

BAB III

FOKUS PENELITIAN

A. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya.¹ Pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Permainan digunakan sebagai istilah luas yang mencakup jangkauan kegiatan dan perilaku yang luas serta mungkin bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.

Menurut Pellegrini dalam Naville Bennet bahwa permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai perilaku yang dapat diamati. Bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak; (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik; (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak

¹Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012),23

serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.

Peran penting masyarakat dalam permainan tradisional, perlu kita kembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dalam keanekaragaman kebudayaan didalamnya, termasuk permainan tradisional, keanekaragaman permainan tradisional adalah karena banyaknya daerah di Indonesia memiliki kearifan lokal kebudayaan masing-masing, sehingga membentuk masyarakat melakukan aktivitas kebugaran jasmani yang berbeda satu daerah dengan yang lainnya. Permainan tradisional memang sudah seharusnya mendapatkan perhatian khusus dan mendapatkan

prioritas yang utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan dan selanjutnya diwariskan. Hal seperti itu diperlukan agar permainan tradisional dapat memiliki ketahanan dalam menghadapi unsur budaya lain di luar kebudayaannya.

Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti :

- a) Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b). Aspek kognitif: Mengembangkan maginasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c). Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- d). Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- e). Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- f). Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- g). Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian

sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.²

B. Makna Pembelajaran

²Irfan haris, *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini*, jurnal AUDI, vol. 1, No. 1, 15-20

Pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Secara sederhananya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Sedangkan pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Adapun arti luas dari pembelajaran di SD/MI adalah suatu proses atau kegiatan yang terstruktur yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan siswa SD/MI, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa baik di kelas atau di luar kelas yang di hadiri oleh guru atau tidak untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.³

Pembelajaran adalah proses interaksi baik antara manusia dengan manusia ataupun antara manusia dengan lingkungan. Proses interaksi ini diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, misalkan yang berhubungan dengan tujuan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴

Adapun pembelajaran dalam arti lain ialah dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas guru dalam membimbing siswa menuju kedewasaan diri. tentunya pengertian tersebut menekankan pada proses pendewasaan yang mengarah pada

³Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2016), 10

⁴Wina Sanjaya, *Strategi pembelajaran (berorientasi standar proses pendidikan)*, (Jakarta: Kencana, 2013), 106

mengajar yang tidak hanya menyampaikan materi saja, melainkan bagaimana menyampaikan sekaligus mengambil nilai-nilai dari materi yang diajarkan.⁵

Selain pengertian-pengertian tentang pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, pendapat lain yang lebih rinci dan dilihat dari berbagai sisi tentang konsep pembelajaran disampaikan oleh Biggs⁶ bahwa konsep tentang pengertian pembelajaran terbagi dalam tiga kelompok, yakni:

a) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Sesuai dengan kata “kuantitatif” tentunya pembelajaran ini berkaitan dengan jumlah materi yang diajarkan. Artinya, konsep pembelajaran ini menitikberatkan pada penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa sebanyak mungkin. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan sebanyak mungkin sehingga dapat menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam jumlah yang banyak pula, baik dari segi jenis ataupun segi pengetahuan.

b) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Berbeda dengan konsep kuantitatif, tentunya konsep kualitatif ini berkaitan dengan kualitas pembelajaran. Artinya, konsep ini menitikberatkan pada upaya guru dalam mempermudah siswa melakukan pembelajaran serta tingkat kebermanfaatan bagi siswa. Maka dari itu, dalam konsep ini guru dituntut melibatkan siswa bukan hanya untuk diberi

⁵Muhamad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan : Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta, Ar-Ruzz Media, 2017), 13

⁶ Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta, UNY Pres, 2007), 80-81

pengetahuan saja melainkan dilibatkan secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran secara kualitatif menekankan pada kebermaknaan proses dan materi pelajaran yang diterima siswa untuk memenuhi keterampilan dan kebutuhan siswa dalam mengembangkan diri siswa.

c) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Pembelajaran dalam pengertian ini berkaitan dengan bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Artinya, secara institusional pembelajaran dituntut untuk dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien oleh guru. Guru dituntut mampu menghadapi serta mengembangkan berbagai teknik mengajar untuk berbagai macam karakteristik siswa dalam sebuah kelas. Dengan demikian, pada konsep ini guru tentunya dituntut memiliki tingkat pemahaman dan penguasaan yang tinggi mengenai metode dan model-model pembelajaran, tentunya sebagai bahan dalam mempraktikkan proses pembelajaran.

Penjabaran tentang konsep dasar pengertian pembelajaran tersebut menjelaskan bahwa fokus dari pembelajaran adalah bagaimana seorang guru mengorganisasikan materi, siswa, serta lingkungan belajar agar siswa dapat belajar secara optimal.

C. Makna integrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Integrasi diartikan sebagai penyatuan/pembauran. Secara luasnya, integrasi ialah sebuah pembauran

menjadi satu kesatuan yang utuh dari sesuatu yang berbeda-beda sebelumnya, yang dapat digunakan dalam sebuah aktivitas.

Makna integrasi ini dibagi dalam dua pandangan, pertama dari sudut pandang istilah pendidikan dan umum yang mengartikan integrasi sebagai suatu proses menjadikan satu (penyatuan). Kedua integrasi dalam istilah psikologi yang diartikan sebagai sebuah proses penyatuan serangkaian peristiwa atau sistem-sistem yang berbeda menjadi suatu kebulatan yang sifatnya utuh atau sebuah upaya guna menghimpun suatu hubungan yang berarti atau relasi-relasi tertentu atau menunjuk pada adanya proses pengkoordinasian. Sedangkan secara umum integrasi diartikan sebagai penyatuan secara terencana dari bagian-bagian yang berbeda-beda menjadi satu kesatuan yang serasi.⁷

D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia SD dalam perkembangannya memiliki karakteristik yang unik. Berbagai teori membahas tentang karakteristik anak usia SD sesuai dengan aspek-aspek yang ada pada anak.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa anak usia SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret untuk anak dengan rentang usia 7 sampai 11 tahun. Tahap operasional konkret merupakan tahap ketiga dari tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini, anak sudah dapat melakukan penalaran secara logis untuk hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk hal-hal yang bersifat

⁷ Muhammad Ngali Zainal Makmun, "Pengembangan Pembelajaran IPA (Sains) dan IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Berbasis Integrasi Interkoneksi)", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 1 No 1, (Juni 2014), 79-98

abstrak masih belum mampu. Anak sudah mampu mengklasifikasikan objek konkret ke dalam kelompok yang berbeda.⁸

Selama masa SD terjadi perkembangan kognitif yang pesat pada anak. Anak mulai belajar membentuk sebuah konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah pada situasi yang melibatkan objek konkret dan situasi yang tidak asing lagi bagi dirinya. Anak juga sudah mulai bergeser dari pemikiran egosentris ke pemikiran yang objektif.⁹ Anak mampu mengerti adanya perpindahan pada hal yang konkret serta sudah memahami persoalan sebab akibat. Anak mampu memaknai suatu tindakan dianggap baik atau buruk dari akibat yang ditimbulkan. Beberapa penjelasan tersebut dapat menggambarkan bahwa anak usia SD membutuhkan objek konkret dan situasi yang nyata/kebiasaan pada pelaksanaan pembelajaran di SD. Guru penting untuk menghadirkan objek nyata dengan situasi pembelajaran yang nyata bagi anak sebagai metode atau media untuk memudahkan anak dalam berpikir logis, membuat klasifikasi objek, membentuk konsep, melihat hubungan dan memecahkan masalah.

Perkembangan fisik dan motorik anak adalah sesuatu yang tidak terpisahkan. Fisik seseorang akan mempengaruhi gerak motoriknya. Perkembangan fisik merupakan suatu proses tumbuh kembang serta pematangan seluruh organ tubuh manusia sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan fisik ini dipengaruhi oleh kesehatan fisik atau fungsi organ

⁸ J.w. santrock, *Adolescence, Edisi Keenam*, (Jakarta: penerbit erlangga, 2003), 50-51

⁹ R. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid I*, (Jakarta: Penerbit Indeks, 2009), 50-51

tubuh. Orang yang sehat secara fisik akan dapat melakukan aktivitas dengan baik sehingga perkembangan motoriknya berjalan dengan baik.

Perkembangan motorik merupakan proses perkembangan kemampuan gerak seseorang baik itu motorik kasar maupun motorik halus.¹⁰ Motorik kasar adalah gerakan yang menggunakan hampir seluruh otot besar anggota tubuh. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot kecil serta koordinasi mata dengan tangan.¹¹ Perkembangan motorik kasar maupun motorik halus pada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan fisik. Kelengkapan dan kesehatan fisik anak adalah suatu yang berpengaruh besar pada perkembangan motoriknya. Perkembangan fisik anak usia SD dapat dilihat dari gambaran umum menyangkut penambahan proporsi tinggi dan berat badan serta ciri-ciri fisik lain yang tampak. Anak SD umumnya berada pada fase tenang, di mana perkembangan fisik pada masa ini terbilang lambat namun konsisten.

Ciri-ciri perkembangan fisik yang mendasar pada anak SD usia 7 hingga usia 9 tahun, anak perempuan lazimnya lebih pendek dan ringan daripada anak laki-laki. Pada usia 9 sampai 10 tahun, anak perempuan lazimnya memiliki tinggi dan berat badan yang sama dengan anak laki-laki. Pada usia sekitar 11 tahun anak perempuan lebih tinggi dan berat dibandingkan anak laki-laki. Di usia SD ini, anak banyak mengembangkan kemampuan motorik dasar yang

¹⁰ Z. Hidayati, *Anak Saya Tidak Nakal, Kok.* (Yogyakarta: Penerbit B First, 2010), 61

¹¹ R. Decaprio, *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah,* (Yogyakarta: Diva Press, 2013), 19-20

digunakan untuk menyeimbangkan badan, berlari, melompat, dan melempar.¹² Perkembangan motorik penting untuk dikembangkan melalui proses pembelajaran. Guru perlu mengajak anak untuk belajar dengan melibatkan aktivitas fisik, semisal olahraga, menulis, menggambar dan sebagainya sebagai latihan anak untuk mengembangkan keterampilan motoriknya. Orang tua di rumah juga penting untuk memberikan asupan gizi yang sehat dan seimbang agar pertumbuhan fisik anak sehat dan dapat beraktivitas dengan penuh semangat.¹³

E. Manfaat Penggunaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Pendidikan berfungsi untuk memupuk kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan berbagai usaha peningkatan kualitas sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan anak sebelum memasuki pendidikan dasar.

Untuk memberikan rangsangan pada anak usia dini, yakni melalui bermain dengan menggunakan berbagai macam permainan, salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional sebagai pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk selain mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional

¹²R. Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan Jilid I*, 100

¹³Rima Trianingsih, *Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar*, Al-Ibtida, vol. 3 No.2, (2016), 197–211

kepada anak, juga untuk melestarikan permainan tradisional sebagai budaya lokal yang hampir punah dan sudah terlupakan oleh generasi sekarang. Permainan tradisional mengandung banyak manfaat dan persiapan bagi anak untuk menjalani kehidupan bermasyarakat. Dengan permainan tradisional anak-anak dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hal ini didukung dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan mengatakan bahwa penggunaan permainan tradisioanal gobag sodor dalam pembelajaran IPS ini dalam meningkatkan pemahaman materi yang dipelajari.¹⁴ Serta pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu sarana alternatif yang dapat membentuk karakter siswa sekolah dasar.

Permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek moral, nilai agama, sosial, bahasa dan fungsi motorik. Bermain merupakan sarana yang efektif untuk menghibur di kalangan anak-anak, disamping itu permainan juga dapat melatih ketangkasan anak-anak sesuai permainan yang ia mainkan, untuk itu diperlukan latihan dan keterampilan khusus untuk menguasai suatu permainan. Kegiatan bermain bagi anak merupakan aktivitas yang dapat membantu mengembangkan kreativitas yang sekaligus memupuk sikap kerjasama, sportifitas, sosialisasi, menahan diri, imajinasi, intelegensi, responsif, tenggang rasa, persuasif, dan emosional.

¹⁴Arif Rahman Hakim, "Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, vol.1 No.1, (Januari 2017), 33-39

Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan hal-hal yang baru yang dapat menambah pengetahuan dan keterampilan. Ironis memang permainan-permainan modern yang sebagian besar berasal bukan dari negara sendiri justru semakin digemari oleh anak-anak (generasi muda). Padahal, permainan tradisional dapat menjadi identitas warisan budaya di tengah keterpurukan kondisi bangsa ini, nilai edukasinya juga banyak. Selain bermanfaat untuk melatih fisik anak agar lebih kuat, juga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, bekerja sama dan menaati aturan, sesuatu yang tidak ditemukan pada permainan modern yang mungkin dapat membuat cerdas tapi cenderung membentuk watak individualis.

Berbeda dengan anak-anak di zaman dulu, arus globalisasi sangat besar pengaruhnya terhadap pilihan permainan anak. Hampir seluruh anak yang tinggal di kota tidak mengenal permainan tradisional. Mereka memainkan permainan elektronik yang minim gerakan fisik. Pada perkembangannya kini, permainan elektronik tidak mengajarkan menang dan kalah, tetapi anak-anak tidak pernah diajarkan merespons perasaan lawan mainnya sehingga tidak terbiasa berempati dan peduli.

Permainan tradisional bagi anak usia dini banyak mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut terkandung dalam permainan, gerak, syair lagu maupun tembangnya. Permainan tradisional bagi anak mengandung unsur rasa senang, dimana rasa

senang dapat mewujudkan suatu kesempatan yang baik menuju kemajuan. Disisi lain dikatakan bahwa masa terpenting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sangat tergantung pada masa kecilnya.¹⁵

Diharapkan sejak dini mereka menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai suatu permainan masyarakat Kota Cilegon, sebagai budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya.

¹⁵ Pajar Anugrah Prasetio dan Gilang Kripsiyadi Praramdhana, "Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar", *jurnal penelitian pendidikan*, Vol. 7, No.1, (2020), 19–28.