

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan bagian penting dari identitas budaya bangsa. Permainan ini tidak hanya mencerminkan nilai-nilai lokal, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat rasa persatuan dan kebangsaan. Oleh karena itu, upaya pelestarian permainan tradisional perlu terus dilakukan agar warisan budaya kita tidak hilang ditelan zaman.

Di era modern ini, permainan tradisional semakin kehilangan popularitasnya di kalangan anak-anak. Banyak dari mereka bahkan tidak mengenal permainan-permainan ini. Aktivitas fisik mereka sebagian besar terbatas pada kegiatan yang diwajibkan dalam kurikulum sekolah. Meski demikian, permainan tradisional masih memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan yang efektif. Penelitian Sudrajat dkk (2015) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi wadah penanaman berbagai nilai penting, termasuk semangat kolaborasi, rasa kebersamaan, kreativitas, tanggung jawab, prinsip demokrasi, kepercayaan diri, komitmen, serta kejujuran. Lebih jauh lagi, aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan-permainan ini berperan penting dalam perkembangan sosial dan kesehatan fisik anak-anak.

Kemajuan zaman saat ini jelas mendorong kemajuan teknologi dalam bidang apapun. Dari satu sisi, teknologi dapat membantu memudahkan pekerjaan manusia. Di sisi lain, ada akibat yang menyebabkan teknologi tidak berfungsi. Kehidupan sosial masyarakat juga akan berubah. Perubahan dapat terjadi dengan lambat atau cepat. Salah satu contoh dari permainan tradisional yang disukai oleh anak-anak dan dewasa ini adalah permainan modern, yang lebih disukai oleh anak-anak saat ini daripada permainan tradisional.

Anak-anak saat ini menjadi target utama dari kemajuan teknologi, terutama di wilayah perkotaan di mana perkembangan teknologi berjalan sangat cepat. Anak-anak sudah mulai terpapar dengan berbagai teknologi canggih, seperti *gadget*, *playstation*, dan komputer. Orang tua cenderung menganggap bahwa paparan terhadap teknologi ini normal karena dianggap dapat mendukung

perkembangan kecerdasan anak. Namun, munculnya game online dan perangkat digital lainnya sering kali membuat anak menjadi malas dan lebih memilih bermain game daripada beraktivitas di luar ruangan seperti bermain permainan tradisional. Menurut Subrahmayan (dalam Ukasyah dan Irfansyah, 2015), saat bermain game dengan teknologi, anak-anak umumnya tidak banyak bergerak; mereka hanya duduk di depan layar TV atau komputer. Hal ini berdampak negatif pada kesehatan fisik anak, seperti meningkatkan risiko kelebihan berat badan, dan juga memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan intelektual mereka.

Pada masa itu semua *neuron* di otaknya mulai berkembang dengan pesat, tubuhnya mengalami pertumbuhan yang pesat pula, yang dibutuhkan oleh anak adalah kemampuan sosial untuk berinteraksi dengan teman-temannya yang lain, keterampilan untuk bekerja sama, gotong royong, tanggungjawab, jujur, dan sebagainya. Maka dari itu, anak lebih baik dikenalkan dengan jenis-jenis permainan tradisional. Selain bernilai budaya, dengan melestarikan serta menerapkan permainan tradisional kepada anak maka akan melatih motorik kasar pada anak. Tidak hanya melatih motorik, tetapi juga melatih kemampuan serta keterampilan sosial pada anak. Nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu hal yang mampu mengembangkan interaksi sosial anak (Kurniawan, 2018).

Era digital telah menggeser popularitas permainan tradisional, digantikan oleh hiburan berbasis teknologi. Transformasi ini terlihat jelas dalam evolusi mainan anak-anak; contohnya, mobil mainan yang dulu digerakkan secara manual kini menjadi simulasi virtual, sementara permainan petak umpet telah bertransformasi menjadi aplikasi seperti *Pokemon Go*, sebagaimana diobservasi oleh Yupipit (2014).

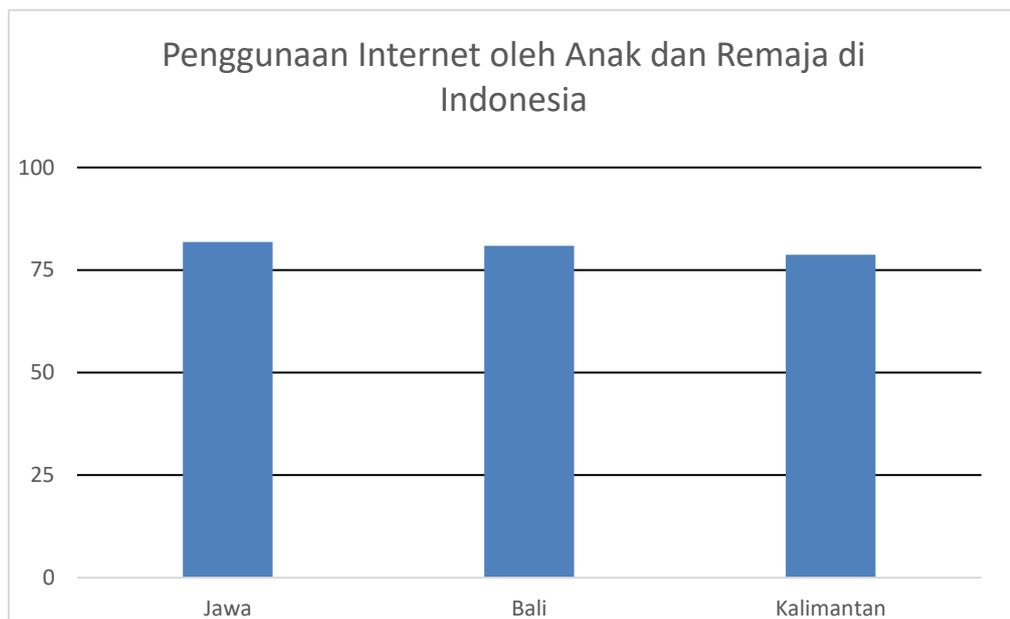
Pergeseran ini berdampak signifikan pada pola interaksi sosial anak-anak. Kebiasaan berkumpul dan bermain di luar rumah kini tergantikan oleh kecenderungan untuk menghabiskan waktu sendirian di rumah, terpaku pada layar gadget. Meskipun permainan tradisional mungkin dianggap ketinggalan zaman, Nur (2013) menekankan bahwa permainan ini memiliki manfaat yang

jauh lebih besar bagi tumbuh kembang anak dibandingkan dengan permainan modern yang, walaupun tampak lebih canggih, seringkali membawa pengaruh negatif.

Permainan modern membawa sejumlah dampak negatif, salah satunya berasal dari lingkungan permainan yang dapat mendorong perilaku menyimpang pada anak-anak, seperti yang diungkapkan oleh Munawir (2019). Hilvert-Bruce & Neill (2020) mencatat bahwa dalam permainan multiplayer online, sering terjadi interaksi yang tidak sehat, termasuk penghinaan, ancaman, dan provokasi antar pemain.

Studi menunjukkan bahwa lingkungan permainan modern cenderung lebih berisiko dibandingkan dengan permainan tradisional. Lebih lanjut, Anggita (2019) mengamati bahwa permainan berbasis teknologi seringkali mengubah pola aktivitas anak dari yang sebelumnya aktif secara fisik menjadi lebih pasif, sebagai konsekuensi dari penggunaan teknologi dalam bermain.

Gambar 1.1 Penggunaan Internet Oleh Anak dan Remaja di Indonesia



(Sumber: Saputra, 2023)

Berdasarkan data Survei Internet Indonesia 2023 yang dilakukan Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 98,20% anak-anak hingga

Arthur Rahman Santosa, 2024

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

remaja sudah terhubung dengan Internet. 99,51% diakses melalui *gadget* dan 5,35% melalui laptop. Di sisi lain, Pulau Jawa memiliki tingkat penetrasi internet tertinggi di Indonesia sebesar 81,83%. Kemudian disusul Bali sebesar 80,88% dan Kalimantan sebesar 78,71%. Selain itu, survei permainan tradisional tahun 2017 yang dilakukan oleh *Traditional Games Returns* (TGR) menemukan bahwa 57% responden meyakini permainan tradisional saat ini sedang mengalami penurunan. Sedangkan 55% responden menyatakan permainan tradisional hanya dimainkan pada saat ada kegiatan tradisional.

Persoalan tidak berhenti sampai disitu saja, budaya lokal mulai tergerus oleh budaya asing yang kini mudah masuk dan diterima oleh masyarakat. Budaya negara lain jauh lebih dibanggakan dibandingkan budaya lokal. Tanpa kita sadari, negara kita merupakan negara dengan adat dan budaya yang sangat beragam termasuk permainan tradisional. Anak-anak lebih menikmati permainan berbasis *gadget* dan digital dibandingkan permainan tradisional yang berbasis alat yang disediakan alam. Secara internal, pengembangan permainan tradisional ini dibatasi oleh kurangnya media dan sumber referensi. Selain itu, area bermain terbatas dibuat dengan mengubah lapangan dan lahan kosong menjadi bangunan. Permainan tradisional telah berkembang dari generasi ke generasi sebagai warisan nenek moyang kita, tanpa ada catatan atau dokumentasi dalam bentuk lain. Akibat hal di atas, permainan tradisional menjadi asing bagi anak-anak, baik secara intelektual maupun praktis, dan ada risiko hilangnya warisan budaya masyarakat Indonesia yang sarat dengan kearifan lokal.

Hilangnya permainan tradisional tidak hanya berarti kehilangan warisan budaya, tetapi juga berdampak pada perkembangan anak. Penelitian oleh Wiana Rizky dan Zpalanzani (2012) menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai edukasi yang tinggi dan dapat membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan sosial. Dengan terputusnya pewarisan permainan tradisional, anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar dan tumbuh melalui cara yang bermakna.

Permainan tradisional sangat penting untuk membangun karakter dan melestarikan budaya khas Indonesia yang diwariskan dari generasi ke generasi. Nilai-nilai permainan tradisional harus dilestarikan dan dikembangkan di tengah krisis karakter yang dihadapi masyarakat saat ini. Permainan tradisional dapat digunakan dalam berbagai cara, bukan hanya sebagai kegiatan bermain, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran, yang dapat berdampak positif pada perkembangan berbagai aspek anak. Mengingat tidak banyak guru yang menggunakan pendekatan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran, ini mungkin merupakan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Ada kemungkinan bahwa memasukkan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan dorongan dan antusiasme anak-anak untuk belajar, mengingat kecenderungan alami mereka untuk menyukai aktivitas bermain yang menyenangkan. Hal ini dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan berbeda. Bentengan adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengajar. Selain memiliki banyak nilai-nilai yang bermanfaat, permainan ini memiliki efek positif pada perkembangan anak. Jadi, menggunakan permainan tradisional seperti bentengan dalam pendidikan dapat membantu dua hal: menjaga budaya hidup dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Arga, dkk. 2020).

Gambar 1.2 Permainan Bentengan



(Sumber: Yulianti, 2023)

Permainan tradisional bentengan yang berasal dari Jawa Barat ini memiliki kekayaan nilai kearifan lokal yang berperan penting dalam perkembangan anak. Permainan ini tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga mengembangkan potensi dan kematangan emosional anak, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pembentukan kepribadian mereka (Yulianti, T, 2023). Menurut Haris (2016), bentengan menawarkan berbagai manfaat, termasuk kemampuan bersosialisasi dan penanaman nilai-nilai moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, serta penghargaan terhadap aturan. Lebih dari itu, permainan ini terbukti lebih efektif dalam mengasah keterampilan sosial dan motorik anak dibandingkan dengan aktivitas lainnya. Suyadi (2010) menekankan signifikansi keterampilan sosial dalam konteks yang lebih luas. Ia berpendapat bahwa kemampuan ini sangat penting untuk perkembangan kognitif, emosional, dan fisik anak, yang akan menjadi bekal berharga bagi mereka dalam menghadapi masa depan.

Bentengan, sebagai permainan tradisional, menekankan pentingnya kerjasama dan sportivitas yang perlu ditanamkan sejak usia dini. Nilai-nilai ini menjadi pondasi utama dalam menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna. Tanpa adanya semangat kolaborasi, anak-anak akan kesulitan menemukan kegembiraan dalam permainan ini. Lebih dari

Arthur Rahman Santosa, 2024

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekadar hiburan, bentengan berperan penting dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Permainan ini juga menjadi wadah penanaman nilai-nilai sosial seperti kerja sama, empati, simpati, dan toleransi. Bete & Saidjuna (2022) menekankan bahwa pemahaman dan penerapan nilai-nilai tersebut membekali peserta didik dengan kemampuan berinteraksi secara efektif, baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat luas. Pengalaman bermain bersama dalam bentengan menjadi pembelajaran praktis yang berharga bagi perkembangan sosial anak.

Banyaknya nilai yang terkandung dalam permainan tradisional salah satunya bentengan dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa permainan tradisional harus dilestarikan agar tidak dilupakan dan tidak lentur dalam generasi-generasi selanjutnya. Arga, dkk (dalam Andriani, 2012) mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan aset budaya bangsa yang memiliki ciri khas tersendiri dengan negara lain sehingga hal ini harus dilestarikan karena dalam permainannya terkandung banyak nilai cerminan budaya bangsa yang perlu diterapkan sejak dini. Berbagai upaya dalam melestarikan permainan tradisional dapat dilakukan diantaranya sebagai berikut; a) memperkenalkan permainan tradisional pada generasi muda terutama anak-anak. Upaya ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti melakukan seminar mengenai permainan tradisional dengan menjelaskan pentingnya permainan tradisional dan menjelaskan setiap peraturan serta cara memainkannya, mengadakan lomba permainan tradisional dengan hadiah menarik di lingkungan sekitar; dan b) membangun komunitas pecinta permainan tradisional. Upaya ini sudah dilakukan di beberapa daerah salah satunya di Bandung yaitu komunitas Hong, Komunitas Hong merupakan komunitas pecinta permainan tradisional yang berdiri sejak tahun 2003 dengan tekad untuk melestarikan permainan tradisional agar tidak punah. Mereka melakukan banyak kajian, seminar, festival, lomba, bermain, dan lain-lain untuk kemudian diunggah di media sosial sebagai bentuk upaya mereka untuk melestarikan permainan tradisional. Komunitas ini mejadi sebuah bukti bahwa

masih banyak masyarakat yang ingin melestarikan permainan tradisional dan memainkannya.

Selain itu, upaya lain yang dapat dilakukan untuk melestarikan permainan tradisional yaitu dengan menerapkan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Indria (2017) yang mengatakan bahwa untuk menghindari punahnya seni budaya dan permainan tradisional yang menjadi keberagaman negara ini adalah dengan melestarikan permainan tradisional melalui Lembaga Pendidikan untuk tetap dipelihara keberlangsungan permainan tradisional Indonesia dari kancangnya arus teknologi.

Permainan tradisional bukan bentuk olahraga atau hiburan. Sebaliknya, mereka memiliki tujuan rekratif, kompetitif, pedagogis, magis, dan religius karena bermain permainan tradisional dapat membuat seseorang lebih tekun, cerdas, dan mahir. Permainan tradisional, terutama permainan bentengan, sangat bermanfaat untuk meningkatkan interaksi sosial dan memberikan nilai-nilai kearifan lokal yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Nilai-nilai kearifan lokal dari permainan tradisional bentengan juga dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dalam pembelajaran IPS.

Studi ini bertujuan untuk meneliti potensi manfaat kearifan lokal dalam permainan bentengan tradisional sebagai strategi pembelajaran IPS, dengan penekanan khusus pada bagaimana permainan berdampak pada interaksi sosial peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMPN 7 Bandung, sebuah sekolah yang berada di pusat kota Bandung. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada observasi yang dilakukan oleh peneliti selama pengalaman mengajar praktik di sekolah tersebut, di mana terlihat bahwa peserta didik cenderung menggunakan perangkat elektronik sebagai sarana bermain lebih sering daripada yang mereka lakukan sebelumnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam pelestarian budaya lokal dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Studi ini bertujuan untuk

Arthur Rahman Santosa, 2024

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN
SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP
NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menemukan metode yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial di antara siswa dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi berharga bagi pendidik dan pemangku kepentingan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya mempertahankan warisan budaya tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial siswa di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran konvensional di kelas kontrol?
3. Bagaimanakah implementasi dari nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis sebagai berikut:

1. Perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran permainan tradisional bentengan di kelas eksperimen.
2. Perbedaan interaksi sosial peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
3. Implementasi dari nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat secara teori dan praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

Arthur Rahman Santosa, 2024

IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 7 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Manfaat teoritis

Secara teori, penelitian ini bermanfaat sebagai pengetahuan yang harus dipahami oleh generasi penerus bangsa karena penelitian ini memiliki nilai kontribusi untuk bangsa Indonesia agar bisa melestarikan permainan tradisional supaya tidak punah. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi bahan pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran IPS oleh para pendidik.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi:

- 1) Peserta Didik, sebagai acuan untuk menemukan strategi yang tepat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang menarik dan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.
- 2) Pendidik, sebagai penambah informasi dan wawasan guru terhadap nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional bentengan untuk meningkatkan interaksi sosial pada pembelajaran IPS.
- 3) SMP Negeri 7 Bandung, sebagai masukan bagi SMP Negeri 7 Bandung dalam upaya menggunakan strategi pembelajaran IPS dengan nilai-nilai kearifan lokal pada permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial peserta didik di SMPN 7 Bandung.
- 4) Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI, sebagai Informasi mengenai nilai-nilai kearifan lokal permainan tradisional bentengan sebagai strategi pembelajaran IPS terhadap interaksi sosial peserta didik.
- 5) Peneliti lain, sebagai bahan masukan dan perbandingan kepada peneliti lain yang meneliti tentang permasalahan yang sama pada penelitian selanjutnya.
- 6) Peneliti sendiri, sebagai pengalaman berharga bagi peneliti untuk merealisasikan pengetahuan atau keilmuan sekaligus membina diri sebagai calon pendidik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi pada penelitian ini disesuaikan dengan pedoman penulisan yang telah diterapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK 7867/UN40/HK2021, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kumpulan teori yang fungsinya untuk menganalisis objek penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan tiga hal utama, yakni (1) Gambaran SMP Negeri 7 Bandung yang berisi tentang profil sekolah, lokasi, struktur organisasi, dan fasilitas. (2) Temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (3) hasil dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bagian ini mencakup kesimpulan, implikasi, dan saran. Saran-saran ini menunjukkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap temuan penelitian dan bagaimana temuan tersebut dapat digunakan.