

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Olahraga Tradisional

Manusia hidup pada dasarnya memerlukan olahraga, agar tubuh tetap sehat dan tidak mudah terserang oleh penyakit. Olahraga yang teratur mampu mengembangkan kondisi tubuh kembali dalam keadaan segar setelah melakukan aktifitas sehari-hari yang melelahkan. Berbagai definisi olahraga telah dibuat oleh para pakar dibidangnya Toho Cholik Mutohir mendefinisikan olahraga sebagai berikut :

Olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, membangkitkan, mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan potensi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.¹

Olahraga mengandung pengertian bermain dan permainan, bermain adalah aktifitas yang dilakukan oleh para pelanggan yang memerlukan energy dan kesenangan sehingga dengan bermain maka pelanggan akan gembira dan melampiaskan segala kelebihan dalam hal tenaga. Sementara

¹Toho Cholik, *Gagasan-Gagasan Tentang Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, (Surabaya Unesa University Press, 2002), h. 152.

bermain dapat dijadikan alat atau sarana untuk menjaga kesehatan dan kesegaran jasmani dalam situasi permainan yang diatur dengan peraturan yang disepakati atau peraturan yang standar.

Olahraga dilakukan karena berbagai alasan penting dari sisi pelakunya. Nilai-nilai dan manfaat yang diperoleh para pelaku itu didapat dari partisipasi atau keterlibatan aktif sebagai pelaku dalam beberapa kegiatan yang bersifat hiburan, pendidikan, rekreasi, kesehatan, hiburan social, pengujian kemampuan diri atau kemampuan diri dibandingkan dengan orang lain.

Tradisional dari kata tradisi. Tradisi adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat, adat adalah aturan berupa perbuatan yang dilakukan sejak zaman dulu. Sedangkan tradisional adalah sikap dan cara berfikir dan bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat.

Olahraga tradisional adalah aktifitas fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok saat waktu luang dan bertujuan untuk bersenang-senang tanpa paksaan serta sudah dilakukan sejak zaman dulu. Olahraga tradisional merupakan peninggalan leluhur kita pada zaman dahulu, olahraga tradisional juga sering kita kenal dengan permainan tradisional yang sampai saat ini masih dimainkan oleh semua kalangan umur baik anak-anak, remaja, dan dewasa. Saat ini permainan tradisional sudah jarang sekali kita temui, karena semakin berkembangnya zaman teknologipun semakin berkembang dan

mulai bermunculan permainan-permainan baru yang lebih modern serta lebih menarik untuk dimainkan.

Permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.²

Permainan bermanfaat bagi perkembangan motorik, biologis, dan juga pendidikan. Permainan juga diartikan sebagai bagian dari studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatannya. Pengaruh permainan terhadap proses berfikir adalah dapat menumbuhkan dan melatih intelektual, kecepatan berfikir, dan konsentrasi.

Pada dasarnya tujuan manusia bermain adalah untuk mencari kesenangan dan menyenangkan hati mereka, kesenangan itu juga bisa kita temukan dimana-mana dan kapan saja apabila bisa memanfaatkan semua hal yang ditemukan. Rasa senang tidak hanya dialami oleh anak-anak melainkan semua orang, tua atau muda, kaya atau miskin, orang pandai atau bodoh, orang desa ataupun kota.

Tidak semua permainan tradisional membutuhkan peralatan atau bahan, permainan yang tidak memerlukan bahan atau peralatan lebih banyak daripada permainan yang memerlukan bahan atau peralatan.

²Hamzuri. *Permainan tradisional Indonesia*. (Jakarta : Depdikbud, 1998), h. 1

Masyarakat Indonesia di seluruh pelosok negeri sangat kreatif memanfaatkan pemberian lingkungan seperti jenis biji-bijian yang ada di sekitarnya. Banyak biji-bijian yang menjadi bahan permainan misalnya, permainan yang kita kenal dengan nama congklak sewaktu kecil, itu adalah contoh permainan yang memakai biji-bijian, atau dari daerah Yogyakarta biji kemiri untuk permainan jirak, dan di Jakarta sendiri menggunakan biji melinjo untuk permainan kalengan.

Kejujuran dan sportivitas merupakan ciri pada permainan tradisional, setiap permainan selalu melalui proses tahapan. Tahapan itu meliputi persiapan, awal permainan, pelaksanaan, dan akhir permainan.³

Bermain permainan tradisional akan meningkatkan rasa kebersamaan dan rasa simpati terhadap sesama, akan terjalin dengan sendirinya, meningkatkan kreativitas dan keterampilan serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan berjiwa besar dengan keadaan yang terjadi. Banyaknya permainan yang ada di Negara kita menggambarkan kekayaan budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang yang harus kita jaga kelestariannya.

Permainan dibagi menjadi dua yaitu : permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Permainan untuk bermain dilakukan guna mengisi waktu luang dan bersifat hiburan dan pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Permainan untuk bertanding dibagi menjadi empat jenis yaitu :

³ *Ibid*, h. 6

1. Permainan yang memerlukan kekuatan / keterampilan fisik (engrang, dayung, panah, dan pencak silat)
2. Permainan yang memerlukan suatu siasat (dakon, dam-daman)
3. Permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat (sepak takraw, gobak sodor, kasti)
4. Permainan yang bersifat untung-untungan (karapan sapi, adu ayam)⁴

Sekarang permainan bukan hanya sebagai hiburan atau mengisi waktu luang saja, tetapi permainan juga sudah ada yang dipertandingkan pada kejuaraan resmi. Seperti para permainan yang membutuhkan kekuatan atau keterampilan fisik (dayung, panah, dan pencak silat) dan permainan yang memerlukan kekuatan fisik dan siasat (sepak takraw) sudah dipertandingkan pada kejuaraan tingkat dunia.

Permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain.

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan-permainan tradisional juga sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, serta sikap sportifitasnya melalui permainan tradisional.

⁴ Ahmad Allatief Ardiwinata. dkk, *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional* (Jakarta : MENPORA, 2006), h.4

Pendekatan permainan merupakan cara yang tepat untuk mengajak siswa/siswi melakukan aktivitas gerak yang seharusnya mereka dapatkan pada saat berolahraga untuk memperoleh kebutuhan akan gerak. Berdasarkan pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat menyenangkan terutama bagi para anak-anak, karena dengan bermain kita akan merasa senang dapat meluapkan semua yang ada pada diri kita untuk mendapatkan kepuasan batin yaitu kesenangan karena dengan bermain kita bebas mengungkapkan apa saja yang kita inginkan.

Beberapa olahraga tradisional pada saat ini tidak dimanfaatkan lagi sebagai suatu sarana untuk meningkatkan kesehatan jasmani, ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa olahraga tradisional tidak dimanfaatkan oleh masyarakat apalagi diajarkan disekolah-sekolah. Pada saat ini sekolah cenderung mengajarkan olahraga modern sedangkan olahraga tradisional hanya merupakan teori yang harus dihafalkan bukan suatu praktek di lapangan.⁵ Hal ini dapat dilihat di beberapa sekolah yang sudah tidak pernah memainkan olahraga tradisional yang biasanya dimainkan pada saat waktu istirahat sekolah dan juga pada saat jam olahraga sebagai pemanasan sebelum masuk pada materi sesungguhnya.

Materi-materi pembelajaran bisa dimodifikasi kedalam bentuk permainan agar anak tidak jenuh dan juga tidak untuk mengurangi tingkat kesulitan yang ada pada materi pembelajaran yang sesungguhnya. Jadi tidak

⁵*Ibid*, h. 9

ada salahnya jika permainan tradisional diterapkan di sekolah-sekolah guna menjaga kelestarian budaya bangsa Indonesia yang beraneka ragam.

Setelah beberapa kesimpulan diatas dapat disimpulkan olahraga tradisional adalah aktivitas fisik yang dilakukan oleh semua kalangan umur yang sudah ada dari masa nenek moyang dulu hingga saat ini meskipun saat ini sudah hamper hilang, yang bertujuan untuk berolahraga, bersenang-senang tanpa ada paksaan.

2. Sportivitas (*Fair Play*)

Olahraga adalah aktifitas fisik yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang memiliki tujuan untuk menyehatkan badan, berlatih, ataupun menjaga kondisi tubuh. Dalam olahraga banyak cabang yang sudah tidak asing lagi bagi kita misalnya, atletik, bola voli, sepak bola, dan bola basket. Dalam semua cabang olahraga terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Nilai merupakan rujukan perilaku, sesuatu yang dianggap “luhur” dan menjadi pedoman hidup manusia dalam kehidupan bermasyarakat.⁶

Pada bidang olahraga nilai adalah salah satu aspek penting agar terlaksananya suatu pertandingan olahraga yang tertib tanpa adanya keributan atau pertengkaran baik dari para atlet ataupun para pendukungnya.

Sekarang banyak sekali pertandingan olahraga yang terjadi perkelahian atau keributan dari pendukung dan bahkan antar atlet, itulah

⁶Rusli Lutan. *Olahraga dan Etika Fair Play*. (Jakarta : Direktorat Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga, 2001), h. 68

mengapa nilai-nilai dalam olahraga sangatlah dibutuhkan dan perlu ditanamkan dari sejak dini agar terciptanya olahragawan-olahragawan ataupun para penikmat olahraga yang memiliki tata tertib dalam setiap pertandingannya. Nilai-nilai dalam olahraga sangat banyak misalnya, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas (*fair play*). Diantara nilai-nilai itu yang paling menonjol saat ini adalah dimana kurangnya penerapan nilai sportivitas atau *fair play*.

Sportivitas (*fairplay*) merupakan kesadaran yang selalu melekat, bahwa lawan bertanding adalah kawan bertanding yang diikat oleh persaudaraan olahraga.⁷

Jadi sportivitas (*fair play*) bukanlah hanya tunduk pada peraturan-peraturan yang tertulis, tetapi juga tunduk pada peraturan-peraturan yang tidak tertulis.

Berikut adalah suatu bentuk harga diri yang mencerminkan sportivitas (*fair play*):

1. Kejujuran dan rasa keadilan
2. Rasa hormat terhadap lawan, baik dalam kekalahan maupun kemenangan
3. Rasa hormat terhadap lawan, baik dalam kekalahan maupun bekerjasama dengan mereka secara ikhlas dan tegas
4. Sikap dan perbuatan ksatria tanpa pamrih
5. Sikap tegas dan berwibawa, jika terjadi lawan atau penonton tidak berbuat *fair play*
6. Kerendahan hati bahwa dalam kemenangan, dan ketenangan/pengendalian diri dalam kekalahan⁸

⁷Depdikbud, *Fair Play Semangat Olahragawan Sejati*. (Jakarta; Depdikbud, 1973). h. 12.

⁸*Ibid*, h. 12

Hal itu adalah sikap yang memaksakan kepada diri sendiri moral yang tinggi yang bersumber dari hati bahwa kemenangan yang didapat dengan berbuat curang bukan kemenangan yang sempurna.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sportivitas adalah sikap seorang ksatria yang selalu berbuat jujur tanpa kecurangan meskipun dari mendapatkan provokasi dari pihak-pihak lain dan juga menjunjung tinggi keadilan.

3. Karakteristik Anak

Masa anak-anak terdapat beberapa periode yang di setiap periode itu mempunyai umur dan berbagai ciri-ciri yang tertentu. Masa periode anak berbagai macam misalnya, awal masa kanak-kanak, akhir masa kanak-kanak, dan masa puber.

Masa pubertas adalah periode dalam rentang perkembangan ketika anak-anak berubah dari makhluk aseksual menjadi makhluk seksual.⁹

Kata pubertas berasal dari kata latin yang berarti “usia kedewasaan”, yang lebih menunjukkan pada perubahan fisik daripada perubahan secara perilaku.

Dalam kebudayaan Amerika saat ini, kira-kira 50% anak perempuan menjadi matang antara 12,5 dan 14,5 tahun, dengan kematangan rata-rata

⁹Elizabeth B. Hurlock. *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta; Erlangga, 1980), h. 184

13 tahun. Dan untuk laki-laki antara usia 14 dan 16,5 tahun dengan kematangan 14 dan 15,5 tahun.¹⁰

Umur diatas adalah masa periode pubertas anak-anak untuk laki-laki dan perempuan, dalam masa ini juga dibagi tiga, yaitu tahap prapuber, tahap puber, dan tahap pascapuber.

Tahap prapuber adalah tahap tumpang tindih dengan satu atau dua tahun terakhir masa kanak-kanak, dan ciri-ciri seks sekunder mulai tampak tetapi organ-organ reproduksi belum berkembang sepenuhnya.

Tahap puber dalam tahap ini terjadi garis pembagi antara masa kanak-kanak dan remaja saat dimana kematangan seksualnya muncul haid untuk perempuan dan mimpi basah untuk laki-laki.

Tahap pascapuber adalah tahap tumpang tindih dengan tahun pertama dan kedua masa remaja, selama tahap ini ciri-ciri seks sekunder telah berkembang baik dan organ-organ seks mulai berfungsi matang.

Berikut akibat perubahan masa puber pada sikap dan perilaku :

1. Ingin menyendiri

Anak-anak lebih senang menyendiri ketika mereka menghadapi sebuah masalah.

2. Bosan

Anak-anak biasanya lebih cenderung cepat bosan melakukan kegiatan yang sama pada masa pubernya.

¹⁰Ibid, h. 186-187

3. Inkoordinasi

Pada masa ini anak bertumbuh dengan cepat dan tidak seimbang yang menyebabkan pengaruh terhadap pola koordinasi gerakannya.

4. Antagonisme sosial

Pada masa puber anak cenderung bersifat egois dan tidak mau bekerja sama dengan temannya.

5. Emosi yang meninggi

Anak cenderung gampang marah dan menangis saat dalam masa puber.

6. Hilangnya kepercayaan diri

Pada masa ini anak biasanya lebih cepat putus asa akan kegagalan yang dia alami, baik dalam pelajaran ataupun yang lain.

7. Terlalu sederhana

Dalam masa ini anak lebih cenderung menjadi pendiam karena mereka takut akan melakukan kesalahan.¹¹

¹¹Ibid, h. 192

4. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan atau lakukan diluar jam pelajaran sekolah. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuan di berbagai bidang diluar bidang akademik.

Tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kompetitif untuk mencapai prestasi ataupun pengembangan dan membentuk karakter siswa, agar terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif, serta dapat memanfaatkan waktu luang mereka dalam kegiatan yang positif. Dibawah ini merupakan pengertian ekstrakurikuler, yaitu :

Suatu kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran biasa dalam suatu susunan program pengajaran, disamping untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan, juga untuk pengayaan dan sebagai upaya pemantapan kepribadian.¹²

Penjadwalan waktu kegiatan ekstrakurikuler sudah harus dirancang pada awal semester dan di bawah bimbingan kepala sekolah atau wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan peserta didik. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar jam sekolah yang banyak diminati siswa, salah satu ekstrakurikuler yang diminati adalah Bola Basket.

Pengembangan ekstrakurikuler merupakan bagian dari pengembangan instuisi sekolah. Berbeda dari pengaturan kegiatan

¹²<http://eprints.uny.ac.id//Bab2.pdf> diakses tanggal 5 januari 2014

intrakurikuler yang secara kurikulum, kegiatan ekstrakurikuler lebih mengandalkan inisiatif sekolah.

Secara yuridis, pengembangan kegiatan ekstrakurikuler memiliki landasan hukum yang kuat, karena diatur dalam Surat Keputusan Menteri yang harus dilaksanakan oleh sekolah. Salah satu Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI no 125/U/2002 tentang Kalender Pendidikan dan jumlah jam belajar efektif di sekolah.

Pengaturan kegiatan ekstrakurikuler dalam keputusan ini terdapat pada Bab V pasal 9 ayat 2 : “ Pada tengah semester 1 dan 2 sekolah melakukan kegiatan olahraga dan seni (Porseni), karyawisata, lomba kreativitas atau praktek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan bakat, kepribadian, prestasi, dan kreativitas siswa dalam rangka mengembangkan pendidikan anak seutuhnya “.

Kegiatan ekstrakurikuler diharapkan dapat memenuhi kebutuhan yang diminati siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman terhadap berbagai mata pelajaran yang pada suatu saat nanti bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ekstrakurikuler mengembangkan pengalaman-pengalaman yang bersifat nyata yang dapat membawa siswa pada kesadaran atas pribadim sesama, lingkungan dan Tuhan-nya.

Pengertian ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran intrakurikuler maupun ko-kurikuler, termasuk pada waktu jam

sekolah tetapi tidak ada jam pelajaran missal setelah ulangan umum, ebtanas, menghadapi kenaikan kelas.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan diluar jam pelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan disekolah maupun diluar sekolah tergantung dengan kebutuhan dan kesesuaian jenis kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau diluar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum¹³.

Ekstrakurikuler merupakan sarana menyalurkan minat dan bakat siswa dalam segala hal yang positif dan dilaksanakan diluar jam pelajaran sekolah.

5. Bola Basket

Bola Basket adalah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim saling berhadapan dengan masing-masing lima orang pemain yang berada di lapangan, yang di dalamnya mengandung nilai-nilai yang berkaitan dalam olahraga misalnya, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas (*Fair Play*).

Bola Basket sudah berkembang pesat sejak pertama kali di ciptakan pada akhir abad ke 19. Dr. James Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di YMCA International Training School (kini Springfield College), menciptakan olahraga basket pada musim gugur tahun 1891.¹⁴

Pada awalnya permainan Bola Basket ini menggunakan bola sepakbola , kemudian pada tahun 1894 diganti dengan bola yang khusus

¹³ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2009), h.287

¹⁴ Jon Oliver, *Dasar-Dasar Bola Basket* (PT Intan sejati 2007), h.vi

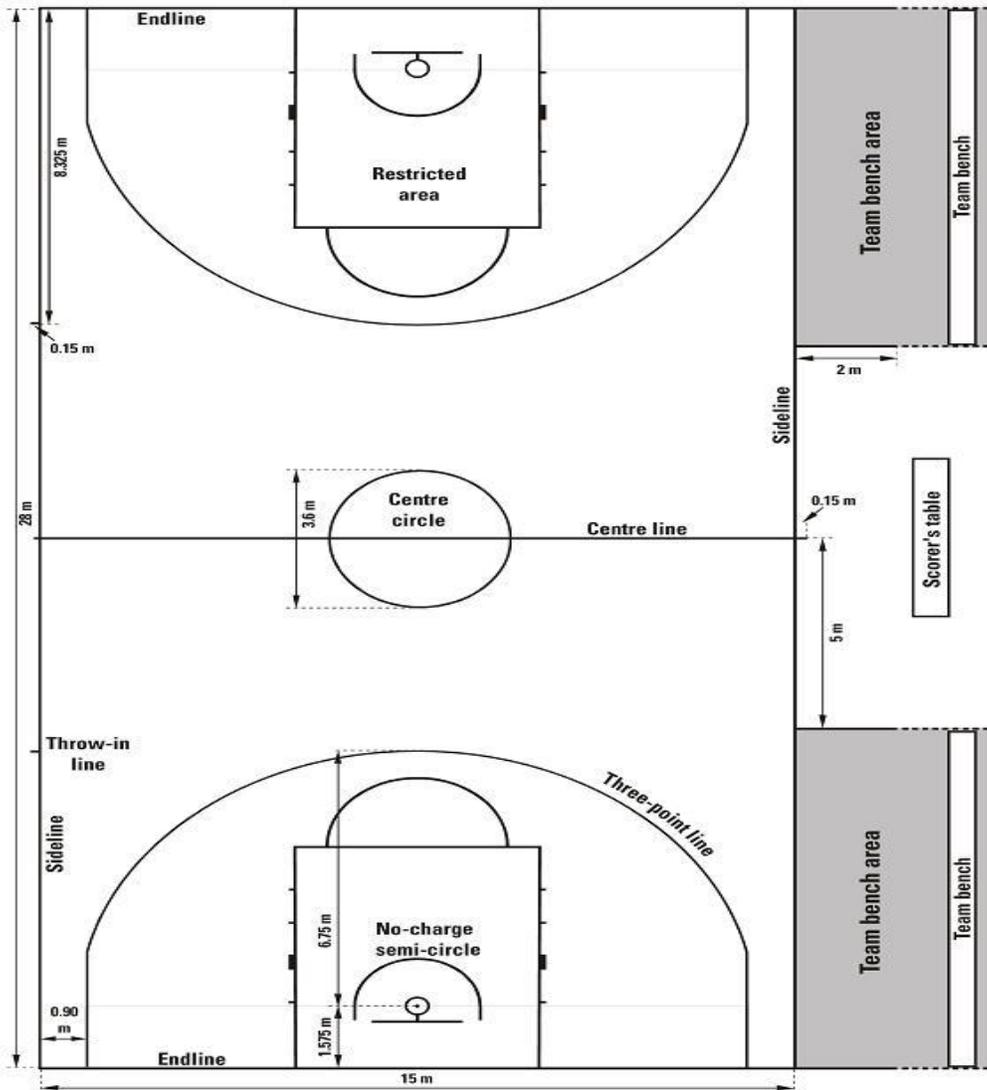
dibuat dan dipakai dalam permainan Bola Basket. Dalam olahraga Bola Basket memiliki 12 orang pemain dalam satu tim, tetapi hanya 5 orang pemain yang berada di dalam lapangan dan sisanya pemain pengganti, dalam Bola Basket pergantian pemain boleh bebas, dengan maksud pemain yang sudah diganti boleh dimasukkan kembali ke lapangan dengan menggantikan pemain lainnya, berbeda dengan sepak bola yang dimana pemain sudah diganti tidak boleh lagi menggantikan pemain yang ada di lapangan, dan dalam Bola Basket tidak ada jumlah batas pergantian pemain yang hanya tiga kali bagi sepak bola.

Permainan Bola Basket dilakukan dalam empat quarter (babak), setiap quarternya adalah 10 menit, di Indonesia permainan Bola Basket berlangsung 4 x 10menit sedangkan NBA yakni kiblat dari permainan Bola Basket adalah 4x 12menit.

Bola Basket memiliki beberapa tehnik dasar seperti *dribbling*, *passing*, *rebound*, dan masih banyak lagi. *Dribbling* adalah salah satu dasar Bola Basket yang pertama dikenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bola Basket.¹⁵

Hampir setiap olahraga mempunyai sebuah lapangan dimana olahraga itu dilakukan, begitupun bola basket memiliki lapangan khusus tempat dimana permainan itu dilakukan, berikut adalah lapangan Bola Basket FIBA :

¹⁵Ibid, h. 49.



Gambar 6 : Ukuran lapangan bola basket
 Sumber : www.fiba.com (diakses 20.00wib 25/01/15)

Adapun panjang lapangan basket adalah 28 meter x 15 meter. Ukuran ini di hitung dari batas garis sebelah dalam. Di bagian tengah lapangan, terdapat lingkaran dengan jari-jari 1,80 meter. Untuk ukuran lingkaran jari-jarinya di

ukur dari sebelah luar garis lingkaran. Ukuran lapangan permainan bola basket sebagai berikut:

1. Panjang lapangan: 28 meter
2. Lebar lapangan : 15 meter
3. Jari-jari lapangan: 1,80 meter
4. Lingkaran daerah tembakan tiga angka: 6,25 meter
5. Garis tembakan bebas ke garis belakang: 5,80 meter¹⁶

Permainan bola basket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, bola basket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Juga dikenal oleh orang-orang yang sudah berusia cukup lanjut, baik oleh pria maupun oleh wanita dengan aturan permainan yang dimodifikasi sesuai dengan tingkat usia dan kemampuan fisik. Nilai rekreatifnya tercemin dari terpenuhinya kebutuhan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan fisik.

Saat ini Bola Basket tidak hanya dimainkan di sebuah club Bola Basket saja melainkan di sekolah-sekolah juga sudah dimainkan, baik dalam pembelajaran maupun dalam kegiatan diluar pembelajaran (ekstrakurikuler).

Salah satu tujuan ekstrakurikuler bola basket adalah membentuk karakter para siswa dan siswi yang mengikuti kegiatan ini, menanamkan kedisiplinan kepada para siswa dan siswi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalam olahraga salah satunya sportivitas (*fair play*). Di dalam kegiatan ekstrakurikuler siswa dapat mengembangkan potensi yang berada di dalam dirinya.

¹⁶ www.fiba.com di akses pada tanggal 26 Januari 2015

B. KERANGKA BERPIKIR

Pengetahuan dan pendidikan dapat diperoleh melalui berbagai cara baik secara formal maupun informal. Melalui cara tersebut akan terjadi pembentukan dan perubahan pengetahuan serta meningkatkan kualitas diri dalam mengembangkan potensi diri secara maksimal, sehingga seseorang individu akan menjadi lebih produktif. Salah satu kegiatan positif dalam menunjang pengembangan diri adalah melalui kegiatan Permainan Tradisional.

Selain untuk pengembangan diri, kegiatan ini bertujuan untuk pembentukan nilai-nilai sportivitas (*fair play*) baik di sekolah maupun diluar sekolah. Salah satu kegiatan yang membutuhkan sportivitas (*fair play*) disekolah adalah ekstrakurikuler Bola Basket.

Di SMP Diponegoro 1 Rawamangun ekstrakurikuler Bola basket sudah cukup bagus akan tetapi dari segi nilai-nilai dalam olahraga masih kurang baik salah satunya sportivitas. Karena dalam kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan rabu sore dan jumat sore mereka kurang memiliki sikap sportivitas, misalnya ada saat salah satu tim memasukan bola atau membuat point tim itu langsung mengejek tim musuh yang kemasukan.

Permainan Tradisional merupakan suatu bentuk atau metode pelatihan dengan penekanan pada pengembangan diri dan pembentukan karakter yang disimulasikan melalui permainan-permainan. Permainan-permainan tersebut secara langsung dirasakan oleh peserta dengan tujuan untuk pembentukan nilai-nilai sportivitas.