

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak bisa hidup sendiri melainkan mereka harus bisa hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya demi memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Maka dari itu, manusia harus mempunyai nilai-nilai yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakatnya. Nilai-nilai hidup seperti nilai sosial, nilai pengetahuan, dan nilai emosional. Dalam bermasyarakat manusia memerlukan nilai sosial yang tinggi guna menjaga kenyamanan sosialnya. Nilai sosial sangatlah penting ditanamkan dalam diri individu sedari dini, melalui adanya nilai sosial maka akan tercipta sebuah keharmonisan dalam suatu lingkungan. Setiap individu akan belajar mengenai arti dari kebersamaan antara individu terhadap individu lainnya. Setiap individu akan berinteraksi satu sama lain melakukan hubungan sosial seperti kerjasama dan bertoleransi terhadap individu lain seperti menghargai dan menghormati perbedaan setiap individu.

Dalam bermasyarakat juga manusia memerlukan nilai pengetahuan, karena melalui adanya nilai pengetahuan yang ada dalam setiap diri individu, maka individu tersebut akan menjadikan segala sesuatu yang terjadi di lingkungannya untuk dijadikan sebagai pembelajaran. Setiap individu akan mempelajari permasalahan kehidupan seperti konflik, penyimpangan sosial dan sebagainya untuk dipecahkan secara bersama. Hal tersebut menjadikan individu lebih kreatif dalam menghadapi segala permasalahan yang ada di dalam lingkungan kehidupannya. Dengan berkembangnya nilai sosial dan nilai pengetahuan individu dalam bermasyarakat, maka individu memerlukan nilai emosional untuk mengukur pengendalian diri mereka dalam hidup di lingkungan masyarakat. Melalui nilai emosional individu akan belajar untuk belajar untuk mempunyai sikap simpati, empati, dan saling

memberikan motivasi terhadap individu lainnya guna memberikan penghargaan antar sesama manusia. apabila ketiga nilai terwujud dalam setiap diri individu di lingkungan masyarakat, maka akan tercipta suatu keharmonisan di lingkungan tersebut.

Kemajuan era globalisasi yang semakin pesat sangatlah berpengaruh terhadap penanaman nilai-nilai kehidupan terhadap setiap diri individu dalam bermasyarakat. Kemajuan era globalisasi seperti terciptanya teknologi canggih serta adanya pengaruh dari budaya luar berdampak terhadap perkembangan karakter individu. Kenyamanan yang diterima individu khususnya anak-anak yang merupakan dampak dari kemajuan teknologi seperti *gadget*, *video game*, dan sebagainya membuat anak menjadi seorang yang memiliki sifat individualis dan memiliki sikap acuh terhadap lingkungannya.

Melihat fenomena yang ada saat ini, generasi anak-anak zaman sekarang kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu luang dengan berkunjung ke warung internet dan *game center* yang ada disekitar lingkungan tempat tinggalnya untuk bermain *game online*, mengoprasikan aplikasi sosial media seperti *Facebook*, *Twitter*, dan sebagainya. Biasanya sepulang sekolah mereka bergegas ke tempat permainan tersebut dan menghabiskan waktu cukup lama sampai mereka merasa puas. Bahkan akhir-akhir ini ada beberapa siswa yang membolos sekolah selama beberapa hari ataupun minggu karena ketagihan bermain *game online*. Dalam kasus tersebut sudah jelas bahwa mereka sudah tidak merasa mempedulikan lagi lingkungan disekitar mereka seperti keluarga, sekolah, dan teman-temannya. Anak-anak tersebut akan lebih bersifat individualis tanpa memikirkan orang-orang disekitarnya Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari *game online* tersebut terhadap jiwa dan psikis yang memainkannya. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus, maka akan terjadi suatu hal yang sangat merugikan baik terhadap diri anak-anak tersebut maupun terhadap lingkungan disekitarnya.

Permasalahan lainnya adalah pengaruh dari budaya luar yaitu easternisasi dan westernisasi yang menyebabkan individu mulai melupakan kebudayaannya sendiri. Tidak sedikit individu yang lebih mengagungkan kebudayaan bangsa luar dibanding

budaya bangsanya sendiri. Menjamurnya demam *K-Pop* (Korean Pop) yang merupakan *genre* musikalitas yang berasal dari negara korea menyebabkan individu khususnya remaja mulai menimitasi kebudayaan tersebut. Berawal dari selera musik hingga cara berpakaian mengikuti *Korean Style*. Belum lagi pengaruh dari westernisasi yang pada kasusnya sama seperti easterniasi yaitu remaja yang ada di Indonesia lebih memilih *genre* musik barat di banding negaranya sendiri dan begitu pula dengan tata cara berpakaian. Hal tersebut menimbulkan ketimpangan budaya dan berdampak sangat buruk terhadap budaya bangsa Indonesia. Dalam permasalahan ini jelas terlihat adanya penurunan penanaman nilai-nilai kehidupan dalam diri anak-anak zaman sekarang, seperti penurunan penanaman nilai sosial dimana anak-anak mulai acuh terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Bersifat individualis dan tidak mau menjalin interaksi dengan individu lain secara langsung, bekerjasama secara langsung, dan menurunnya sikap bertoleransi antar sesama individu lainnya. hal tersebut berpengaruh juga terhadap penurunan nilai pengetahuan dalam bermasyarakat, dimana anak-anak akan bersikap acuh terhadap konflik yang terjadi di lingkungannya sehingga akan kesulitan untuk memecahkan permasalahannya. Selain itu, anak-anak akan sulit mengendalikan dirinya terhadap segala sesuatu yang merupakan dampak dari globalisasi. Anak-anak akan kehilangan rasa simpatinya terhadap kebudayaannya sendiri dan lebih mengikuti kebudayaan asing karena menganggap bahwa budaya asing lebih menarik dari pada budaya sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tenaga pendidik perlu mencari media pembelajaran yang baik dalam menerapkan proses pembelajaran IPS. Proses pembelajaran merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah perubahan sikap dan perilaku menuju ke arah yang lebih baik. Perubahan sikap dan perilaku menuju ke arah yang lebih baik menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang dilalui. Peningkatan kualitas pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajar pada aspek pemahaman, sikap dan keterampilan, sedangkan untuk memperoleh

pemahaman, sikap dan keterampilan yang baik harus didukung dengan proses belajar yang baik pula.

Pembelajaran IPS disusun secara sistematis dan kompeherensif. Mata pelajaran IPS disusun berdasarkan banyaknya disiplin ilmu. Pembelajaran IPS lebih dikenal di Indonesia sebagai mata pelajaran di SD/MI/SDLB dan SMP/MTs/SMPLB serta *social studies* untuk penyebutan di bangku perkuliahan. Nama *social studies* lebih dikenal di negara lain yang atas kesepakatan para pakar di Indonesia menjadi mata pelajaran IPS. Menurut Sumaatmadja (dalam Sapriya, 2008, hlm. 6) “*social studies* berbeda dengan ilmu-ilmu sosial. *Social studies* bukan merupakan bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial”.

Tujuan mata pelajaran IPS di SMP/MTs/SMPLB dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 menjelaskan bahwa terdapat empat tujuan mata pelajaran IPS diantaranya: 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tinjauan umum, peneliti melihat hingga saat ini masih banyak pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan cara pendekatan “tradisional”. pembelajaran melalui pendekatan tradisional adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana guru di dalam kelas menggunakan metode mengajar yang relatif tetap (monoton) setiap kali melaksanakan proses pembelajaran. Guru terkesan lebih aktif daripada siswa. Guru lah yang memegang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran ini kurang menggunakan alat atau media yang memadai sehingga hasil belajar siswa kurang luas dan mendalam, dan cenderung verbalitas. Selain faktor alat dan media, karakteristik dari pembelajaran IPS itu sendiri yang merupakan faktor terjadinya

pembelajaran dengan pendekatan tradisional. Pembelajaran IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang berkembang dalam prosesnya bersifat *teks book oriented*, hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada dalam pemikiran guru kepada pemikiran siswa. Akibatnya guru telah merasa mengajar dengan baik, tetapi pada kenyataannya murid belum sepenuhnya memahami apa yang guru sampaikan. Disamping itu pola pembelajaran demikian menyebabkan siswa jenuh, siswa tidak diajarkan berpikir logis hanya mementingkan pemahaman dan hafalan serta tujuan pembelajaran yang dicapai tidak maksimal.

Pembelajaran IPS dalam prosesnya harus mampu mengembangkan sikap keterampilan sosial yang tinggi sebagai warga negara yang baik dalam diri siswa. Pembelajaran IPS memfokuskan materi dalam hal interaksi sosial antara manusia dengan lingkungannya karena pembelajaran IPS merujuk kepada istilah '*environment*' yang pembahasannya mempelajari sistem lingkungan baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam dengan tujuannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Proses terjadinya interaksi manusia dengan lingkungannya sangatlah penting, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Hidup bersama antara sesama penghuni bumi haruslah disadari oleh kesadaran di samping ada kesamaan ada pula perbedaan. Perbedaan tersebut tercipta karena budaya, lingkungan, ekonomi, politik, dan teknologi. Manusia harus senantiasa berjalan bersama membangun karakter bangsa di atas persamaan dan perbedaan tersebut. Maka dari itu, sikap kerjasama merupakan faktor penting yang harus ada dalam diri masing-masing manusia sejak dini untuk mewujudkan pembangunan tersebut.

Salah satu strategi agar proses pembelajaran efektif yang dapat menjawab permasalahan di atas adalah melalui penerapan strategi pendidikan berbasis budaya untuk mengenalkan keberagaman suku bangsa di Indonesia yang multikultural perlu

ditanamkan sedini mungkin pada anak-anak. Karena melalui pendidikan berbasis budaya yang ditanamkan dari semenjak dini, anak-anak Indonesia akan mengetahui jelas latar belakang budaya mereka terlebih mereka akan mengetahui bahwa Indonesia mempunyai keberagaman budaya dan dari hal tersebut mereka akan belajar saling menghargai dan senantiasa menjaga dan melestarikan budayanya. Selain itu, melalui pendidikan berbasis budaya yang ditanamkan sejak dini juga akan mengajarkan anak-anak untuk mengetahui nilai-nilai kearifan lokal dari masing-masing budayanya untuk bekal mereka agar bisa berpartisipasi aktif dalam lingkungan masyarakat. Salah satu bentuk praktis untuk mengenalkan nilai-nilai kearifan lokal adalah melalui permainan. Dalam hal ini permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan.

Mengingat pentingnya fungsi permainan dalam suatu masyarakat, dalam konteks pengenalan budaya, maka dapat ditawarkan permainan tradisional yang di dalamnya mengandung pesan-pesan moral yang didasari nilai-nilai kearifan lokal. Pesan-pesan moral ini diterjemahkan ke dalam aturan permainan untuk membedakan mana perilaku baik ataupun buruk, serta berperan untuk melatih anak mematuhi aturan. Jika dilakukan terus-menerus diharapkan dapat membentuk kebiasaan baik untuk menghasilkan karakter yang baik, yang dapat berguna saat kelak anak memasuki lingkungan masyarakat multikultural seperti di Indonesia.

Permainan tradisional sendiri termasuk dalam pengetahuan tradisional yang terlahir dari orang perorang (individual) dan kelompok yang mempunyai pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi, dikembangkan dan dilestarikan secara tradisional (*traditional manner*). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, pasal 10 ayat 2 (dalam Zainul, 2011, hlm. 16) digunakan istilah "*folklor*" yang menjelaskan bahwa folklor adalah sekumpulan ciptaan tradisional. Suatu ciptaan dikualifikasi sebagai tradisional apabila (i) ciptaan tersebut dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam masyarakat, dan (ii) ciptaan

tersebut menunjukkan identitas sosial dan budaya penciptanya berdasarkan standard dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti secara turun temurun. Beberapa karya yang digolongkan folklor antara lain, cerita rakyat, puisi rakyat, lagu-lagu rakyat, dan musik instrumen tradisional; tari-tarian rakyat, permainan tradisional; hasil seni antara lain berupa: lukisan, gambar, ukiran-ukiran, pahatan, mosaik, perhiasan, kerajinan rakyat, pakaian, instrumen musik, dan tenun tradisional.

Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional. Permainan tradisional menurut Sujarno, dkk (2011, hlm. 4) “mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan acuan dalam bermasyarakat atau sebagai sarana bersosialisasi”.

Banyak permainan tradisional yang mengandung nilai positif untuk dijadikan sebagai pembelajaran dan diaplikasikan ke dalam mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Misbach (Iqbal, 2014, hlm. 22) “Permainan tradisional bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya”. Nilai-nilai positif dari permainan tradisional tersebut dapat menjadi acuan bagi siswa agar lebih mengetahui bahwa melalui permainan tradisional banyak hal positif yang dapat menumbuhkan sikap kerjasama siswa dibandingkan dengan permainan modern yang cenderung bersifat individualis. Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional yang diaplikasikan ke dalam bentuk pembelajaran juga ikut turut mengenalkan kembali permainan tradisional yang identik dengan kebudayaan dan hampir punah kepada anak-anak zaman sekarang yang cenderung tidak mengetahui tentang permainan tradisional.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di awal pembahasan, maka peneliti melihat bahwa permasalahan tersebut bisa diatasi dengan menerapkan nilai-nilai yang terdapat permainan tradisional ke dalam pembelajaran IPS. Adapun nilai-

nilai yang terdapat dalam permainan tradisional seperti yang dijelaskan oleh Misbach (Iqbal, 2014, hlm. 23) adalah berperan terhadap nilai motorik, kognitif, emosi, sosial, spiritual, ekologis, dan pesan moral. Peneliti melihat bahwa berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka dengan individu menghayati segala nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional yang dikhususkan kepada nilai sosial, kognitif (pengetahuan), dan emosi, maka individu akan bisa memecahkan segala permasalahan yang berkenaan dengan nilai-nilai tersebut.

Nilai-nilai kreativitas, sosialisasi, dan pembentukan emosi dalam beberapa permainan tradisional etnis Sunda yang diteliti sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS SMP dalam KTSP 2006. Oleh karena itu melalui pengaplikasian nilai-nilai permainan tradisional terhadap pembelajaran IPS siswa dapat melatih cara berinteraksi, bersosialisasi dan mengendalikan diri antar individu maupun kelompok. Selain itu, dalam IPS juga diajarkan mengenai strategi dalam menjalani kehidupan sehari-hari untuk bertahan dalam lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permainan tradisional dengan membuat judul “PENERAPAN NILAI-NILAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS” (Studi Deskriptif analitik Terhadap SMP Negeri 44 Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini merupakan suatu pengenalan masalah yang bertujuan agar penulis dapat menentukan batasan permasalahan sehingga dapat terjadi pemfokusan teori dan variabel serta kaitan antarvariabel yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Ditemukannya penurunan nilai sosial dalam hubungan yang terjadi di lingkungan siswa seperti interaksi, kerjasama, dan toleransi yang merupakan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat.

2. Ditemukannya penurunan nilai pengetahuan dalam pola hubungan yang terjadi di lingkungan siswa seperti acuh terhadap permasalahan sosial dan kurang kreatif dalam memecahkan permasalahan tersebut.
3. Ditemukannya penurunan nilai emosional individu seperti kurang simpati terhadap kebudayaan sendiri dan tidak bisa mengendalikan diri dari perkembangan globalisasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka untuk memperjelas masalah ini ruang lingkup ini akan difokuskan oleh penulis pada siswa-siswi di SMP Negeri 44 Bandung yang masih senantiasa memainkan permainan tradisional. Sehingga berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola interaksi yang terdapat dalam permainan tradisional ?
2. Bagaimana nilai kerjasama yang terdapat dalam permainan tradisional?
3. Bagaimana nilai toleransi yang terdapat dalam permainan tradisional?
4. Bagaimana nilai kreativitas yang terdapat dalam permainan tradisional?
5. Bagaimana nilai *problem solving* yang terdapat dalam permainan tradisional?
6. Bagaimana nilai pengendalian diri yang terdapat dalam permainan tradisional?
7. Bagaimana penerapan nilai-nilai permainan tradisional terhadap pembelajaran IPS?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mendapatkan gambaran mengenai tujuan dalam penelitian ini, dimana tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis pola interaksi yang terdapat dalam permainan tradisional.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis nilai kerjasama yang terdapat dalam permainan tradisional..
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis nilai toleransi yang terdapat dalam permainan tradisional.
4. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis nilai kreativitas yang terdapat dalam permainan tradisional.
5. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis nilai *problem solving* yang terdapat dalam permainan tradisional.
6. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis nilai pengendalian diri dalam permainan tradisional.
7. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis cara penerapan nilai-nilai permainan tradisional dalam pembelajaran IPS

E. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Untuk mengetahui gambaran nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional dan pantas diaplikasikan ke dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Sebagai upaya peningkatan kesadaran nilai-nilai dalam permainan tradisional.

- b. Bagi tenaga pendidik

Sebagai upaya dalam membantu guru mata pelajaran IPS dalam mengembangkan media pembelajaran baru melalui permainan tradisional dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi peneliti

Sebagai upaya mempelajari dan melestarikan permainan tradisional.

F. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, berisi uraian mengenai pendahuluan yang merupakan bagian awal dalam penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan bagian penting dalam penulisan skripsi. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritis guna menunjang tujuan penelitian dan pertanyaan-pertanyaan dalam skripsi. Kajian pustaka berisi mengenai konsep-konsep dan teori-teori yang berkaitan dengan *Penerapan Nilai-Nilai Permainan Tradisional dalam Pembelajaran IPS*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini, berisi mengenai penjabaran metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, termasuk beberapa komponen lainnya, yaitu: lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan serta analisis data berupa laporan secara rinci tahap-tahap analisis data, dan teknik yang dipakai dalam menganalisis data tersebut.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari dua hal utama, yaitu:

1. Pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, dan tujuan penelitian.
2. Pembahasan atau analisis temuan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian yang dijabarkan dalam bentuk uraian padat. Saran yang dituliskan dan direkomendasikan dijadikan acuan kepada para pembuat kebijakan, kepada pengguna hasil penelitian yang bersangkutan, kepada peneliti yang hendak untuk melakukan penelitian selanjutnya, serta kepada pemecah masalah di lapangan hasil penelitian.