

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. LATAR BELAKANG

Seperti yang kita ketahui bahwasannya di era sekarang ini menjadi era di mana kemudahan dalam mengakses informasi secara langsung maupun tidak langsung untuk dapat terhubung dengan dunia luar, salah satunya keterhubungan antar negara maupun antar bangsa, negara satu dengan negara lainnya. Dalam hubungan antar negara yang dipermudah maka keluar-masuknya data berupa informasi sangat mudah dan tidak hanya dalam bentuk informasi, tetapi dalam bentuk lainnya. Ada pun bentuk informasi yang berupa budaya, adat istiadat, peristiwa dan sebagainya. Perkembangan hal tersebut dapat kita ketahui dengan istilah globalisasi (Najib, 2017).

Dari setiap perkembangan akan memiliki dampak positif maupun negatif yang berujung pada fatalnya eksistensi sebuah jati diri bangsa. Dampak negatif yang dapat kita rasakan dan kita lihat pada lingkungan di sekeliling kita antara lain adalah gaya hidup kebarat-baratan yang menyerang masyarakat, merubah pola pikir untuk mengikuti dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kebanyakan dari mereka yang mengikuti dan menerapkan pola tersebut adalah kalangan remaja. Dampak positif dapat dikatan sebagai modernisasi dan dampak negatif yang terasa dapat dikatan sebagai westernisasi.

Dikutip dari laman *Wikipedia* (Engine, 2015), westernisasi juga dikenal oksidetalisasi (dari kata oksiden dengan artian dunia barat) adalah sebuah proses di mana pola kehidupan masyarakat yang meniru dan seiring waktu terlihat perubahannya menerapkan budaya barat baik dalam gaya berpakaian, tingkah laku, maupun kebiasaan atau pun budayanya. Terjadinya westernisasi di Indonesia sejak dimulainya kolonialisme dan imperialisme serta datangnya dunia Islam pada abad ke-19.

Bersumber dari *Studiobelajar* (Sinaga) dan *Wikipedia* (Meursault, 2004), budaya berasal dari bahasa Sanskerta (*buddhayah*) bentuk jamak kata “buddhi” yang memiliki arti akal atau budi dan kebudayaan diartikan sebagai hal yang bersangkutan dengan akal atau budi manusia (Soekamto, 2012). Pada ahli pun

banyak mengemukakan pengertian dari budaya yang tidak jauh berbeda. Peneliti mengambil salah satu pengertian budaya dari para ahli. Menurut Koentjaraningrat dalam *Myurohith* (Topato, Pengertian Budaya, 2020), budaya sebagai keseluruhan sistem ide, rasa, tindakan, gagasan dan karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat untuk dijadikan kepemilikan diri dengan cara belajar.

Bersumber dari jurnal *Pengaruh Modernisasi Dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial Budaya Di Indonesia* (Nasution, 2019, hal. 4), Angela dan Effendi mengklarifikasi generasi sesuai dengan Teori Generasi (*Generation Theory*) bahwa kehidupan pada era ini di dominasi oleh dua generasi, yaitu generasi Y (kelahiran tahun 1977 hingga 1994), dan generasi Z (kelahiran setelah tahun 1994) yang menunjukkan golongan usia 20 hingga 29 tahun, dan sedikitnya generasi *baby boomers* (kelahiran 1945 hingga 1964) serta generasi X (kelahiran 1965 hingga 1978). Dengan begitu seharusnya generasi Y dan Z dapat berperan banyak dalam pelestarian juga pengembangan budaya yang telah diturunkan oleh leluhur supaya dapat tetap eksis mengikuti perkembangan zaman. Budaya memiliki banya unsur yang terbentuk dengan kondisi alam sekitar, salah satunya adalah bahasa. Bahasa adalah unsur pertama dalam ciri khas suatu budaya pada wilayah tertentu, sebuah media yang berfungsi sebagai metode manusia untuk berkomunikasi satu sama lain. Komunikasi ini tidak hanya dalam bentuk lisan tetapi juga tulisan dan menjadi indikasi atau sebuah tanda akan adanya peradaban.

Selain itu alam sekitar pun memiliki pengaruh yang membuat bentuk dari adat pada suatu kebudayaan, dengan melahirkan berbagai macam keberagaman karya dengan rupa bentuk dan juga karya yang perlu diturunkan berupa lisan serta praktik. Dalam karya yang memiliki rupa bentuk dapat kita lihat dalam bentuk kain batik khas daerah tersebut, perkakas maupun alat masak tradisional dan lain sebagainya. Adapun karya yang tidak memiliki rupa bentuk yang perlu di turunkan dengan lisan dan praktik seperti halnya tarian, nyanyian dan sebagainya. Namun pada penelitian ini akan difokuskan pada karya yang tidak memiliki rupa bentuk yang perlu diturunkan dan dilestarikan pada zaman ini, karena populasi karya tersebut sudah mulai menghilang ditelan zaman yang semakin canggih dengan adanya perkembangan teknologi yang terus berkembang, salah satunya yaitu permainan tradisional.

Raden Cory Nurachman Soviyana, 2021

**ANALISIS UNSUR-UNSUR PERMAINAN TRADISIONAL PADA PANGAJARAN 1 KAULINAN BARUDAK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BASA (BAHASA) SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

Permainan tradisional dapat didefinisikan sebagai permainan yang memiliki unsur tertentu dari adanya adat sebuah budaya sesuai dengan budaya setempat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tradisional memiliki arti dasar tradisi atau adat, maka dari itu, permainan tradisional tidak akan luput dari adanya unsur budaya atau adat setempat. Permainan tradisional biasanya menggunakan bahan dan barang sederhana yang dapat dijumpai di kehidupan sehari-hari. Baik dari barang yang tidak terpakai maupun barang yang sedang kita pakai seperti kayu, batu, pecahan beling, sandal dan sebagainya. Permainan tradisional pun tidak berpatok pada barang atau bahan, namun dapat pula tidak menggunakan apapun karena mengasah sensor motorik tubuh anak seperti halnya *galah santang*, *ucing sumput* dan lain sebagainya.

Permainan tradisional memiliki nama yang berbeda-beda pada masing-masing kebudayaan. Pada kebudayaan Sunda, permainan tradisional disebut sebagai *kaulinan barudak*. *Kaulinan barudak* ini perlu dilestarikan dan dijaga eksistensinya karena *kaulinan barudak* ini telah tergerus zaman dengan permainan yang disajikan oleh teknologi. Permainan yang disajikan oleh teknologi ini bagus untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, namun di sisi lain dapat memberikan efek pada anak yang cenderung tergolong anti sosial atau lebih suka menyendiri dari lingkungannya. Dan tidak disadari, perlahan permainan yang disajikan teknologi dapat menghilangkan nilai-nilai kearifan lokal pada *kaulinan barudak*. Sejalan dengan pernyataan dari Prabowo (2013, hal. 141) dengan pernyataan bahwa salah satu upaya dalam melatih kemampuan untuk menghadapi perbedaan pada kehidupan bersosialisasi adalah dengan cara melalui permainan. Kata permainan yang dimaksud adalah *kaulinan barudak* yang memberikan secara langsung hubungan sosial anak.

Dalam upaya pelestariannya, Gubernur Jawa Barat mengeluarkan Peraturan Gubernur Jawa Barat nomor 69 tahun 2013 tanggal 5 Desember 2013 (Heryawan, hal. 1) tentang pembelajaran muatan lokal bahasa dan sastra daerah pada jenjang satuan pendidikan dasar menengah, dengan menimbang Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat nomor 5 tahun 2003 tentang pemeliharaan bahasa, sastra dan aksara daerah, pemerintah menjadikan Bahasa Sunda sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib diadakan dan diikuti oleh seluruh siswa/i se-Jawa Barat dan tentunya

Raden Cory Nurachman Soviyana, 2021

**ANALISIS UNSUR-UNSUR PERMAINAN TRADISIONAL PADA PANGAJARAN 1 KAULINAN BARUDAK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BASA (BAHASA) SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

terdapat pembelajaran mengenai keseluruhan kebudayaan *tatar sunda* di dalamnya. Penerapan pembelajaran Bahasa Sunda adalah salah satu upaya penanaman nilai budi pekerti dan penguasaan Bahasa Sunda bagi siswa SD sederajat, SMP sederajat maupun SMA sederajat, baik negeri maupun swasta. Adapun Perda nomor 6 tahun 1996 tersebut kini sudah disesuaikan lagi dengan situasi dan kondisi saat ini menjadi “Peraturan Daerah Propinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2003” Tentang *Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah* yang kemudian diubah menjadi Perda No. 14 tahun 2014 (Utami, 2019, hal. 69).

Dalam pelestarian dan mempertahankan eksistensinya, pemerintah memasukan *kaulinan barudak* pada kurikulum mata pelajaran Bahasa Sunda. Dalam buku elektronik *Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal – Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SD/MI* yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2017, hal. 32-33) terdapat pada pembelajaran Tema 1 mengenai bermain dengan benda-benda di sekitar. Pembelajaran Tema 1 mengenai bermain dengan benda-benda di sekitar memiliki Kompetensi Dasar (KD) point 3 dan 4. Pada KD 3.1 siswa perlu memahami teks yang mendeskripsikan tentang *kaulinan barudak* yang menggunakan benda di sekitar dan pada KD 4.1 siswa dapat menerapkan *kaulinan barudak* yang menggunakan benda di sekitar.

Pada pembelajaran Bahasa Sunda yang terfokuskan pada Tema 1 bermain dengan benda-benda di sekitar, siswa harus dapat mencapai sikap sosial yang baik melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*). Pada pembelajarannya ini bertumpu pada pengembangan karakter dan nilai moral siswa sesuai dengan hasil diskusi dan sarasehan dari Kepmendiknas (2010, hal. 1-2) tentang *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa* menghasilkan 18 nilai “Kesepakatan Nasional Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa” yang meliputi: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial serta tanggung jawab (Haryati, 2017).

Maka dari hal-hal di atas memacu peneliti dalam melakukan suatu penelitian yang mengacu pada unsur-unsur yang terkandung dalam *kaulinan*

Raden Cory Nurachman Soviyana, 2021

**ANALISIS UNSUR-UNSUR PERMAINAN TRADISIONAL PADA PANGAJARAN 1 KAULINAN BARUDAK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BASA (BAHASA) SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

*barudak* dengan judul penelitian ”Analisis Unsur-Unsur Permainan Tradisional pada *Pangajaran 1 Kaulinan Barudak* Mata Pelajaran Muatan Lokal *Basa* (Bahasa) Sunda Di Sekolah Dasar”.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang menjadi acuan dalam penelitian ini, maka masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti dapat dirincikan dalam penjabarannya sebagai berikut:

- 1) *Kaulinan barudak* apa saja yang termasuk dalam KD 3 pada Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar?
- 2) Unsur apa sajakah yang terkandung dalam *kaulinan barudak* pada Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar?

## 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah menemukan dan menentukan unsur yang terkandung dalam pokok pembahasan *kaulinan barudak* sesuai dengan tema 1 yang lebih spesifik dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan *kaulinan barudak* yang termasuk pada KD 3 pada Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar.
- 2) Menjabarkan unsur yang terkandung dalam *kaulinan barudak* pada Tema 1 Bermain dengan benda-benda di sekitar.

## 1.4. MANFAAT PENELITIAN

Sebuah penelitian yang dapat dikategorikan baik haruslah memberikan sebuah manfaat kepada siapa pun. Jika tujuan penelitian tercapai, maka dapat diperolehnya manfaat dari hasil penelitian dengan penjabaran sebagai berikut:

### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan dapat mendeskripsikan dan menjabarkan ada berapa banyak permainan tradisional serta unsur apa saja yang terdapat pada *kaulinan barudak* yang termasuk pada tema 1, bermain dengan benda-benda di sekitar.

## 1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkannya penelitian ini dapat memberikan manfaat banyak kepada berbagai pihak, antara lain:

### 1.4.2.1. Bagi siswa

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat menjadi bahan informasi tentang pentingnya melestarikan *kaulinan barudak* yang memiliki banyak unsur pendidikan yang membangun sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam masa perkembangannya di jenjang sekolah dasar.

### 1.4.2.2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi guru untuk dapat meningkatkan pemahaman guru dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan melibatkan secara langsung maupun tidak langsung kepada siswa dengan *kaulinan barudak* yang memiliki unsur pendidikan yang membangun siswa menjadi lebih kreatif dan terampil.

### 1.4.2.3. Bagi pribadi peneliti

Dapat mengimplementasikan hasil penelitiannya yang didapat untuk dituangkan dalam pada proses kegiatan pembelajaran dengan memberikan arahan lebih terhadap siswa supaya dapat mengetahui nilai-nilai budaya dan nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam permainan tradisional atau *kaulinan barudak* di tanah sunda ini.

### 1.4.2.4. Bagi peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan acuan dan rujukan penelitian dalam menganalisis permainan tradisional yang terkhususkan di tanah sunda serta unsur apa saja yang terkandung dalam *kaulinan barudak* untuk melaksanakan penelitian yang serupa di masa yang akan datang dengan pengembangan yang lebih luas dan terfokus pada aspek tertentu.

### 1.4.2.5. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Diharapkan dengan adanya penelitian dalam skripsi ini dapat membrikan inspirasi yang baik bagi mahasiswa UPI terkhususkan Fakultas Kampus UPI di Purwakarta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk menggali lebih dalam lagi perihal kebudayaan yang kita miliki supaya tetap dapat berkembang, lestari dan juga tetap eksis seiring dengan berjalannya

Raden Cory Nurachman Soviyana, 2021

**ANALISIS UNSUR-UNSUR PERMAINAN TRADISIONAL PADA PANGAJARAN 1 KAULINAN BARUDAK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BASA (BAHASA) SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

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

waktu sesuai dengan perkembangan zaman serta diharapkan dapat menjadi referensi bahan kajian bagi peneliti lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan akurat.

### **1.5. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini telah disesuaikan sedemikian rupa dengan isi pedoman yang telah dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia pada lamannya sesuai dengan peraturan rektor UPI nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019” (UPI, 2020, hal. 24), yang terdiri dari Bab I sampai dengan Bab V dan daftar pustaka, serta lampiran-lampiran dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini. Adapun sistematika penulisan yang dapat dilihat secara lengkapnya dengan penjabaran sebagai berikut:

- 1) Bab I Pendahuluan, terdiri dari:
  - a. Latar Belakang
  - b. Rumusan Masalah
  - c. Tujuan Penelitian
  - d. Manfaat Penelitian
  - e. Sistematika Penulisan
- 2) Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari:
  - a. Kajian Teori
  - b. Kajian Empiris
  - c. Kerangka Berpikir
- 3) Bab III Metode Penelitian, terdiri dari:
  - a. Desain dan Jenis Penelitian
  - b. Lokasi dan Subjek Penelitian
  - c. Partisipan
  - d. Instrumen Penelitian
  - e. Prosedur Penelitian
  - f. Teknik Pengumpulan Data
  - g. Teknik Analisis Data
- 4) Bab IV Temuan dan Pembahasan, terdiri dari:
  - a. Deskripsi Pelaksanaan dan Subjek Penelitian

Raden Cory Nurachman Soviyana, 2021

*ANALISIS UNSUR-UNSUR PERMAINAN TRADISIONAL PADA PANGAJARAN 1 KAULINAN BARUDAK MATA PELAJARAN MUATAN LOKAL BASA (BAHASA) SUNDA DI SEKOLAH DASAR*

- b. Hasil Temuan Penelitian
- 5) Bab V Penutup, terdiri dari:
    - a. Kesimpulan
    - b. Implikasi
    - c. Rekomendasi
  - 6) Daftar Pustaka
  - 7) Lampiran-lampiran