BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Bermain merupakan aktivitas yang sangat disukai oleh anak, selain menggemirakan, bermain juga sangat menyehatkan bagi anak, karena pada saat bermain ada aktivitas fisik yang membuat anak tumbuh dan berkembang dengan sehat seperti melatih motorik anak, meningkatkan kreatifitas dan melatih mental. Bahkan menurut Huizinga (1944) Manusia, karena berbagai kemampuannya, memiliki banyak panggilan. Salah satunya adalah "*homo luden*" karena kemampuan mereka untuk bermain.

Bermain juga bisa melatih kognitif anak, secara tidak langsung anak akan berusaha berfikir sebaik mungkin untuk mendapatkan strategi yang tepat agar permainan bisa dimenangkan oleh dia dan timnya, secara tidak langsung hal tersebut dapat menstimulus anak untuk berfikir dan berkreasi. Selain itu bermain juga baik dalam melatih sikap sosial anak, menurut Putro (2016 19-27) bermain mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisinya, maka sangat jelas bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Banyak jenis permainan yang dapat menyehatkan mental dan fisik anak yang tentunya dapat dimainkan anak, diantaranya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, selain itu juga permainan tradisional syarat akan aktivitas fisik anak yang menyehatkan tubuh anak, pepatah mengatakan didalam tubuh yang sehat ada jiwa yang kuat, bukan hanya perkembangan fisik saja, permainan tradisional juga melibatkan banyak anak dalam permainannya serta dimainkan di area terbuka, dengan banyak nya anak yang terlibat dalam permainan ini, maka anak secara tidak langsung akan berlatih dalam meningkatkan hubungan sosialnya, cara bekerjasama, cara mencari solusi, cara membangun komunikasi yang baik dan cara berinteraksi dua arah dengan teman satu kelompok nya.

Rinaldi Yusup, 2020

ANALISIS BEBERAPA PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR

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

Permainan tradisional juga syarat akan sebuah kekompakkan, keuletan, kejujuran, dan gerak tubuh yang menyehatkan, selain itu juga mengenalkan permainan tradisional kepada anak adalah hal yang baik karena anak akan diajarkan warisan budaya leluhurnya, sehingga diharapkan nilai budaya bangsa akan terus terwariskan ditengah pengaruh globalisasi dan digitalisasi yang mengisi ruang-ruang kehidupan.

Sementara itu, kemajuan teknologi yang sangat cepat di era *Revolusi Industry* 4.0 merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan masyarakat dunia saat ini, hampir seluruh aktivitas manusia saat ini membutuhkan teknologi didalamnya, banyak sekali manfaat dan kemudahan yang diterima oleh kita dengan hadirnya teknologi, teknologi membantu kita mereduksi waktu dan jarak sehingga semua terasa lebih mudah dan efisien, namun disisi lain *revolusi industry* 4.0 juga memberikan ancaman baru untuk generasi penerus kita. Susanti (2019) menyatakan bahwa ancaman dari perkembangan teknologi adalah dampak negatif seperti halnya *phubbing* di mana individu menjadi acuh pada lingkungan sekitar dan fokus pada *gadget*. *Nomohobia* di mana individu merasa tidak dapat optimal karena tidak adanya *handphone* dan lain sebagainya. Di samping itu sisi negatif pengaruh modernisasi juga mengancam karakter anak. Salah satu upaya membangun benteng untuk mencegah dampak buruk terhadap karakter anak adalah dengan memberikan penguatan pengasuhan, pendampingan, pendidikan, khususnya penanaman aspek keterampilan sosial sedini mungkin agar anak memiliki landasan dalam melakukan aktivitasnya.

Pada saat ini di zaman teknologi yang begitu canggih, permainan tradisional sangat jarang dimainkan oleh anak-anak, terlebih oleh anak perkotaan yang kental dengan perkembangan teknologinya. Anak-anak cenderung bermain dengan permainan modern masa kini yang ada di telpon gengamnya. Banyak sekali jenis permainan modern saat ini yang dapat diakses oleh anak-anak kapan pun dan dimanapun, namun permainan modern saat ini lebih cenderung individualis dan berbasis digital yang ada di *smartphone*, seperti *game online COC (class of clans)*, *AOV (Arena of Valor)*, *Mobile legend*, *PUBG (Player Unknown's Battlegrounds)* dan *game-game* war lainnya yang tentunya membuat anak

ketagihan dengan *game* tersebut, banyak hal yang tentunya hilang dalam esensi permainan yang seharusnya bermain ditempat terbuka, menyehatkan karena adanya aktivitas fisik anak, dan berinteraksi dengan orang banyak yang mempererat hubungan sosial, Kini anak untuk bermain hanya cukup membuka *smartphone* di kamar mereka. Bishop, Julia & Curtuis, Mavis. (2005) mengemukakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak saat ini, mereka hanya duduk dan diam saja bermain *game* dengan komputer mereka di kamarnya, dan hal tersebut sangat dikhawatirkan akan mengikis sifat sosial anak. Permainan *game online* saat ini membawa anak pada sikap acuh pada lingkungan sekitar dan lebih individualis, seperti yang dikatakan oleh Lucia, (2015) Bahwa adanya peningkatan perilaku agresif yang diakibatkan anak terlalu sering bermain *game*, sejalan dengan pendapat diatas penelitian yang dilakukan oleh Nur (2013) bahwa dampak *game online* pada anak juga merupakan permasalahan bangsa yang harus diatasi karena akan mempengaruhi pembentukan karakter anak yang juga karakter bangsa. Tentu ini adalah masalah bagi masa depan anak bangsa kita, dikhawatirkan kedepan anak-anak memiliki sikap sosial yang rendah karena pengaruh bermain *game online* yang bersifat individual ini. Dan lebih jauh lagi hilangnya kepedulian sosial akan meningkatkan egois pribadi dan menyebabkan ketidakpedulian terhadap orang lain. (Sukardi 2004:1), yang tentunya kita sangat tidak berharap hal tersebut terjadi pada generasi penerus bangsa kita.

Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran di sekolah pada saat ini lebih mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada anak (*Student Centered*), dengan Pembelajaran yang berpusat pada anak diharapkan pembelajaran dapat merangsang daya kritis dan kreatifitas siswa.

Salah satu kemampuan yang mesti dimiliki anak-anak saat ini adalah cara mereka bersosial dengan banyak individu, membangun komunikasi yang baik dan

bekerjasama. Adanya kecenderungan kehidupan manusia pada masa kini untuk saling tergantung (interdependensi) mendorong perlunya peningkatan keterampilan bekerja sama antar sesama manusia dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan sebagai warga Negara (Maftuh, 2010:18). Adapun kolaborasi adalah salah satu instrumen penting yang mesti diinput pada diri siswa sejak dini, sebagaimana yang telah di tulis Triling Fadel (2009) bahwa pendidikan zaman sekarang membutuhkan komunikasi dan keterampilan kolaborasi yang jauh lebih luas, luwes dan dalam untuk mendorong pembelajaran bersama, dan permainan merupakan salah satu sarana relevan untuk menumbuhkan keterampilan tersebut. Pembelajaran yang mengintegrasikan antara kebutuhan kompetensi abad 21 dengan permainan terlebih lagi permainan tradisional diharapkan akan menjadi solusi multidimensi, Yudiwinata & Handoyo (2014) bahwa permainan tradisional, budaya dan perkembangan anak memiliki kaitan yang kuat. Semoga penelitian ini dapat menjadi solusi kompleks yang mana kompetensi anak terpenuhi, disisi lain juga sosial anak tumbuh dengan baik dan nilai budaya juga akan tetap eksis ditengah arus globalisasi yang tidak bisa dikendalikan. Menurut Plummer (2008) dalam bukunya *social skills games for children* bahwa permainan keterampilan sosial untuk anak-anak menawarkan cara-cara untuk mendukung anak-anak yang berjuang untuk mengembangkan atau untuk menunjukan keterampilan sosial mereka dan menunjukan bagaimana anak-anak dapat membangun kemampuan keterampilan mereka yang ada untuk interaksi sosial melalui media permainan.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan permainan tradisional Sunda yang akan dikaji lebih dalam, permainan tradisional Sunda dapat melatih anak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, menurut Taufik (2017) bahwa model permainan tradisional “boy-boyan” dapat memberikan informasi positif terkait teknis maupun jalan keluar dari persoalan yang berhubungan dengan perkembangan sosial anak sekolah dasar.

Dengan demikian, peneliti ingin menganalisis lebih jauh mengenai variable permainan tradisional dan pembelajaran di sekolah dengan judul “Analisis

Beberapa Permainan Tradisional Sunda dan Implementasinya dalam Pembelajaran Anak Sekolah Dasar”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dapat memunculkan rumusan masalah yaitu :

1. Apakah permainan-permainan tradisional di masyarakat Sunda memiliki aspek pendidikan, khususnya bagi pengembangan keterampilan sosial anak?
2. Bagaimanakah mengimplementasikan permainan-permainan tradisional Sunda dalam proses pembelajaran di sekolah dasar?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah permainan-permainan tradisional di masyarakat Sunda memiliki aspek pendidikan, khususnya bagi pengembangan keterampilan sosial anak?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah mengimplementasikan permainan-permainan tradisional Sunda dalam proses pembelajaran di sekolah dasar?

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Kajian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah khazanah keilmuan khususnya dibidang permainan tradisional dan implementasinya.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi yang relevan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat maupun tidak, khususnya guru, orang tua, dan sekolah.

- b. Bagi guru, hasil penelitian dapat memberikan pemahaman dan gambaran pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisonal untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa serta manfaat permainan tradisonal bagi anak dalam aspek pendidikan. Model pembelajaran dengan cara bermain ini bisa menjadi variasi pembelajaran di sekolah yang kemudian bisa digunakan oleh para pendidik, sehingga pembelajaran dapat dirasa lebih dinamis karena pembelajaran dilakukan diluar kelas.
- c. Bagi peneliti, untuk memperkuat pengetahuan dan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam menganalisis filosofis pedagogis permainan tradisonal Sunda implementasinya dalam pembelajaran dan manfaat dalam aspek pendidikan untuk siswa sekolah dasar.
- d. Bagi peserta didik, melalui penggunaan permainan tradisional ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa lebih baik lagi.
- e. Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa.

1.5. STRUKTUR ORGANISASI TESIS

Pada bagian ini dibahas setiap urutan dari setiap bab dalam tesis ini. Bab satu membahas tentang latar belakang dari alasan diambilnya penelitian ini, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis ini. Bab II membahas mengenai teori-teori dan konsep beserta turunannya dalam bidang yang dikaji dalam tesis ini, kemudian membahas penelitian terdahulu yang berisi penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti pada penelitian ini agar penelitian ini memiliki pijakan dalam menyelsaikannya, Bab III menjelaskan tentang metode penelitian, pada bagian ini, berisi tentang bab yang menjelaskan jenis dan metode penelitian, sumber data yang dipilih, metode pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Pada bagian bab IV diuraikan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dalam bab ini ada 2 hal penting yang diuraikan yakni pengolahan data, pembahasan, dan analisis temuan. Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran, dalam bab ini ditampilkan pemaknaan peneliti dalam

terhadap hasil temuan, saran, rekomendasi dan implikasi ada pada bagian akhir dalam karya ilmiah ini.