

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang dan kaya akan kebudayaannya yang meliputi budaya, suku, lagu daerah, kesenian-kesenian serta permainan tradisional dari berbagai daerah. Salah satu budaya yang ada dimasyarakat dapat dilestarikan untuk mengatasi permasalahan globalisasi. Contoh permasalahan globalisasi yang terjadi pada saat ini yaitu menurunnya rasa cinta terhadap kebudayaan yang merupakan jati diri suatu bangsa. Hal tersebut dipengaruhi oleh canggihnya teknologi dan informasi yang berkembang pesat. Perkembangan teknologi berperan penting dalam kehidupan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek yang dipengaruhi yaitu budaya permainan tradisional.

Menurut Sujarno, dkk. (2013:2) permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Sebelum adanya teknologi, permainan tradisional sangat populer di Indonesia misalnya permainan gobak sodor, dakon, engklek, petak umpet dan sebagainya. Namun, dengan adanya teknologi anak-anak cenderung lebih tertarik dengan permainan modern sehingga menyebabkan permainan tradisional jarang dimainkan dan perlahan mulai terlupakan. Kondisi dilapangan memperlihatkan bahwa masih banyak anak-anak yang belum mengenal permainan tradisional. Padahal permainan tradisional sangat penting bagi perkembangan anak dari usia sebelum sekolah hingga usia sekolah. Dengan adanya permainan, anak-anak akan terdorong untuk mempraktekkan keterampilannya yang mengarahkan pada perkembangan kognitif anak, perkembangan bahasa anak, perkembangan psikomotorik, dan perkembangan fisik. Pengalaman

bermain akan mendorong anak untuk lebih kreatif. Mulai dari perkembangan emosi, kemudian mengarah ke kreativitas bersosialisasi.

Dalam permainan tradisional tidak hanya mengandung permainan saja, namun pada permainan tradisional terdapat unsur budaya yang melekat kuat dan harus dilestarikannya. Permainan tradisional mengandung banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa ditanamkan kepada siswa. Permainan tradisional diyakini akan memberikan dampak yang lebih bagi pengembangan potensi anak, jika permainan modern lebih mengutamakan individualisasi maka permainan tradisional lebih memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok. Namun, kondisi saat ini permainan tradisional sudah jarang ditemui karena kurangnya lahan, sedangkan untuk bermain permainan tradisional memerlukan lahan yang luas dan terbuka seperti lapangan atau halaman rumah. Selain itu, kurangnya sosialisasi dari orangtua ke anak ataupun dari guru ke murid akan terus hilang ditambah dengan adanya permainan modern yang disebut dengan *game* bagi anak-anak. Munculnya berbagai *game* ini berdampak pada remaja ataupun anak-anak yang sudah tidak mau memainkan permainan tradisional. Anak-anak Indonesia sebenarnya mampu mempertahankan dan melestarikan permainan tradisional dengan cara orangtua memperkenalkan permainan-permainan tradisional dan bukan hanya memberikan fasilitas-fasilitas permainan modern. Kemudian sekolah juga memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional, atau bahkan bisa memberikan waktu khusus untuk anak-anak mempraktekkan permainan-permainan tersebut. Sehingga dari situ, permainan tradisional tetap terjaga dan menjadikan warisan budaya ini tidak ikut lenyap oleh perubahan jaman.

Upaya pelestarian permainan tradisional perlu dilakukan dan diinovasi agar tetap lestari dan bertahan. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan cara mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD) dengan dituangkan langsung ke dalam buku. Buku ini dirancang khusus untuk

mendukung metode pembelajaran tematik di sekolah. Pembelajaran tematik dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai muatan pelajaran. Pembelajaran yang baik dapat menunjang terhadap kualitas pendidikan sehingga perlu adanya acuan yang layak dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, buku teks/buku tematik memiliki peran yang sangat penting. Buku tematik adalah salah satu buku teks yang digunakan dalam kurikulum 2013 sebagai bahan ajar cetak. Setiap jenjang pendidikan menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar utama dalam pembelajaran. Buku ini berisi ilmu pengetahuan yang dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar pada kurikulum. Dengan diintegrasikannya permainan tradisional pada buku tematik bertujuan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan juga peserta didik di era modern ini masih bisa mengenal kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya permainan tradisional.

Pada jaman sekarang banyak anak-anak yang lebih memilih untuk bermain gadget daripada memainkan permainan tradisional. Namun berbeda dengan kondisi di SD Negeri Wironanggan 01, saat peneliti melakukan kunjungan sebelum pandemi covid-19 masih ada sebagian anak yang memainkan permainan tradisional pada jam istirahat. Maka dari itu peneliti ingin menganalisis internalisasi cinta permainan tradisional pada siswa kelas 5 dan 6 dari hasil pembelajaran tematik kelas 4 di SD Negeri Wironanggan 01. Internalisasi sendiri merupakan nilai-nilai pengetahuan dan keterampilan (berfikir dan berbuat) harus ditempatkan didalam diri dan menjadi milik sendiri (Mustari, 2014:5). Internalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penghayatan terhadap suatu ajaran atau nilai yang diwujudkan dalam sikap dan perilaku. Namun yang dimaksud internalisasi disini adalah proses atau sikap yang ditunjukkan siswa kelas 5 dan 6 setelah menerima materi permainan tradisional di kelas 4. Penelitian ini berupaya untuk memperoleh data mengenai permainan tradisional yang dilaksanakan di SD Negeri Wironanggan 01.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4 ?
2. Bagaimana internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pembelajaran yang berkaitan dengan permainan tradisional pada kelas 4.
2. Untuk mengetahui internalisasi kecintaan pada permainan tradisional dalam diri siswa kelas 5 dan 6.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan kajian bagi guru untuk memahami pengetahuan anak terhadap permainan tradisional dan untuk melihat penerapan permainan tradisional pada pembelajaran tematik.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui pentingnya permainan tradisional dan mengetahui berbagai macam permainan tradisional dalam pembelajaran tematik.

- b. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk dijadikan referensi mengenai pemahaman siswa terhadap permainan tradisional, sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk melakukan perubahan dalam hal-hal baru.