

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu fungsi dari pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan manusia untuk mewariskan, membentuk serta membangun kebudayaan dan peradaban masa depan. Pendidikan juga memiliki peran untuk melestarikan nilai-nilai budaya yang positif dan untuk menciptakan perubahan kearah yang lebih inovatif salah satunya permainan tradisional.

Daerah mana yang tidak bangga pada permainan tradisional pada daerahnya masing-masing. Karenanya, menggali, melestarikan dapat dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu daerah, permainan tradisional adalah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring kemajuan jaman, permainan yang bermanfaat untuk anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena oleh handphone yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari

segi kesehatan, psikologis maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar

Pada era globalisasi ini ketika teknologi tumbuh pesat, permainan tradisional semakin tersingkir. Permainan anak-anak sekarang (terutama yang hidup di ibukota negara, provinsi, dan bahkan kabupaten) pada umumnya cenderung bersifat individual dan ditinjau dari aspek finansial juga relatif mahal dibandingkan dengan permainan tradisional.

Tidak dikenalnya permainan tradisional oleh anak-anak jaman sekarang ini bukan karena kesalahan dari anak, akan tetapi karena dipengaruhi oleh berbagai hal salah satunya adalah dalam penyampaian materi ajar. Karena permainan tradisional tidak dikenalkan oleh generasi sebelumnya, maka anak pun tidak mengenalnya. Seperti kata pepatah, tak kenal maka tak sayang. Demikian juga dengan permainan tradisional, karena anak-anak sekarang tidak dikenalkan dengan permainan tradisional, maka mereka pun tidak sayang.

Permainan Tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya. Menguatnya arus

globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru, mau tidak mau, memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat. Termasuk di dalamnya berbagai macam permainan tradisional anak. Sementara itu, kenyataan dilapangan dewasa ini memperlihatkan adanya tanda tanda yang kurang menggemirakan yakni semakin kurangnya permainan tradisional anak yang ditampilkan, sehingga akan berakibat pada kepunahan.

Khususnya di daerah Kota Tangerang Selatan yang memiliki beberapa permainan tradisional tetapi karna kemajuan zaman banyak sekolah yang tidak mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik. Karna banyak guru yang kebingungan dalam memilih permainan apa yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karna itu peneliti mengangkat judul ini agar memudahkan guru dalam memilih permainan tradisional yang cocok digunakan pada Sekolah Dasar di daerah Tangerang Selatan. Dan dengan menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran permainan tradisional tersebut tidak akan punah tergerus oleh zaman. Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu disekolah dasar.

Kedudukan sekolah dasar sangat penting keberadaannya karena :

1. Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SLTP.
2. Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya (*life skill*).
3. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya<sup>1</sup>.

Siswa yang merasa jenuh akibat penyampaian materi dalam proses belajar mengajar yang masih bersifat kaku dan tidak menyenangkan. Siswa di sekolah dasar mereka sulit untuk duduk diam. Jika diam di kelas dirasakan suatu hal yang sangat menyiksa. Mereka sebentar-bentar melihat arloji yang dirasakan jalannya sangat lambat. Sewaktu tanda waktu/bel dibunyikan, mereka berhambur keluar menuju tempat bermain. Mereka merasa bebas lari kesana kemari tidak beraturan, ada yang lari berteriak-teriak semua itu tingkah laku anak-anak untuk melampiaskan kegembiraannya. Anak-anak tidak akan menyalahkan kesempatan bermain jika memang ada. Secara harfiah bahwa alam merangsang untuk bergerak. Alam mendorong mereka untuk

---

<sup>1</sup> Ibrahim Rusli, *Pengantar Kependidikan*, (Jakarta: Diknas, 2005), hal, 13

bergerak, sehingga jantungnya, paru-parunya, dan otot seluruh tubuhnya akan berkembang lebih serasi. Kesempatan anak untuk melatih potensi-potensi adalah pada waktu mereka bermain. Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak atau disebut sebagai naluri. Semua naluri harus diusahakan untuk disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya.

Anak-anak disekolah dasar lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan. Permainan tradisional sangat sesuai untuk anak-anak di sekolah dasar. Dalam permainan tradisional ini juga mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Namun sebuah pembelajaran dikatakan berhasil tidaknya, bukan hanya ditentukan oleh tingginya tingkat pendidikan seorang pendidiknya saja. Dalam proses pembelajaran, media juga akan menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Dalam

pembelajaran di sekolah dasar (SD) bisa memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Bukan sekedar warisan budaya bangsa saja, permainan tradisional juga mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa ditanamkan kepada siswa. Hal tersebut juga bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mengaplikasikan program pendidikan karakter dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hal ini dikarenakan karakteristik siswa usia Sekolah Dasar ialah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam berkelompok, dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.<sup>2</sup> Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu bahwa pembelajaran dengan metode bermain dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga metode bermain dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus memicu timbulnya motivasi siswa. Hal ini dikarenakan, motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, sebab motivasi merupakan faktor yang banyak memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar,<sup>3</sup> sehingga penting bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajarnya. Permainan yang

---

<sup>2</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 35

<sup>3</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Yudistira, 2002), 150

mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Pada permainan tradisional kita dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa saling membantu dan rasa patuh. Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tersebut selain dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar juga dapat membantu untuk menumbuhkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat belajar dari lingkungan mereka.<sup>4</sup>

Permainan tradisional banyak terdapat di beberapa daerah, salah satunya di Kota Tangerang Selatan. Permainan tradisional di Kota Tangerang Selatan merupakan permainan tradisi rakyat daerah Tangerang Selatan yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana yang baik untuk mengembangkan pendidikan siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa

---

<sup>4</sup> Ilza Ma'azi Azizah, *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk*, Jurnal Dinamika Penelitian, Vol. 16, No. 2, November 2016

khususnya siswa yang berada dikota Tangerang Selatan, agar mereka melestarikan tradisi didaerah mereka sendiri.

Berdasarkan keberhasilan penelitian terdahulu seperti paparan diatas, tentunya mereka memiliki hambatan yang disebabkan oleh beberapa faktor. Minimnya pengetahuan para tenaga pendidik di daerah Tangerang Selatan mengenai permainan tradisional yang ada di Tangerang Selatan. Misalnya, mereka mengalami kebingungan dalam memilih permainan tradisional yang mana saja yang cocok digunakan untuk pembelajaran, permainan tradisional apa saja yang ada didaerah sekitar, bagaimana cara memainkan permainan tradisiona ini. Karena tidak semua permainan tradisional dapat digunakan untuk pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk membuat basis data permainan tradisional yang ada di Kota Tangerang Selatan yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar agar proses belajar mengajar bisa dilakukan secara optimal, tentunya dengan menggunakan kearifan budaya lokal didaerah sendiri. Juga basis data ini bisa digunakan sebagai salah satu panduan para pendidik Kota Tangerang Selatan khususnya di SDN Keranggan dalam memilih permainan tradisional sebagai media pembelajaran. maka dari itu penulis tertarik untuk mencoba mengangkat dan membahas kedalam sebuah



skripsi (karya tulis) dengan judul: *“Basis Data Permainan Tradisional Kota Tangerang Selatan Untuk Sekolah Dasar”*

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, peneliti mengidentifikasi sejumlah masalah yang nantinya akan digunakan sebagai bahan penelitian, yaitu:

1. Siswa yang merasa jenuh akibat penyampaian materi dalam proses belajar mengajar yang masih bersifat kaku dan tidak menyenangkan.
2. Minimnya pengetahuan para tenaga pendidik di daerah Tangerang Selatan mengenai permainan tradisional yang ada di Tangerang Selatan.
3. Para pendidik yang masih mengalami kebingungan dalam memilih permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti dan pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada prosedur pembuatan basis data tentang permainan tradisional di daerah tangerang selatan untuk seekolah dasar dan mengetahui kelayakan basis data tersebut.

2. Basis data yang dibuat hanya untuk mempermudah guru dalam memilih permainan tradisional yang cocok untuk pembelajaran disekolah dasar.
3. Penelitian ini dilakukan didinas Pendidikan dan Budaya daerah Tangerang Selatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas, dirumuskan masalah dari penelitian ini dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyusunan produk Basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk pembelajaran Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan dan kelayakan produk basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk pembelajaran Sekolah Dasar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menyusun basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan guna membantu proses pembelajaran di Sekolah Dasar agar efektif dengan memanfaatkan kearifan lokal setempat. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan produk basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan efektivitas dan kelayakan produk basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Dibawah ini pemaparannya, antara lain:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan/landasan dalam penggunaan permainan tradisional untuk pembelajaran agar efektif dan optimal. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia khususnya di daerah Tangerang Selatan.

### **1. Manfaat praktis**

Adapun manfaat praktisnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan efektivitas penyampaian materi pembelajaran untuk siswa di Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Penyusunan basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan untuk pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan menggunakan kearifan lokal yang ada ditempatnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian penyusunan basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Serta sekolah dapat mendukung guru untuk menggunakan permainan tradisional setempat dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mampu menyusun basis data permainan tradisional Kota Tangerang Selatan yang dapat digunakan untuk pembelajaran guna menunjang keefektifan proses belajar mengajar di SD/MI. Serta peneliti mempunyai wawasan dan pengetahuan tambahan mengenai basis data permainan tradisional yang ada di Kota Tangerang Selatan yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dikemudian hari.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk Basis data permainan tradisional yang dibuat sesuai dengan pembelajaran yang ada disekolah dasar.
2. Produk Basis data permainan tradisional dibuat dalam bentuk aplikasi.
3. Produk Basis data yang dibuat untuk mempermudah guru mencari permainan. tradisional.yang cocok digunakan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar.

## **H. Sistem Pembahasan**

Sistem matika pembahasan dalam penelitian ini terbagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I yaitu pendahuluan: terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan maslah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, sistematika pembahasan.

BAB II yaitu kajian teori:yang membahas tentang kondisi objektif.

BAB III yaitu metologi penelitian: yang membahas tentang fokus penelitian.

BAB IV yaitu hasil penelitian : yang membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V yaitu penutup : yang membahas tentang kesimpulan dan saran.