

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal dengan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya dari Sabang sampai Merauke. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, agama, budaya, seni dan adat istiadat. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai ciri dan keunikan budaya yang berbeda dengan suku bangsa yang lain. Banyak negara lain tertarik dengan keunikan budaya Indonesia sehingga mereka mengundang tim kesenian untuk perform di negaranya melalui Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) setempat. Gema Budaya Indonesia di Golden Ring Rusia menjadi kegiatan membanggakan dari tim kesenian Indonesia di Rusia, hal ini dikarenakan Indonesia menjadi satu-satunya negara yang diundang dalam acara hari jadi Kota Ivanovo ke-148 yang berlangsung pada tanggal 25 Mei 2019 di Ivanovo (KBRI Moscow, 2019).

Keindahan alam Indonesia juga tidak luput dari incaran wisatawan domestik maupun dari negara luar untuk dijadikan sebagai destinasi wisata. Kondisi geografis di berbagai wilayah Indonesia menarik wisatawan yang dapat dilakukan daerah setempat seperti mempromosikan ciri khas wilayah setempat yang tidak dimiliki oleh wilayah lain sehingga masyarakat luar dapat tertarik untuk mengunjungi daerah tersebut. Ketertarikan wisatawan tidak terbatas pada kondisi geografis dengan sajian keindahan alamnya saja, namun tentu saja dengan nilai budaya kearifan lokal yang tercermin dalam kepribadian masyarakat di Indonesia yang terkenal dengan ramah tamah, sopan santun, dan kegiatan gotong royongnya. Keramahtamahan dan gotong royong yang melekat dalam kegiatan keseharian masyarakat Indonesia merupakan salah satu cerminan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dalam masyarakat dan menjadi kebanggaan sekaligus tanggung jawab anak bangsa untuk semangat dalam melestarikan budaya lokal. Nilai-nilai budaya tersebut harus tetap lestari karena budaya merupakan warisan bagi generasi bangsa.

Keragaman budaya Indonesia yang bisa dikenal dunia merupakan dampak positif globalisasi, informasi keragaman budaya Indonesia dapat diperoleh dengan mudah oleh masyarakat dunia. Perkembangan alat transportasi sekarangpun memudahkan mobilitas masyarakat. Seiring dengan pernyataan Murdiono (2014) Manfaat nyata dari perkembangan teknologi yang semakin pesat diikuti dengan perkembangan media sosial dan internet yang dapat memudahkan masyarakat mengakses informasi, saling berkomunikasi, dan dapat mengetahui dunia luar tanpa mengenal batas waktu dan

wilayah. Globalisasi tidak bisa dihindari, termasuk pengaruh globalisasi pada budaya. Oleh karena itu, kita harus memperkuat budaya dan memelihara nilai-nilainya agar tidak tereliminasi oleh budaya luar.

Fenomena budaya luar yang sedang terjadi dan digemari oleh kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia saat ini adalah fenomena demam *Korean wave*. Gelombang Korea atau *Korean Wave* merupakan istilah untuk menggambarkan fenomena menyebarnya budaya populer Korea berupa serial drama televisi, musik pop, dan film ke seluruh dunia (Sari, 2013). Gelombang Korea telah menerpa Indonesia terutama remaja tidak terkecuali peserta didik tingkat sekolah dasar dan menjadi populer di kalangan mereka. Hasil survei publik yang dilakukan di 17 negara pada tahun 2019 oleh KOTRA (*Korea Trade Promotion Corporation*), Indonesia menjadi negara yang menempati posisi pertama dalam pertumbuhan gelombang Korea dan masuk kategori pertumbuhan tercepat. Berikut adalah tabel yang menjelaskan Indonesia yang menjadi satu negara yang tercepat dalam pertumbuhan *Korean wave*.

Tabel 1.1
Hallyu Index

Minority interest stage		Diffusion stage		Mainstream stage	
Popularity	Nations	Popularity	Nations	Popularity	Nations
Rapid growth	—	Rapid growth	 Brazil  India  Thailand  Turkey	Rapid growth	 Indonesia  Philippines  Vietnam
Medium growth	—	Medium growth	 Australia  China  France  South Africa  Tanzania  United Arab Emirates  United Kingdom  United States  Russia	Medium growth	 Malaysia
Decline	—	Decline	 Japan	Decline	—

SUMBER: https://en.wikipedia.org/wiki/Korean_wave

Kebudayaan populer Korea hadir secara luas di Indonesia didukung dengan kemajuan teknologi saat ini sehingga mudah diakses oleh masyarakat dari televisi, media sosial dan internet. Hasil survei peneliti terhadap peserta didik di 3 sekolah di kota Bandung terdapat 78 dari 80 anak perempuan dapat mengakses kebudayaan K-POP dengan mudah melalui *smartphone*. Menurut Alma (2020) bagi Indonesia, masuknya nilai-nilai luar yang menumpang arus globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli yang mencitrakan lokalitas khas daerah-daerah di negeri ini. Namun, arus globalisasi

tidak akan menjadi ancaman bagi budaya asli jika budaya lokal sebagai identitas negara terus dijaga dan dilestarikan.

Salah satu jenis tradisi lokal yang berkembang pada masyarakat Indonesia adalah folklor. Folklor merupakan salah satu bentuk kekayaan kebudayaan Indonesia yang berkembang sejak zaman dahulu. Menurut (Danandjaja, 2002) folklor adalah sebagian kebudayaan tradisional yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, baik dalam bentuk lisan, maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Salah satu bentuk folklor hasil kebudayaan lama adalah permainan tradisional. Permainan tradisional sangat penting dalam kehidupan masyarakat (Heine, 2013).

Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal sebagai salah satu unsur kebudayaan bangsa Indonesia. Permainan tradisional anak-anak adalah permainan yang diturunkan dari generasi ke generasi yang digunakan sebagai sarana belajar dan sosialisasi anak. (Ajila, 1992). Permainan tradisional perlu dilestarikan karena memiliki fungsi mendasar untuk menciptakan kecakapan hidup anak untuk lebih peduli terhadap lingkungan (Basri, 2018). Khususnya di Jawa Barat, permainan tradisional lebih dikenal dengan *kaulinan barudak*. Namun, saat ini keberadaannya mulai berangsur mengalami kepunahan dikarenakan lahan bermain yang telah beralih fungsi. Selain itu, seiring permainan modern dengan suguhan praktis dan menggunakan alat-alat canggih seperti *video game*, *handphone* atau *gadget* sebagai dampak arus globalisasi dengan konten yang berasal dari budaya asing menjadi daya tarik semua orang. Anak merasa kurang mengenal budaya sekitar dan jarang memainkan permainan tradisional dan anak lebih tertarik dengan game yang terdapat di ponsel atau bermain game PS (Febrian et.al, 2013).

Penggunaan internet dalam kehidupan di era globalisasi ini tidak dapat dihindari. Namun, ketika penggunaan internet mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang, maka kondisi ini disebut kecanduan internet (Yoo et al., 2014). Handphone hampir menjadi pegangan wajib semua orang, termasuk peserta didik dengan kesibukan ber- *handphone* lambat laun dapat mengikis sifat sosial dan sikap kepedulian mereka (Sujiartiningsih, 2017). Kenyataannya, masa anak usia sekolah adalah masa ketika kompetensi sosial dan emosional berkembang pesat. Pengembangan keterampilan sosial anak-anak di tahun awal sangat penting untuk keberhasilan sekolah di masa depan (Wardle, 2003). Pengembangan keterampilan sosial ini hanya dapat berkembang seiring dengan peran keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar (Seefeldt, 2005). Sementara, peserta didik

sekarang menghabiskan waktu secara berlebihan untuk berpartisipasi dalam internet melalui smartphone (Enwereuzor et al., 2016), Peneliti menyebarkan angket ke 120 orangtua wali murid untuk mengetahui seberapa banyak waktu yang digunakan anak dalam menggunakan *handphone/* bermain *game/* mengakses sosial media, dihasilkan 83% peserta didik atau 83 dari 120 peserta didik menghabiskan lebih dari 2 jam dalam menggunakan *handphone/* bermain *game/* mengakses sosial media. Berdasarkan hasil survei tersebut dapat dikatakan aktivitas anak tidak terlepas dari gadget atau *handphone* (Berthon et al., 2019). Daya tarik *handphone* dengan sajian aplikasinya telah mempengaruhi aktivitas sebagian besar peserta didik.

Kurangnya kesadaran tentang penggunaan internet yang sehat telah menyebabkan ketertarikan yang berlebihan terhadap *game online*. Ketertarikan yang berlebihan biasa disebut dengan kecanduan. Dampak negatif kecanduan terhadap *game online* telah ditemukan dalam berbagai penelitian. Seperti yang disampaikan Wang (2015) bahwa, anak-anak yang kecendrungan bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama perkembangan motoriknya terganggu karena kurang bergerak. Selanjutnya Fang (2016) mengemukakan bahwa permainan berbasis digital tidak dapat menciptakan interaksi sosial. Hal ini dapat menyebabkan terkikisnya sikap sosial, rasa empati, peduli memunculkan sikap individualis, walaupun mereka berada di keramaian namun mereka asyik dengan sendirinya. Penelitian selanjutnya tentang dampak kecanduan teknologi atau gadget dalam bermain *game online* pada era digital yang menjangkit kalangan anak usia sekolah adalah sampai berakibat menurunnya prestasi akademik sampai terkena depresi (Jamir et al., 2019).

Subagia (2017) menyebutkan bahwa semakin sering *game online* dimainkan, semakin dalam ideologi asing dapat menembus jiwa anak-anak yang secara bertahap dapat melepas mereka dari akar budaya mereka sendiri. Bahkan yang harus diwaspadai adalah adanya pergeseran rasa hormat kepada guru atau kepada orang yang lebih tua (Rokayah, 2017). Salah satu contoh kasus pergeseran rasa hormat kepada guru yang viral yaitu pada tanggal 29 Maret 2019, peserta didik kelas 6 di salah satu sekolah dasar di Surabaya yang menantang gurunya saat ia diingatkan oleh gurunya untuk tidak merokok. Anak kelas 6 SD itu tidak hanya menantang tetapi memaki gurunya juga (Jatim.inews, 2019). Kasus tantangan siswa kepada guru adalah contoh nyata merosotnya moral siswa di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, dalam mengatasi krisis moral yang terjadi yaitu salah satunya melalui pendidikan karakter berbasis budaya dalam proses pembelajaran.

Penanaman rasa cinta budaya bangsa sendiri kepada peserta didik melalui pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran melalui pengalaman (*experiential learning*) khususnya dalam muatan pelajaran IPS di sekolah sangat dibutuhkan. Salah satu bentuk norma adat dalam budaya tradisional meliputi ajaran nilai moral atau nilai universal kemanusiaan yang bersumber dari pengalaman hidup dan proses interaksi masyarakat lokal dengan lingkungannya (Mungmachon, 2012). Misi pendidikan IPS dalam Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 UU RI No 20 tahun 2003 UU No 20 tahun 2003 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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”. Ranah afektif tersurat kental dalam tujuan pendidikan nasional, melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas peserta didik dalam berbagai aspek tidak hanya dalam ranah kognitif dan psikomotorik saja namun yang paling penting adalah ranah afektif sehingga mampu berfikir untuk memahami, menyikapi, beradaptasi dan memecahkan masalah sosial pada masa kini dan mempersiapkan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang.

Harapan pendidikan IPS di kehidupan abad 21 yaitu memiliki kecakapan berpikir, kecakapan akademik dan kecakapan sosial. Kecakapan-kecakapan tersebut tersirat dalam keterampilan belajar abad 21 yaitu *creative, collaborative, critical thinking, communication*. Keterampilan belajar abad ke-21 yang masih relevan dengan empat pilar kehidupan yang mencakup *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together* (Zubaidah, 2016). Pencapaian keterampilan abad 21 tersebut dapat dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, membantu peserta didik mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata dan mengembangkan pembelajaran *student-centered*. Berbagai keterampilan abad ke 21 ini harus secara eksplisit diajarkan kepada peserta didik di sekolah. Secara singkat, pembelajaran abad ke 21 memiliki prinsip pokok bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, bersifat kolaboratif, kontekstual dan terintegrasi dengan masyarakat atau lingkungan. Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran abad ke 21 ini sangat penting dalam mewujudkan masa depan anak bangsa yang lebih baik.

Pada kenyataannya di lapangan, di beberapa sekolah dasar di Kota Bandung proses pembelajaran muatan IPS belum berupaya melaksanakan dan membiasakan pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, bersifat kolaboratif, kontekstual dan terintegrasi dengan masyarakat atau lingkungan. Muatan IPS yang disampaikan masih terbatas pada penyelesaian materi yang terdapat pada buku. Hal ini seiring dengan yang disampaikan Al Muchtar (2014) bahwa dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-konsep yang bersifat hapalan. Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS hanya fokus pada peningkatan aspek kognitif, seperti menghafal sejumlah materi dari buku teks. Sehingga pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang menjenuhkan dan tidak dianggap penting bagi peserta didik (More et al, 2014). Seyogyanya, hal yang penting dalam pembelajaran adalah terletak pada proses, Karena dengan proses peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan, pengalaman-pengalaman dalam menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan demokratis, termasuk mempraktekkan berpikir dan pemecahan masalah.

Pembelajaran melalui pengalaman menggunakan pendekatan peserta didik aktif, bersifat interaksi multi arah, dan peserta didik lebih dominan (Sapriya, 2012). Pendidikan IPS dalam pembelajaran melalui pendekatan kontekstual lebih diarahkan untuk mengadopsi nilai-nilai kearifan lokal, sebagai kajian tentang perilaku manusia, nilai-nilai kearifan lokal menjadi subyek dalam mengapresiasi setiap kebudayaan tempatan dan diterapkan dalam tataran praksis di lingkungan sekolah. Kincheloe (2008) mengatakan bahwa “pendidikan itu harus dilaksanakan sesuai dengan kondisi lokal atau kontekstual. Komalasari (2015) mengungkapkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari baik di lingkungan keluarga, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Sehingga untuk menghadapi globalisasi dengan segala dampaknya tentu memerlukan berbagai pendekatan untuk menghadapinya.

Pengintegrasian kearifan lokal (permainan tradisional) dalam pembelajaran IPS dimaksudkan untuk memberikan pengertian dan pemahaman tentang budaya lokal setempat khususnya permainan tradisional yang sarat nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral sebagai filter terhadap dampak negatif arus globalisasi. Tujuan mengimplementasikan nilai-nilai budaya lokal (kearifan lokal) dalam konsep pembelajaran IPS yaitu mengembangkan *soft skill* peserta didik dalam membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta kemampuan

peserta didik dalam berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional dan global (Abbas, 2015). Oleh karena itu, permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal (kearifan lokal) Indonesia dapat disajikan dalam pembelajaran (Supriatna, 2018). Guru menyajikan pembelajaran menyenangkan berbasis permainan tradisional yang sarat akan nilai dengan harapan ke depannya, nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam kehidupan sehari-harinya sehingga mereka dapat menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah kehidupan.

Purwaningsih (2006) mengatakan bahwa Permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya yang sangat dibutuhkan bagi perkembangan dan pendidikan anak. Nilai kebersamaan, saling tolong menolong, nilai kepemimpinan, sebenarnya merupakan nilai budaya yang sangat penting untuk menghadapi kondisi saat ini. Dalam permainan tradisional banyak sekali nilai-nilai tersirat, seperti yang disampaikan Dharmamulya (Gloriani, 2015) dalam sebuah permainan tradisional terdapat “muatan yang tersembunyi” yang mengandung nilai-nilai positif bagi anak-anak yang memainkannya. Diharapkan melalui nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral yang tersirat dalam Permainan tradisional dapat membentuk peserta didik yang berkarakter positif dan menjadi generasi emas 2045 yang bertaqwa, nasionalis, tangguh, mandiri, dan memiliki keunggulan bersaing secara global. Seiring dengan pendapat Efendi (Wulandari, 2017) bahwa nilai budaya lokal khususnya kearifan lingkungan sangat penting untuk menjadikan pembelajaran IPS semakin menyenangkan dan bahagia.

Pembelajaran yang menyenangkan tentunya akan membawa dampak bahagia (*happiness*) bagi peserta didik. *Happiness* dapat diraih oleh seseorang jika dia mengalami emosi yang diinginkan baik emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dan mendapatkan penghargaan dari lingkungan sosialnya (Tamir, et.al. 2017). Seyogyanya “pembelajaran bahagia” ini tersirat disetiap proses pembelajaran di sekolah, peserta didik akan menikmati dan terlibat dalam proses pembelajaran, lebih jauh lagi keuntungan bagi sekolah anak-anak tidak akan belajar di tempat lain (Richard, 2009). Ada beberapa strategi sederhana untuk kelas yang menyenangkan dan akan membuat peserta didik bahagia yaitu membuat perencanaan bersama peserta didik, menawarkan pilihan kepada peserta didik, mulai dengan kebebasan, dan masuk ke alam dan menghirup udara segar (Walker, 2017). Membuat perencanaan bersama peserta didik menjadi salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan, banyak ide kreatif yang akan kita ambil dari peserta didik. Menawarkan pilihan kepada peserta didik, peserta didik akan termotivasi untuk melakukan kegiatan ketika mereka diberi pilihan dan pada kenyataannya para peserta

didik menjadi antusias, manakala diberi variasi pilihan. Pembelajaran bahagia selanjutnya yaitu Mulai dengan kebebasan karena sebuah nilai dari tidak memberi kekangan dan mengajak peserta didik untuk memikul tanggung jawab yang lebih banyak sedari awal akan membuat peserta didik bahagia dalam melakukan kegiatan. Selanjutnya pembelajaran berbasis lingkungan/ alam dapat sangat membantu anak belajar membangun kepercayaan diri anak, mengurangi gejala gangguan hiperaktif akibat kurangnya perhatian, menenangkan anak, serta membantu mereka untuk focus. Strategi “Pembelajaran bahagia” ini menjadi salah satu inspirasi dalam pengembangan model *Traditional Game-Based Learning* (TGBL) karena tujuan dari model TGBL ini untuk mempromosikan tujuan pembelajaran di dalam atau luar kelas yang pada akhirnya akan membawa kegembiraan untuk peserta didik.

Berbagai penelitian terkait dengan ketidakberlanjutan budaya lokal telah dilakukan, Mereka sependapat bahwa permainan tradisional ini adalah sebuah warisan budaya yang penting, tidak boleh dilupakan apalagi sampai menghilang. Beberapa peneliti memiliki tujuan yang hampir sama, yaitu mengangkat kembali warisan budaya ini agar dilestarikan, tidak dilupakan masyarakat terutama oleh generasi muda. Hasil penelitian permainan tradisional yang dilakukan oleh Euis Kurniati yang kemudian dituangkan menjadi buku yang berjudul *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Para peneliti yang lain, yaitu: Daimary, R dkk (2016) dengan judul “*Batha Gelenai: A Traditional Game of Bodos of the Bodoland Territorial Area District (B.T.A.D.) of Assam, India*”. Penelitian ini mengangkat budaya Bodo berupa permainan tradisional yang berujung pada pelestarian budaya Bodo. Lavega, P dkk (2014) dengan judul *Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants*. Tujuan dari penelitian Lavega dkk adalah untuk menganalisis intensitas emosi ketika para mahasiswa tingkat pertama terlibat dalam permainan tradisional, dan Hsu dkk (2008) dengan judul *From Traditional To Digital: Factors To Integrate Traditional Game-Based Learning Into Digital Game-Based Learning Environment*. Artikel Shu dkk membahas pentingnya pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya Shu mengatakan penerapan pembelajaran berbasis Permainan tradisional banyak digunakan sebagai sarana atau strategi untuk memotivasi peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Kenyataannya sekarang, Permainan tradisional mulai terlupakan, banyak anak-anak yang tidak mengenal lagi permainan tradisional daerahnya sendiri sesuai hasil

survei yang dibagikan di 3 sekolah dasar di Kota Bandung, terdapat 102 anak dari 120 yang mengisi *googleform* terkait pengetahuan tentang permainan tradisional menyatakan tidak mengetahui sejarah dan informasi tentang permainan tradisional. Kovačević (2014) mengungkapkan permainan tradisional merupakan bagian dari masa kanak-kanak nenek moyang yang hampir punah, sebagian generasi orangtua masih mengingatnya, namun pengetahuan tentang permainan tradisional pada anak di masyarakat modern sangat rendah. Kurangnya pemahaman dan pengetahuan mengenai permainan tradisional disebabkan sebagian besar aktivitas bermain anak didominasi oleh media digital serta berkurangnya lahan bermain di kota maupun di pedesaan (Smith, 2012) sehingga anak kehilangan pengalaman bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Seiring yang diungkapkan Escobar (2001) bahwa budaya tradisional selalu terpinggirkan ketika berhadapan dengan globalisasi, karena globalisasi dengan kapitalismenya memiliki kemampuan untuk menyerang dan meminggirkan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka perlu kiranya dikembangkan sebuah model pembelajaran IPS di sekolah dasar yang memuat nilai-nilai permainan tradisional dan strategi menanamkan dan mempertahankan nilai-nilai tersirat dalam permainan tradisional. Kegiatan menanamkan dan mempertahankan nilai-nilai ini disebut internalisasi nilai (Gloriani, 2015). Tujuan internalisasi tata nilai dikemukakan oleh Subadio (Al Muchtar, 2016) yaitu supaya nilai-nilai lama yang dianggap luhur dan sekaligus menjamin kepribadian khas masyarakat itu tidak luntur dan berubah serta tetap terjaga kelanggengannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian mendalam berkaitan pengembangan karakter melalui pembelajaran IPS berbasis tradisi lokal berupa permainan tradisional khususnya di sekolah dasar. Karena pada dasarnya, pendidikan dasar adalah pondasi. Jika karakter di pendidikan dasar kuat, maka bangunan di atasnya akan kokoh dan tidak mudah ambruk oleh terpaan dampak negatif globalisasi. Hasil kajian ini diharapkan memberikan pengetahuan baru tentang model pembelajaran IPS untuk mengatasi permasalahan di atas. Model pembelajaran IPS berbasis Permainan tradisional (*Traditional Game Based Learning*) diharapkan sebagai sebuah inovasi baru. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian secara mendalam dengan judul “Pengembangan Model *Traditional Game-Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Untuk Membangun Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas secara esensial, diperoleh atau diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Ketertarikan terhadap *game online*, *K-POP* dll menyebabkan aktivitas peserta didik dalam kesehariannya didominasi penggunaan *smartphone*.
2. Semakin pesatnya perkembangan di bidang teknologi dan informasi, telah menyebabkan sebagian besar peserta didik cenderung bersifat individualistik, kurang memiliki rasa empati, kurang memiliki etika dan sopan santun, serta kurang memiliki kepedulian terhadap kekayaan warisan budaya lokal.
3. Kurangnya penggunaan pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat tumbuh sebagai pribadi yang memiliki karakter budaya lokal.
4. Pembelajaran IPS di SD kurang bersifat pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*), model permainan yang sesuai dengan karakteristik anak SD jarang digunakan.
5. Kurikulum pendidikan yang masih memerlukan pengembangan disesuaikan dengan budaya lokal daerah masing-masing.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini yaitu bagaimana model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar? Masalah penelitian dikemas menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional yang selama ini dilaksanakan di Sekolah dasar?
2. Bagaimanakah desain model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS?
3. Bagaimanakah efektivitas model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengungkap dan memaparkan nilai-nilai Permainan tradisional dan internalisasinya dalam pembelajaran IPS. Secara lebih rinci tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengidentifikasi kondisi pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional yang sedang berlangsung saat ini.
2. Menemukan, merancang dan mendeskripsikan desain model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai melalui penerapan model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS, dapat dilihat dari empat hal yaitu:

1.5.1 Manfaat dari Segi Teori

- 1) Dalam mengembangkan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS, berbagai implementasi dan pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal dilatarbelakangi dengan berbagai teori dan definisi pembelajaran yang dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya. Dimana pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai kombinasi berbagai jenis permainan tradisional sesuai daerah atau negara masing-masing yang juga memadukan sejumlah teori dari para ahli untuk memunculkan suatu pandangan baru perihal pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Pendidik semakin bertambah wawasan dalam memaknai dan memahami model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS dalam pembelajaran abad 21. Dalam kasus ini pendidik dapat memberikan pengajaran perihal pembelajaran berbasis kearifan lokal berdasarkan model *Traditional Game-Based Learning* yang implementatif.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai filter dampak negatif globalisasi.
- 4) Secara umum produk model TGBL hasil pengembangan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran berbasis budaya dengan tujuan megembangkan karakter peserta didik sekaligus sarana pelestarian tradisi budaya Indonesia di era globalisasi ini.

1.5.2 Manfaat dari Segi Kebijakan

- 1) Memberikan arahan kebijakan untuk meningkatkan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal bagi peserta didik di sekolah, lembaga pendidikan lebih tinggi atau lembaga non formal lainnya.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, model *Traditional Game-Based Learning* ini dapat diadopsi atau diadaptasi guna mengembangkan serta meningkatkan karakter dan keterampilan abad 21 peserta didik melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal di Indonesia.

1.5.3 Manfaat dari Segi Praktik

- 1) Bagi anak-anak di SD/MI pada masyarakat Sunda, mereka dapat mengenal dan mengaplikasikan nilai-nilai yang tersirat dalam permainan tradisional dalam kehidupan masa kini dan kehidupan masa yang akan datang sehingga diharapkan mereka tumbuh menjadi individu yang berkarakter budaya lokal di era abad 21;
- 2) bagi para peneliti lain, khususnya para peneliti yang mengkaji masalah folklor dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi penelitian; dan
- 3) bagi guru khususnya guru-guru di SD/MI dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu rujukan dalam menyusun sebuah model pembelajaran berbasis nilai melalui pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

1.5.4 Manfaat dari Segi Isu Sosial

- 1) Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pembelajaran model *Traditional Game-Based Learning* pada peserta didik dan peserta didik, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk sekolah khususnya pendidikan dasar sebagai upaya melestarikan budaya bangsa
- 2) Dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai strategi mengembangkan karakter peserta didik melalui pembelajaran menyenangkan dan bermakna menggunakan model *Traditional Game-Based Learning* dalam pembelajaran IPS
- 3) Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih berupa produk Model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional (*Traditional Game-Based learning*), temuan-temuan yang berkaitan dengan jenis, makna, nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan tradisional. Dalam dunia pendidikan khususnya tentang

pengembangan model pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional dan internalisasinya di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).