konteks di atas, berikut ini penulis memberikan identifikasi permasalahan yang terjadi:

1. Semakin tersisihnya olahraga tradisional akibat perkembangan teknologi
2. Anak-anak kurang gerak akibat teknologi
3. Kurangnya sosialisasi olahraga tradisional
4. Kurangnya pelatihan olahraga tradisional untuk anak-anak
5. Kurangnya *event* olahraga tradisional
6. Menurunnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga

## 1.3 Pembatasan Masalah

Adanya batasan persoalan dalam riset yang bisa penulis paparkan sesuai latar belakang dan identifikasi persoalan tersebut jadi riset hanya mengkaji pelatihan olahraga tradisional megoak-goakan terhadap kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa SD N 1 Kukuh Kerambitan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai persoalan tersebut jadi bisa dirumuskan persoalan pokok yang hendak dikaji pada riset yakni:

1. Apakah ada pengaruh positif antara pelatihan permainan tradisional megoak-goakan terhadap kebugaran jasmani siswa?
2. Apakah ada pengaruh positif antara pelatihan permainan tradisional megoak-goakan terhadap motivasi belajar siswa?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai persoalan yang diungkapkan oleh penulis, jadi misi riset yaitu: Guna mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional megoak-goakan terhadap kebugaran jasmani siswa.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Kontribusi yang didapatkan dari riset yakni:

### 1. Manfaat teoritis

Riset diinginkan bisa memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai pelatihan permainan olahraga tradisional untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa, serta juga diharapkan permainan tradisional bisa di kembangkan dan menimbulkan ketertarikan anak-anak untuk bermain permainan tradisional setelah tersisih akibat adanya perkembangan teknologi

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peneliti

Riset diinginkan bisa memberikan tambahan ilmu atau pengetahuan tentang implikasi olahraga tradisional kepada kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa.

#### b. Bagi Siswa

Riset diharapkan bisa menimbulkan ketertarikan anak-anak Desa Poh Bergong untuk melaksanakan permainan tradisional agar kebugaran jasmani dan motivasi belajar siswa SD N 1 Kukuh Kerambitan meningkat.

#### c. Bagi Lembaga

Memberikan sumbangan yang positif untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta motivasi belajar siswa di SD N 1 Kukuh Kerambitan.

d. Bagi Pelatih

Ini adalah jenis informasi yang membantu Anda merancang program latihan yang lebih efektif, membantu Anda melatih pemain untuk mencapai potensi penuh mereka, dan meningkatkan kebugaran fisik mereka.

e. Bagi Disdikpora

Riset diinginkan bisa dipakai untuk pedoman yang memberikan perhatian kepada olahraga tradisional.

f. Bagi Sekolah

Riset diinginkan bisa menghasilkan informasi ke sekolah, guru dan wali murid mengenai situasi kebugaran jasmani siswa.

