

BAB I

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan permainan-permainan yang diciptakan dengan memanfaatkan peralatan seadanya dan kemudian dimainkan secara luas pada wilayah-wilayah tertentu. Permainan tradisional bisa berupa suatu permainan yang diciptakan dari apa yang menjadi suatu warisan budaya setempat, dan lain sebagainya Anas Mukhtar & Gatut Rubiono, (2022). Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada kultur atau budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional. Permainan tradisional kurang begitu dikenal oleh anak-anak pada jaman sekarang kebanyakan orang tua jaman dulu yang masih sangat tahu bagaimana memainkan permainan ini khususnya mengenang masa kecil mereka bermain permainan tradisional ini (Sutini, 2018). Terdapat beberapa jenis permainan dalam permainan tradisional, yaitu permainan tradisional egrang.

Permainan tradisional Egrang merupakan salah satu dari banyaknya permainan tradisional di Indonesia yang perlu dilestarikan. Permainan tradisional Egrang merupakan permainan yang berasal dari Jawa Barat dan biasa ditemui di daerah perdesaan (Supriyono, 2018). Permainan tradisional Egrang mengandung nilai keuletan, sportivitas dan kerja keras dalam memainkannya Hariastuti et al, (2020) (Rumiati et al., 2021). Permainan tradisional egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang pada masa kini mulai jarang dijumpai. Permainan tradisional egrang termasuk permainan yang hampir hilang dan tidak dikenal lagi karena berbagai faktor yang muncul seiring berkembangnya jaman.

Dalam penelitian Kurniawaty et al., (2022) menjelaskan bahwa Rasa cinta tanah air harus ditanamkan sejak dini kepada generasi muda, sehingga dapat memiliki rasa bangga terhadap Bangsa dan negara Indonesia. Cinta tanah air bisa diartikan sebagai sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran Bangsa lain yang dapat merugikan Bangsa sendiri (Kemendiknas dalam Suyadi 2013). Sementara Mahbubi

(2012, hlm. 48) mengatakan cinta tanah air adalah cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, kultur, ekonomi dan politik Bangsaanya.

Permainan tradisional merupakan warisan leluhur dan kekayaan budaya yang harus dijaga dan dilestarikan. Perlu adanya peran dari berbagai pihak untuk melakukan upaya agar budaya-budaya daerah yang Indonesia miliki tidak dilupakan bahkan hilang. Salah satu upaya tersebut dengan Upaya meningkatkan sikap cinta tanah air terhadap permainan tradisional egrang, berupaya agar permainan tradisional tetap eksis dan tidak punah. Permainan tradisional merupakan salah satu budaya daerah atau budaya lokal yang dimiliki masyarakat Indonesia. Menurut Ranjabar (2006) pelestarian budaya lokal yaitu mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (Ranjabar, 2006). Alwasilah (2006) mengatakan bahwa salah satu tujuan pelestarian budaya yaitu untuk melakukan revitalisasi budaya. Alwasilah menambahkan tiga langkah revitalisasi budaya yaitu: pertama, pemahaman untuk menimbulkan kesadaran; kedua, perencanaan secara kolektif; dan ketiga, pembangkitan kreatifitas kebudayaan. Suatu proses atau tindakan pelestarian diperlukan strategi ataupun teknik yang berbeda-beda berdasarkan kebutuhan dan kondisinya masing-masing (Alwasilah, 2006:) Upaya pelestarian dilakukan karena terjadinya faktor-faktor kepunahan dalam hal ini kepunahan permainan tradisional Sunda kaulinan barudak (Mantri, 2019).

1.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan meningkatkan rasa cinta terhadap permainan tradisional egrang ?
2. Bagaimana pelaksanaan meningkatkan rasa cinta terhadap permainan tradisional egrang ?
3. Bagaimana aktivitas siswa meningkatkan rasa cinta terhadap pada permainan tradisional egrang ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa meningkatkan rasa cinta terhadap pada permainan tradisional egrang ?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan meningkatkan rasa cinta permainan tradisional egrang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan meningkatkan rasa cinta permainan tradisional egrang .
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa untuk meningkatkan rasa cinta pada permainan tradisional egrang.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa untuk meningkatkan rasa cinta pada permainan tradisional egrang.

1.3 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat bagi siswa, dalam penelitian ini diharapkan dengan adanya permainan tradisional egrang dapat meningkatkan rasa cinta.
- 2) Manfaat bagi guru, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi guru dalam meningkatkan rasa cinta melalui permainan tradisional egrang.
- 3) Manfaat bagi sekolah, semoga dengan adanya penelitian ini, siswa akan lebih mudah dalam meningkatkan rasa cinta melalui permainan tradisional egrang.
- 4) Manfaat bagi peneliti, penelitian tersebut sebagai penambah wawasan bagaimana cara dalam meningkatkan rasa cinta melalui permainan tradisional egrang.
- 5) Manfaat bagi peneliti lain, bisa menjadi tolak ukur agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi dari penelitian ini

1.4 Struktur Organisasi

Bentuk dari susunan organisasi skripsi berisikan perincian mengenai penulisan pada setiap bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I sampai dengan bab V. Adapun untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dengan bagan dan uraian dibawah ini:

| STRUKTUR ORGANISASI | | |
|---|--|--|
| Bab 1 | Bab 2 | Bab 3 |
| Pendahuluan | Kajian Pustaka | Metode Penelitian |
| 1.1 Latar Belakang 1.2 Rumusan Masalah 1.3 Tujuan Penelitian 1.4 Manfaat Penelitian 1.5 Struktur Organisasi | 2.1 Hakikat Permainan Tradisional 2.2 Hakikat Egrang 2.3 Hakikat Rasa Cinta 2.6 Penelitian Relevan 2.7 Kerangka Berpikir 2.8 Hipotesis Penelitian | 3.1 Metode Dan Desain Penelitian 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian 3.3 Instrumen Penelitian 3.4 Prosedur Penelitian 3.5 Analisis Data |
| | Bab 4 | Bab 5 |
| | Temuan dan Pembahasan | Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi |
| | 4.1 Temuan Penelitian 4.2 Pembahasan Penelitian | 5.1 Simpulan 5.2 Implikasi 5.3 Rekomendasi |

- a. BAB I Pendahuluan, merupakan sebuah awalan dalam melakukan penelitian. Meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Stuktur Organisasi Skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka, meliputi Hakikat Permainan Tradisional, Hakikat Egrang, Hakikat Rasa Cinta, Penelitian Relevan, Kerangka Berfikir Penelitian dan Hipotesis Penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, merupakan bagian yang menjelaskan dan menjabarkan metode penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini. Meliputi Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian dan Analisis Data.

- d. BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai temuan dan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.
- e. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.