

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Zaman globalisasi menjadi tantangan bagi anak dimana anak dihadapkan dengan berbagai teknologi yang sangat canggih mempengaruhi kehidupan termasuk aktivitas anak-anak seperti bermain. Di zaman ini, permainan tradisional sudah terkalahkan oleh permainan modern seperti *mobile legend*, *clash of clans*, *free fire* dan sebagainya. Permainan modern lebih banyak diminati karena tidak perlu menguras tenaga dan tidak perlu memerlukan lapangan luas untuk bermain, sehingga anak jadi kecanduan karena keterbiasan dengan permainan modern.

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya. Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang dikenal kaya akan kebudayaannya. Budaya tersebut perlu dilestarikan karena budaya-budaya tersebut merupakan salah satu warisan dari satu generasi ke generasi yang akan datang. Dengan menjaga keberadaannya, manfaatnya bisa terus dirasakan oleh generasi-generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan salah satu budaya yang perlu dilestarikan. Istilah “dunia bermain” mengacu pada fakta bahwa kehidupan anak selalu diramaikan dengan aktivitas waktu bermain. Mayoritas anak-anak menyukai permainan karena sangat menghibur dan menyenangkan. Begitu pula untuk permainan olah raga dan hiburan tradisional.

Pada zaman dahulu anak-anak pada saat bermain hanya menggunakan alat-alat seadanya saja, namun sekarang anak-anak bermain sudah menggunakan alat yang canggih salah satunya yaitu gadget atau *handphone*. Permainan modern yang berbasis teknologi seperti games online yang ada pada gadget menimbulkan karakter individual. Tidak hanya itu permainan modern dapat meningkatkan perilaku konsumtif dikalangan anak-anak maupun remaja dan juga dapat mengakibatkan rasa malas dalam belajar pada anak-anak dikarenakan terlalu asik pada saat permainan online. Anak-anak pada zaman sekarang kebanyakan sama sekali belum mengenal permainan tradisional salah satunya yaitu permainan tradisional boy-boyan yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang yang makin hari permainan tradisional makin meredup dan sudah mulai bermain games online.

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Permainan tradisional adalah permainan yang di turunkan oleh nenek moyang dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang di dalamnya terdapat nilai-nilai etika dan moral dan kemanusiaan yang baik, luhur dan positif. Permainan tradisional yang merupakan bagian dari kearifan lokal hendaknya dikenalkan dan diajarkan sejak dini melalui pembiasaan perilaku sehari-hari. Peran permainan tradisional menjadi pusat pengembangan budaya lokal untuk menumbuhkan nilai karakter dan sosial pada anak, selain itu permainan tradisional juga berpengaruh pada perkembangan gerak dasar anak dengan mengembangkan kemampuan kerjasama, semangat yang tinggi serta menyusun strategi dan kelincahan.

Pada usia anak-anak sekolah dasar kerjasama sangat penting untuk menjalin kerukunan antar anak sebagai manusia yang tidak dapat dipisahkan, dan sebagai makhluk sosial. Setiap orang yang ada di dunia mereka tidak dapat berdiri sendiri dalam melakukan kegiatan untuk memenuhi semua kebutuhan dan tentunya mereka membutuhkan bantuan orang lain. Secara alamiah, manusia melakukan interaksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya, baik sesama manusia maupun dengan makhluk hidup lainnya. Kerjasama adalah salah satu proses untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan secara berkelompok dan dapat dikaitkan dengan nilai kerjasama sehingga kerjasama pada siswa makin intensif dan dapat mencapai kompetensinya.

Kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar dalam permainan tradisional sangat amat penting karena tanpa adanya kerjasama maka permainan tidak akan berjalan dengan lancar (Rukiyati dkk, 2004). Permainan tradisional Boy-boyan memperoleh pemahaman kemampuan kerjasama tanpa disadari mereka sedang belajar melalui permainan tradisional. Anak-anak memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya kerja sama dalam suatu permainan.

Pada zaman yang semakin hari semakin berkembang dalam kemajuan ilmu yang semakin hari semakin pesat, maka dari itu kita dituntut untuk berfikir secara kritis dan logis. Dengan berdiskusi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan siswa melalui permainan tradisional, sebagai generasi muda diharapkan bisa mengikuti perkembangan zaman pada umumnya.

Silmi Nuraliefah, 2023

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Dengan memadukan permainan tradisional dengan *socratic method* merupakan upaya untuk membuktikan dampak dari *socratic method* dalam pembelajaran ini. *Socratic method* dikenal dengan metode dimana seorang pendidik menyajikan atau menyiapkan pertanyaan kepada siswa, lalu siswa menjawabnya dengan kemampuan yang mereka miliki. *Socratic method* dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan diberikan sebuah pertanyaan kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba memadukan permainan tradisional menggunakan *socratic method* untuk mengetahui apakah adanya dampak atau pengaruh dari permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar.

Untuk meningkatkan nilai kemampuan kerjasama siswa sekolah dasar yaitu dengan cara melakukan permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*. Permainan tradisional boy-boyan merupakan permainan berasal dari Jawa Barat khususnya di daerah Sunda yang dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Alat yang digunakan antara lain yaitu pecahan genting, bola kasti atau bola plastik. Dengan permainan tradisional *boy-boyan* dapat melatih kemampuan menggerakkan tubuh, kerjasama siswa, melatih ketangkasan, kelincahan anak dalam permainan, dan melatih siswa belajar berkelompok.

Peneliti sejauh ini masih sedikit yang mengembangkan model pendidikan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa melalui permainan tradisional yang diintegrasikan dengan *Socratic Method* sebagai analisisnya. *Socratic Method* merupakan metode yang dipakai dalam pembelajaran dengan mementingkan peserta didik dalam keterampilan berfikir dan berbicara. Dalam *Socratic Method* guru mengajak siswa untuk berdiskusi untuk mengungkapkan pengetahuan mereka. Dalam *Method Socratic* pendidik memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas, guru juga memberikan stimulus kepada siswa agar mereka berfikir dalam mengungkapkan atau menentukan jawabannya sendiri. Dalam *Socratic Method* guru hanya menjadi fasilitator.

Berdasarkan deskripsi di atas, penulis tertarik untuk menyusun sebuah penelitian tentang kerjasama siswa di sekolah dasar melalui permainan tradisional oray-orayan. Penelitian ini

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

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

berjudul “Pengaruh permainan tradisional *boy-boyan* berbasis *socratic method* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa di sekolah dasar.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kerjasama antar siswa sekolah dasar dapat menjalin suatu kerukunan antar siswa
2. Permainan tradisional *boy-boyan* berbasis *socratic method* sangat berpengaruh pada kemampuan kerjasama siswa.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana profil kerjasama siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana rancangan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis *socratic method*?
3. Bagaimana pengaruh permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis *socratic method* terhadap kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui profil kerjasama siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui rancangan permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis *socratic method* terhadap kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Boy-boyan* berbasis *socratic method* terhadap kemampuan kerjasama siswa Sekolah Dasar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang akan diperoleh, yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Silmi Nuraliefah, 2023

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ilmu pengetahuan khususnya tentang peningkatan kerjasama dalam permainan tradisional boy-boyan di Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Siswa

Siswa mampu memahami pentingnya kemampuan kerjasama pada usia Sekolah Dasar dalam interaksinya dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan kerjasama siswa melalui permainan tradisional boy-boyan.

2. Guru

Bagi para guru terutama pendidik dibidang olahraga, hasil penelitian ini dapat membantu menempatkan dasar-dasar kemampuan kerjasama dalam kehidupan sehari-hari agar siswa memiliki kepekaan sosial pada saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

3. Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti diharapkan menjadi pribadi dengan berfikir luas dalam menjaga dan meneruskan regenerasi serta eksistensi permainan tradisional.

### **1.6 Struktur Penelitian**

Struktur penelitian pada skripsi ini disusun berdasarkan pokok pikiran dari setiap bab yang menjadi pedoman dalam penulisan laporan penelitian. Struktur penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, dan struktur penelitian

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Silmi Nuraliefah, 2023

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN BERBASIS *SOCRATIC METHOD* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Pada kajian pustaka ini membahas tentang landasan teori yang digunakan yang menjadi sebuah rujukan atau referensi bagi peneliti untuk melakukan sebuah penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV membahas tentang proses ditemukannya sebuah jawaban dari pertanyaan penelitian, dan hasil analisis data dibahas secara menyeluruh.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Pada bab V ini menjelaskan bagaimana seorang peneliti menginterpretasikan dan memaknai hasil penelitian. Serta mengajukan hal-hal penting hasil dari penelitian yang dimanfaatkan meliputi simpulan, implikasi dan rekomendasi.