

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia kaya akan ragam seni budaya dan tradisi. Tak bisa dipungkiri bahwa setiap daerah memiliki seni budaya dan tradisi yang beragam, mulai dari Sabang hingga Merauke. Tidak terlepas di Provinsi Banten itu sendiri yang kaya akan ragam seni dan tradisi yang berbeda-beda di setiap kota nya. Hampir setiap daerah di Provinsi Banten khususnya di Kota Cilegon itu sendiri memiliki tradisi seperti seni tari, seni musik, permainan dan adat istiadat antar generasi. Tradisi merupakan sebuah kebiasaan turun-temurun yang mencerminkan keberadaan para nenek moyangnya. Tradisi memperlihatkan bagaimana masyarakat bertingkah laku baik dalam kehidupan yang bersifat duniawi ataupun hal ghaib serta kehidupan keagamaan. Tradisi mengatur bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lain, atau satu kelompok dengan kelompok lain, selain itu juga tradisi mengajarkan agar manusia memperlakukan lingkungannya.<sup>1</sup>

Modernisasi merupakan suatu wujud pergantian sosial. Pastinya modernisasi sudah masuk ke kehidupan warga, begitu pula yang terjadi di Kota Cilegon, kehidupan warga sudah menjajaki pertumbuhan era. Suatu yang terus menerus berganti, tidak mengherankan apabila manusia modern dikala ini

---

<sup>1</sup>Afrinel okwita dan siska permata sari, "Eksistensi Permainan Tradisional Egrang Pada Masyarakat Monggak Kecamatan Galang Kota Batam", *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, Vol 4, No 1, (2019), 19-33.

dilanda krisis bukti diri yang bertabiat permanen. Pastinya bukti diri tidak cuma berorientasi ke masa kemudian yang bersifat peninggalan budaya saja, melainkan pula ke masa yang akan datang. Pada era dulu, permainan tradisional sangat diminati oleh warga. Permainan tradisional bukan hanya sebuah permainan yang dimainkan saja, tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman, dengan masuknya budaya luar ke budaya kita menjadikan krisis budaya bagi budaya kita sendiri. Tanpa kita sadari, dengan masuknya budaya luar dapat menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh besar pada pelestarian kesenian tradisioanl masing-masing daerah.

Keberadaan permainan sudah diakui memiliki sumbangsiah yang positif untuk dunia pendidikan anak. Telah diketahui bersama bahwa permainan sudah berkembang dari permainan tradisional hingga permainan modern berbasis teknologi informasi. Walaupun demikian, permainan tradisional masih di percaya sebagai media terbaik yang bisa digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran anak. Penggunaan permainan tradisional bisa menanamkan nilai-nilai kepribadian dalam diri anak yakni berupa nilai kerjasama, kebersamaan, kreatifitas, tanggung jawab, demokrasi, percaya diri, komitmen, dan kejujuran.

Permainan tradisional sepatutnya senantiasa dilestarikan sebab banyak khasiat yang kita ambil tidak hanya nilai sejarahnya. Begitu berartinya

permainan tradisional dalam membagikan nilai moral yang positif untuk perkembangan anak. Lewat permainan tradisional pula bisa jadi fasilitas belajar buat meningkatkan nilai EQ (Emotional Quotient) pada anak. Perihal ini didukung oleh ciri siswa umur SD/ MI yakni bahagia bermain, bahagia bergerak, bahagia bekerja dalam kelompok, serta bahagia melaksanakan ataupun memperagakan suatu secara langsung.<sup>2</sup> Tetapi tentu saja harus dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain.

Tidak terlepas dari kota Cilegon itu sendiri yang tentunya memiliki beragam jenis permainan tradisional. Sehingga perlu sekali untuk tetap melestarikannya melalui lembaga pendidikan dasar, karena kota Cilegon mencerminkan seni budaya tradisional yang memiliki kekhasan dan nilai budaya tradisional yang tinggi. Salah satu warisan Kesultanan Banten di bidang kesenian yang masih dilaksanakan masyarakat adalah seni Debus dan Pencak Silat.<sup>3</sup>

Namun tak bisa kita pungkiri bahwa pada zaman seperti sekarang perkembangan teknologi memiliki peran dalam mendorong terwujudnya kemajuan sosial dan kesejahteraan masyarakat. Inovasi kecanggihan teknologi dapat menyajikan berbagai berita, jejaring sosial, hiburan, dan gim

---

<sup>2</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 35.

<sup>3</sup>Bantenprov.go.id, januari 2021, diakses melalui <https://www.bantenprov.go.id/profil-provinsi/kebudayaan>

online. Pengguna gadget ataupun perlengkapan teknologi data yang gampang terkoneksi dengan internet ini hadapi kenaikan dari tahun ke tahun. Pemakaian gadget ini dipermudah sebab akses internet yang dapat didapat darimana saja, baik dari rumah, sekolah, kantor apalagi Mall. *Internet World Stats and Populations Statistics* (2020) mencatat per 31 desember 2020 bahwa jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 192,000,000 orang dari total penduduk Indonesia saat itu berjumlah 276,361,783 orang atau dengan tingkat penetrasi 71,1%.<sup>4</sup> Hal ini tentunya mengindikasi bahwa internet telah menjadi bagian aktivitas keseharian dari masyarakat indonesia, termasuk anak-anak. Bermain merupakan hak setiap anak, tanpa dibatasi oleh usia. Kesan yang menempel pada pemakaian gadget oleh kanak- kanak dikala ini merupakan kecanduan bermain permainan online.

Akibat dari kecanduan permainan online untuk anak dapat dikategorikan sangat kurang baik semacam bolos sekolah, anak jadi kasar, nekat merampok serta mencuri, mencabuli temannya, apalagi bunuh diri. Perihal ini menarangkan bahwa permainan online lebih menekan anak untuk berperilaku destruktif daripada menunjang perkembangan serta pertumbuhan anak. Akibat negatif ini telah sepatutnya membuat pemerhati, pendidik ataupun peneliti lebih peka dalam mengenalkan bermacam wujud permainan yang sudah terdapat secara turun temurun, semacam permainan tradisional.

---

<sup>4</sup>Situs web status internet, Januari 2021, diakses melalui <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Bangsa Indonesia mempunyai banyak permainan tradisional anak yang kaya akan nilai- nilai moral yang bisa menstimulasi perkembangan anak, apalagi bisa digunakan sebagai fasilitas bimbingan pada anak.

Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang berhasil di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (keahlian berbahasa); kecerdasan logika matematika (keahlian menghitung); kecerdasan visual-spasial (keahlian ruang); kecerdasan musikal (keahlian musik/ irama); kecerdasan kinestetika (keahlian fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (keahlian memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (keahlian mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan).<sup>5</sup> Perihal ini tentu membuat permainan tradisional semakin dibutuhkan sebab banyak memberikan manfaat bagi perkembangan anak.

Implementasi dari permainan tradisional sebagai wahana pendidikan karakter yang menyenangkan dapat diaplikasikan baik di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun di masyarakat (nonformal). Disini tugas yang berat bagi para pendidik untuk melakukan pembelajaran

---

<sup>5</sup>Dhias Fajar Widya Permana dan Fajar Awang Irawan, "Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia", *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Vol. 9, No. 2, (Desember 2019), 50-53

dengan memanfaatkan kearifan lokal yang ada di Kota Cilegon. Tentunya sudah menjadi pengetahuan bersama bahwa dalam proses pembelajaran, media juga menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Dari sini para tenaga pendidik memanfaatkan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, bukan hanya sekedar warisan budaya bangsa saja permainan tradisional juga mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa ditanamkan kepada siswa.

Pembelajaran dengan metode bermain tentunya 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>6</sup> Sehingga penting bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajarnya. Permainan yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional.

Namun dibalik penggunaan media permainan tradisional untuk pembelajaran tersebut, banyak kendala yang dialami para guru. Misalnya,

---

<sup>6</sup>Eveline Siregar dan Hartanti Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Yudistira, 2002), 150

mereka mengalami kesulitan dalam memilih permainan tradisional yang mana saja yang cocok digunakan untuk pembelajaran di mata pelajaran B.indonesia/Matematika/IPS/dan lain sebagainya, bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut, dan berbagai macam kendala lainnya. Ini diakibatkan dari minimnya sumber yang mengidentifikasi permainan tradisional yang ada di Cilegon .

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk melakukan identifikasi data permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon yang bisa digunakan untuk pembelajaran di SD/MI sehingga membantu para pendidik dalam memilih permainan tradisional mana yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran agar penggunaan media permainan tradisional dalam proses belajar mengajar bisa dilakukan secara optimal. Juga analisis data ini bisa digunakan sebagai salah satu panduan para pendidik khususnya di Kota Cilegon itu sendiri di masa mendatang sebagai salah satu alternatif dalam menggunakan media pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Permainan tradisional apa saja yang ada di Kota Cilegon?
2. Dapat di integrasikan dalam pembelajaran sekolah dasar apa saja dari tiap permainan tradisional tersebut?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menyusun data permainan tradisional Kota Cilegon guna membantu proses pembelajaran di SD/MI agar efektif dengan memanfaatkan kearifan lokal setempat. Adapun, secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mencari permainan tradisional apa saja yang ada di Kota Cilegon.
2. Mengintegrasikan permainan tradisional Kota Cilegon untuk pembelajaran di sekolah dasar.

### **D. Kerangka Pemikiran**

Permainan tradisional sudah ada sejak dahulu yang diberikan secara turun-temurun. Tentunya setiap daerah memiliki berbagai jenis permainan tradisional dengan aturan bermain yang berbeda. Tak sedikit pada zaman dahulu, anak-anak bermain menggunakan alat yang seadanya bahkan tidak menggunakan alat apapun. Namun saat ini sebagian dari mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi informasi dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Setelah kemajuan teknologi masuk ke Indonesia, permainan tradisional mulai terkikis. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang tidak mengenal permainan tradisional, karena mereka lebih memainkan permainan berbasis teknologi yang tentunya mudah dalam melakukannya.

Namun jika di amati, permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak memerlukan biaya mahal, permainan



tradisional juga dapat memberikan manfaat bagi tubuh. Sebenarnya permainan tradisional sangat baik dilakukan karena melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, serta keluasan wawasannya. Selain sisi intelektualnya, permainan tradisional juga dapat mengakibatkan hubungan sosial anak dan temannya dapat berkembang dengan baik.

Dalam kurikulum 2013 yang berlaku, peran guru dalam pembelajaran ialah sebagai fasilitator dan siswa lebih aktif dalam belajar. Siswa dituntut untuk menentukan dan memecahkan masalahnya sendiri. Namun selain peran aktif siswa tentunya guru memiliki andil dalam pemilihan penggunaan media pembelajaran seperti apa, supaya pembelajaran berjalan secara optimal.

Jika dilihat dari karakteristik usia sekolah dasar, tentunya di usia seperti mereka masih senang bermain. Anak-anak sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka berada disaat mereka memiliki kesempatan. Oleh karena itu, tantangan guru sekolah dasar ialah menyiapkan media pembelajaran yang adopsi dari permainan yang tentunya bisa digunakan untuk belajar, supaya siswa selain senang saat melakukannya juga mendapat pembelajaran. Namun tidak sedikit dari guru yang mengalami kebingungan dalam pemilihan media menggunakan permainan tradisional, alhasil mereka menggunakan media yang sudah umum digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan guna menjawab kebutuhan guru dalam pemilihan media pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional khususnya permainan tradisional yang ada di kota Cilegon. Jika rancangan data yang berbentuk buku ini digunakan sebagai salah satu sumber untuk pemilihan media pembelajaran di sekolah dasar, guru akan terbantu dalam penggunaan media permainan tradisional untuk pembelajaran tersebut. Selain guru, tentunya siswa juga mendapat manfaat dari penggunaan media ini yakni siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan suasana baru dan tentunya menyenangkan, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai hasil yang maksimal.

## **E. Metodologi Penelitian**

### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan melalui wawancara kepada salah satu pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Cilegon, narasumber terdahulu yang sekiranya mengetahui tentang permainan yang ada di Kota Cilegon dan juga akan melakukan studi pustaka dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, dan sejenis lainnya. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Januari sampai April 2021.

### **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Yang mana penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi pustaka. Studi pustaka atau teks merupakan kajian yang menitikberatkan pada analisis

atau interpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya.<sup>7</sup> Bahannya bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, artikel, catatan harian, dan sejenisnya.

### 3. Data dan sumber data

Data atau informasi yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini sebagian besar berupa data kualitatif. Tidak menutup kemungkinan juga, penelitian ini menggunakan data kuantitatif sebagai pendukung simpulan penelitian.<sup>8</sup>

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sekunder. Yang mana sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dengan melakukan penelitian ke objek yang diteliti, seperti wawancara ke narasumber. Adapun sumber data sekunder ialah data yang dikumpulkan tidak langsung diterima oleh peneliti, misalnya peneliti harus melalui orang lain atau mencari dokumen lain.<sup>9</sup> Sumber data sekunder yang dipakai dalam penelitian ini ialah sumber data yang berasal dari arsip data permainan tradisional Kota Cilegon yang ada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, dan jurnal penelitian terdahulu yang relevan,

### 4. Teknik dan instrumen pengumpulan data

---

<sup>7</sup> Danu eko agustinova, *Memahami metode penelitian kualitatif*, (Yogyakarta: CALPULIS, 2015), 32

<sup>8</sup> Danu eko agustinova, *Memahami metode penelitian kualitatif*, 33

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015), 25

## 1) Wawancara

Dalam penelitian ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Menggunakan teknik wawancara *snowball sampling*. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apa saja permainan tradisional yang ada di Kota Cilegon

Kegiatan wawancara ini untuk mengumpulkan jenis permainan tradisional apa saja yang ada di Kota Cilegon melalui narasumber dari beberapa sesepuh atau orang yang sekiranya mengetahui jenis permainan tradisional di Kota Cilegon yang pernah ada pada zaman dahulu tanpa ditentukan terlebih dahulu jumlah narasumbernya, penelitian ini berakhir jika telah mencapai titik jenuh sebuah data yang dibutuhkan. Adapun instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara.

## 2) Dokumen/arsip

Dokumen/arsip merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan sehari-harinya. Teknik pengumpulan data ini menggunakan berbagai buku, dokumen, dan tulisan yang relevan dalam mengungkap obyek penelitian.

Studi dokumen atau studi pustaka merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif untuk mendapat hasil penelitian yang lebih dipercaya.<sup>10</sup>

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi tambahan yang relevan dengan judul penelitian melalui buku data permainan tradisional dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, jurnal terdahulu guna mengetahui seberapa efektif penggunaan permainan tradisional ini dalam proses belajar mengajar di SD/MI, serta beberapa sumber lainnya.

#### 5. Teknik analisis data

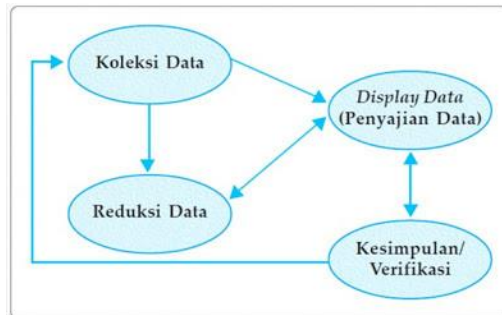
Analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif dan berkelanjutan. Tentunya tujuan akhir analisis data kualitatif adalah untuk memperoleh makna, menghasilkan pengertian-pengertian, konsep-konsep serta mengembangkan hipotesis atau teori baru. Analisis data kualitatif merupakan sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya sehingga mudah dipahami agar dapat diinformasikan kepada khalayak umum.

Menurut Miles dan Huberman mejabarkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara kontinu hingga tuntas, sehingga datanya jenuh. Tolok ukur

---

<sup>10</sup> Danu eko agustinova, *Memahami metode penelitian kualitatif*, 39

kejenuhan data ditandai dengan tidak didapatkannya lagi data atau informasi baru. Analisis dalam aktivitas ini memiliki 3 tahapan, yakni<sup>11</sup> :



**Gambar 1. 1.** Bagan dari model analisis Miles and Huberman

#### 1) Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data dalam tahapan analisis ini dapat diartikan sebagai proses pengurangan data, namun bukan arti sempitnya melainkan sebagai proses penyempurnaan data, baik pengurangan data yang dianggap tidak perlu maupun penambahan data yang di rasa kurang. Karena data yang diperoleh dilapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat dan dipilih secara teliti dan rinci.

Mereduksi data juga dapat dimaknai sebagai sebuah proses pemilihan, pemusat perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Tentunya data yang telah

---

<sup>11</sup> Danu eko agustinova, *Memahami metode penelitian kualitatif*, 63

direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

2) Penyajian data (*data display*)

Setelah data direduksi, maka langkah berikutnya ialah menyajikan data. Penyajian data merupakan sebuah proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori/kelompok-kelompok yang diperlukan. *Display* data dalam penelitian kualitatif bisa berupa: uraian singkat/teks bentuk naratif, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sebagainya.

Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisir, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami dan merencanakan kerja penelitian selanjutnya.

3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Langkah ketiga atau terakhir dalam tahap ini ialah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan/verifikasi merupakan suatu proses perumusan makna dari hasil penelitian yang diungkapkan dengan kalimat yang singkat-padat dan mudah difahami, serta dilakukan dengan cara berulang kali melakukan pemeriksaan kembali mengenai kebenaran dari simpulan tersebut.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistematika penulisannya, peneliti membagi ke dalam 5 (lima) bab dan setiap bab diuraikan menjadi beberapa sub bab dengan perincian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II membahas tentang kondisi obyektif

BAB III membahas tentang fokus penelitian

BAB IV menguraikan analisis hasil penelitian terdiri atas hasil penelitian dan pembahasan

BAB V Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.