

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kearifan Lokal

Pengertian kearifan lokal setelah ditinjau, terdiri dari 2 kata yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). *Local* berarti setempat dan *wisdom* sama dengan kebijaksanaan Natrijani (2018 : 17). Dengan kata lain *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat yang bersifat kebijaksanaan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh masyarakat. Sejalan dengan Fajarini (2014 : 1) kearifan lokal sebagai pandangan dan pedoman hidup untuk mengetahui berbagai strategi kehidupan. Dengan demikian kearifan lokal merupakan pandangan dan pengetahuan budaya tradisional yang menjadi tolak ukur dalam berperilaku dan telah turun-temurun. Kearifan lokal memiliki fungsi bagi masyarakat baik dalam pelestarian sumber daya alam manusia, pertahanan adat dan budaya, serta bermanfaat untuk kehidupan.

Septy (2016 : 82) *Local wisdom is the source of conventional value naturally grown up and derived from the social and natural environments that then become philosophical-deep thoughts in controlling and developing better socio-cultural system* (kearifan lokal adalah sumbernya nilai konvensional tumbuh secara alami dan berasal dari lingkungan sosial dan alam yang kemudian menjadi pemikiran mendalam filosofis dalam mengendalikan dan mengembangkan sistem sosial-budaya yang lebih baik). Kearifan lokal sebagai modal budaya yang diharapkan mampu mengembangkan identitas bangsa Indonesia. Sejalan dengan Zulkifli & Dardiri (2016 : 221) mengemukakan bahwa “kebudayaan berarti keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk

memahami lingkungan serta pengalaman yang menjadi pedoman tingkah lakunya”. Kebudayaan bisa menjadi pengalaman terbaik bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu memperbaiki pemahaman pembelajaran yang ada dihadapannya. Pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi yang mereka hadapi Istiawati (2016 : 7). Sesuatu yang kongkret dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Sumber belajar yang digunakan oleh guru hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik, sejalan dengan Rosala (2016 : 22) “Pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran *student centered* dari pada *teacher centered*”. Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik karena sumber belajar yang didapat berasal dari lingkungannya sendiri. Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat tersendiri bagi masyarakat dan peserta didik Natrijani (2018 : 20). Sistem tersebut dikembangkan karena adanya kebutuhan untuk menghayati, mempertahankan, melangsungkan hidup dengan situasi, kondisi dan tata nilai yang di hayati di dalam masyarakat. Berbagai kearifan lokal di beberapa daerah dapat memberikan manfaat tersendiri bagi peserta didik dan masyarakat di daerah itu sendiri. Manfaat tersebut dapat dirasakan jika masyarakat dan peserta didik mampu memahami dan melestarikan kearifan lokal. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan, kerjasama, kepemimpinan, jujur, lapang dada, menegakkan keadilan dan motivasi untuk menang (Lusiana 2012: 5).

2.2 Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas permainan yang berasal dari daerah tertentu yang memiliki nilai budaya serta nilai-nilai kehidupan masyarakat (Lubis & Khadijah, 2018 : 179). “Permainan tradisional merupakan suatu kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa” (Hanief & Sugito, 2015 : 62). ”Bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak-anak karena menyenangkan bukan karena memperoleh hadiah pujian”(Andriani 2012 : 126). Berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, melompat, dan praktik langsung (Burhaeni 2017 : 57). Aktivitas bermain seharusnya berdampak positif bagi anak (Nur 2013 : 91). *Local wisdom is the truth that has become a tradition in the area. Local wisdom has a high content of life value and worth constantly dug up, developed, and has been preserved as the antithesis of cultural and social change or modernization* (Launtu, Rumianti, Rapanna 2018 : 459) (Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah menjadi tradisi di daerah tersebut. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, dan telah dilestarikan sebagai antitesis dari perubahan budaya dan sosial atau modernisasi). Permainan tradisional juga merupakan salah satu kearifan lokal yang terdapat di Indonesia. Kusumawati(2017:132) mengemukakan bahwa ”Wilayah Indonesia banyak sekali memiliki keberagaman permainan tradisional, permainan tradisional ini tumbuh dan berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap etnis dan suku di Indonesia”. Keterampilan dalam bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengontrol diri, empati, menaati aturan serta menghargai orang lain (Syafrudin,

Aisyah & Arif, 2014 : 126). Permainan tradisional materi dan orientasi dapat memfasilitasi siswa untuk memiliki sikap ketrampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik (Kawuryan, Hastuti & Supartimah 2018 : 75). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri (Marzoan & Hamidi 2017 : 68).

Permainan tradisional di setiap daerahnya memiliki aturan dan tata cara yang berbeda-beda. Salah satu permainan tradisional yang ada yaitu permainan engklek, bentek, gatheng, egrang dan hadang. Beberapa permainan ini sudah cukup populer dikalangan masyarakat terbukti dengan terus berkembangnya sampai saat ini. Manfaat dari permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan namun juga mampu membuat peserta didik berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan dengan baik.

2.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional

2.3.1 Engklek

Engklek merupakan permainan tradisional yang cukup populer di wilayah Indonesia. Hidayat (2013:1058) menjelaskan bahwa “Engklek adalah salah satu permainan dari daerah yang ada di Indonesia”. Sejalan dengan Nopilayanti & Wiyasa (2016) “Permainan engklek ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen, atau aspal, sebelum memulai permainan terlebih dahulu membuat menggambar bidang atau arena untuk bermain”. Permainan engklek lebih dominan dimainkan oleh wanita. Permainan tradisional yang dimainkan diatas bidang datar dengan garis-garis kotak yang digambar diatas tanah ini bisa dimainkan 2-7 orang. Permainan tradisional anak ini sudah cukup lama

berkembang dikalangan masyarakat. Munawaroh (2017:88) “Permainan engklek dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan”. Dengan menggunakan permainan tradisional anak mampu membaca gerak tubuh, melatih ketangkasan, melatih kelincahan mampu berkerjasama dengan baik dan melatih komunikasi antar kelompok dengan baik. Selain itu peserta didik akan lebih aktif lagi dalam pembelajaran mengembangkan fisik motorik, mempunyai minat, dan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran.

2.3.2 Bentek

Permainan tradisional merupakan salah satu warisan peninggalan nenek moyang. Sejalan pula dengan pendapat Yulia (2017 : 51) yang menjelaskan bahwa “Permainan bentek atau yang biasa dikenal dengan patok lele, ini merupakan permainan tradisional yang harus dimainkan di halaman yang luas”. Permainan ini sering dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, bentek dimainkan dengan menggunakan kayu kecil. Permainan ini bisa dimainkan dengan satu lawan satu dan bisa juga dengan tim Permainan bentek ini biasanya dimainkan secara berkelompok, cara memainkannya menggunakan media sebuah tongkat panjang dengan ukuran kira-kira 60cm, sedangkan tongkat pendeknya memiliki ukuran kira-kira 15cm (satu kilan telapak tangan). Permainan ini secara tidak langsung mengajarkan kepada peserta didik untuk bertanggung jawab, jujur, demokratis, dan sportif, berani dan pantang menyerah Menurut Acha & Mistar (2018:113). Sehingga jika permainan bentek diintegrasikan ke pembelajaran dapat menumbuhkan sikap jangung jawab, jujur, demokratis, sportif, berani dan pantang menyerah kepada peserta didik.

2.3.3 Gatheng

Permainan tradisional ini tidak hanya mengandung unsur bermain saja melainkan mempunyai nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Sejalan dengan Ragil (2018:104) Nilai-nilai yang dapat diambil dari permainan gatheng yaitu dapat menumbuhkan konsentrasi peserta didik, selain itu dapat membangun peserta didik agar berpikir kreatif untuk mengatur strategi dalam menyelesaikan permainan gatheng. Cara memainkannya dengan menggunakan media batu yang lebih dominan dimainkan oleh perempuan. Permainan ini bisa dimainkan satu lawan satu bisa juga dengan tim. Permainan gatheng ini biasa dimainkan di teras rumah ataupun didalam rumah, awal mula bermain gatheng ini diawali dengan suit siapa yang menang itulah yang akan bermain terlebih dahulu. Dengan cara melempar gacu sambil menyebar batu yang lainnya. Kemudian mengambil batu satu persatu dan boleh lebih dari satu tergantung kesepakatan pemain sebelum bermain. Ketika hendak mengambil batu kemudian tangan menyenggol batu yang lain maka permainan mati dan digantikan dengan tim lawan.

2.3.4 Egrang

Egrang merupakan permainan tradisional yang cukup terkenal di berbagai wilayah di nusantara, tidak terkecuali melayu (Okwita & Sari, 2019 : 20). Egrang dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan kecerdasan kinestetik anak, karena mengandung nilai-nilai Pendidikan meliputi : kejujuran, sportif, tanggung jawab, keberanian, konsentrasi, dan keseimbangan (Bakhtiar & Nugroho, 2017 : 2). Cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keseimbangan anak melalui permainan tradisional egrang bambu karena dalam permainan egrang harus mempertahankan keseimbangan dengan berdiri diatas papan yang terbuat dari bambu dan berjalan

agar posisi pemain tetap berdiri diatas egrang (Salam,Yunus, & Kinanti 2019 : 244).

3.3.5 Hadang

Permainan hadang merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Iswantiningtyas & Wijaya (249 : 2015) “Permainan ini sangat menarik, menyenangkan, sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin untuk meraih kemenangan”. Permainan gobak sodor memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan bermain gobak sodor selain tidak memakan biaya yang banyak permainan ini dapat mengembangkan motorik kasar pada anak, dan adapun kekurangan dalam permainan ini adalah membutuhkan lahan yang cukup luas (Erdiana, 2016 : 12). Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, dalam hal saling membantu sesama teman, pengendalian emosi, mentaati peraturan permainan, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Hakim 2017 : 34). Dalam pelaksanaannya pada permainan gobak sodor terlibat beberapa unsur penguasaan keterampilan teknik, keterampilan fisik, serta mental (Ekayanti, 2015 : 4).

2.4 Peranan Permainan Tradisional

Kurniati (2011:16) “Peranan permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari mengajarkan nilai-nilai kesederhanaan, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, yang secara implisit ada pada warisan leluhur”. Oleh karena itu, peranan tradisional mempunyai nilai-nilai luhur yang sudah melekat pada diri individu masing-masing. Guru juga merupakan salah satu orang yang berperan untuk memperkenalkan nilai-nilai dan permainan tradisional. Sejalan

dengan Praja dkk (2018 : 107) “Perlunya peran guru dalam memperkenalkan permainan tradisional guna melestarikan dan membentuk nilai-nilai karakter bangsa melalui permainan tersebut pada siswa di sekolah dasar”.

2.5 Karakteristik Peserta Didik

Setiap peserta didik pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan peserta didik yang lainnya. Peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran jika proses pembelajaran itu dilakukan secara kongkret. Kongkret dalam hal ini berarti dalam proses pembelajaran jika guru mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang nyata yang ada disekeliling peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu menyesuaikan media dan materi belajar dan sumber belajar dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 2.1 Karakteristik peserta didik sekolah dasar

	Anak-anak dari Kelas Bawah (1, 2, 3)	Children of Upper Grades (4, 5, 6)
KOGNITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Penasaran untuk memahami dunia • Generalisasi dari pengalaman sendiri • Lebih tertarik pada proses dari pada produk • Belajar mengurutkan dan mengelompokkan • Berpikir secara konkret • Hanya dapat menangani satu operasi pada satu waktu • Belajar dari pengalaman langsung • Belajar lebih banyak dengan melakukan daripada mendengarkan • Nikmati game yang terorganisir tetapi pecundang yang miskin • Suka cerita aksi dan nikmati humor 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki rentang perhatian yang meningkat • Pemikir konkret • Lihat hal-hal dalam absolut • Ingin sekali mencoba hal-hal baru • Mulai berpikir simbolis • Mampu mengingat dan berkonsentrasi dengan baik • Kembangkan keterampilan bernalar • Kreatif • Baca dengan baik; dapat mulai membaca novel • Tertarik pada fakta dan kisah nyata • Memiliki minat yang berbeda
Sosio-emosional	<ul style="list-style-type: none"> • Masih fokus pada diri sendiri • Mampu memiliki empati • Semakin sadar akan pendapat rekan • Tertarik pada keluarga lain dan bagaimana fungsinya • Egosentris • Termotivasi untuk berkinerja baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih suka kelompok seks yang sama • Fokus pada aturan dan keadilan • Setia pada grup atau klub • Masih membutuhkan panduan untuk tetap pada tugas • Mulai menggunakan

	<ul style="list-style-type: none"> • Peka terhadap kegagalan dan kritik • Mengakui aturan dan ritual sebagai hal yang penting • Dapat bertindak untuk menghindari hukuman • Mencari rasa aman • Dapat menjadi mudah putus asa 	<p>keterampilan penalaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lebih suka bekerja secara kooperatif, bukan mandiri • Kagumi dan salin perilaku remaja yang lebih tua • Jangan suka dibandingkan dengan orang lain; itu menyakiti kepercayaan diri mereka • Mulailah mengekspresikan emosi dengan menggunakan kata-kata • Cari persamaan antara diri dan teman • Masih mencari persetujuan orang dewasa
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki keterampilan koordinasi yang lebih baik • Tumbuh dalam keterampilan dan kemampuan • Nikmati menguji kekuatan otot, keterampilan, dan koordinasi • Seperti gerakan fisik • Merasa cepat lelah, tetapi pulih dengan cepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki energi tanpa batas • Meningkatkan kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi • Meningkatkan koordinasi motorik kecil • Anak perempuan dewasa dengan kecepatan lebih cepat daripada anak laki-laki.

(Sumber : Asrial, 2019)

2.6 Penelitian Yang Relevan

Agar tidak terjadi plagiat dalam penelitian ini maka disajikan penelitian yang relevan sebelumnya adalah sebagai berikut :

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Putut Nugroho (2019), dengan judul *“Analisis Pengetahuan Etnik Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Bajubang”*. Dengan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pengetahuan guru sekolah dasar tentang Etnik di Kecamatan Bajubang cenderung sedang dengan persentase 50%. Istilah etnik memang masing terdengar asing bagi guru, namun guru telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis etnik melalui penggunaan metode ceramah, pembelajaran kooperatif, dan penugasan. Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar atau foto dan video tentang kebudayaan dan kearifan lokal. Guru juga menggunakan contoh-contoh konkret serta lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar dalam

pembelajaran. Oleh karena itu disarankan kepada semua pihak dalam meningkatkan kompetensi. Guru hendaknya meningkatkan pengetahuan tentang etnik melalui peningkatan pemahaman guru tentang nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dilingkungan peserta didik serta mampu memahami dan melaksanakan metode dan media pembelajaran. Dari penelitaian relevan yang dilakukan diatas persamaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman guru tentang nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dilingkungan peserta didik. Perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Putut Nugroho yaitu tidak membahas tentang permainan tradisional.

Penelitian kedua dilakukan oleh Sri Prihatini Puspitowati (2012) dengan judul “ *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten*”. Dengan data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6% menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan motorik kasar. Dari penelitaian relevan yang dilakukan diatas persamaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman guru tentang nilai-nilai budaya dan pentingnya penerapan permainan tradisional bagi peserta didik disekolah dasar dan lingkungan masyarakat. Sedangkan perbedaan dari penelitian relevan berbeda dari segi permainannya dalam skripsi Sri Prihatini Puspitowati ia membahas

tentang permainan tradisional lompat tali sedangkan penelitian yang penulis lakukan terfokus pada permainan tradisional engklek, Bentek, dan Gateng.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Vera Heryanti (2014) dengan judul "*Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*". Hasil penelitian membuktikan bahwa dengan bermain tradisional (congklak) dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan disetiap aspek pengamatan mengalami peningkatan disetiap siklus. Untuk hasil perkembangan kognitif pada tahap bermain siklus I menunjukkan 65% sedangkan siklus ke II meningkat 75%. Dalam permainan tradisional (congklak) untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, seorang guru direkomendasikan untuk mempersiapkan hal-hal yang mendukung terlaksanannya permainan tersebut seperti permainan yang menarik sesuai dengan kebutuhan anak. Dari penelitaian relevan yang dilakukan diatas persamaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah permainan tradisional sangat mempengaruhi perkembangan kognitif peserta didik pada anak usia sekolah dasar, Sedangkan perbedaan dari penelitian relevan berbeda dari segi permainannya dalam skripsi Vera Heryanti ia hanya membahas tentang pengembangan kognitif anak dalam permainan congklak saja.

Penelitian ke empat dilakukan oleh Sagis Bipatride (2019) dengan judul "*Analisis implementasi pengetahuan etnomatematika guru sekolah dasar di kecamatan batin XXIV*". Hasil penelitiann ini menunjukkan bahwa pengetahuan guru masuk dalam kategori tinggi. Hal ini dibuktikan bahwa dari hasil data angket, 40% dari 20 orang guru masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan 26,7% dari 20 orang guru masuk kategori sedang, dan 33,3% dari 20 orang guru berada

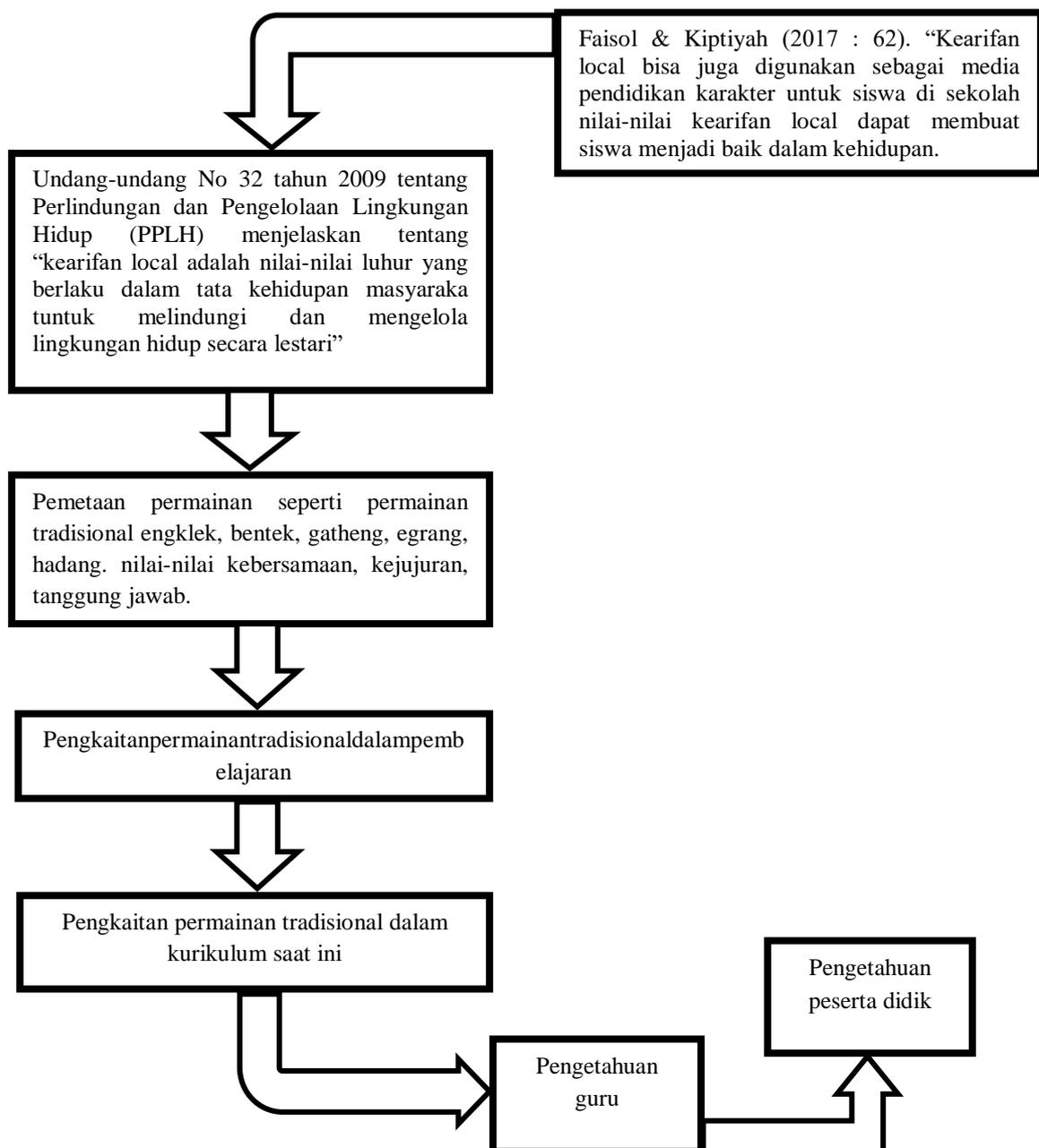
pada kategori rendah. Guru sudah mengimplementasikan pengetahuan etnomatematika ke dalam pembelajaran di kelas. Dari 15 narasumber yang berhasil diwawancarai, 14 narasumber telah mengimplementasikan pengetahuan etnomatematika dalam pembelajaran. Namun belum merencanakan dengan baik dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Kendala yang dihadapi oleh guru dalam implementasi pengetahuan etnomatematika cukup bervariasi, diantaranya kurangnya tingkat pengetahuan guru tentang kearifan lokal dan budaya yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar matematika, kurangnya buku dan sumber belajar, terbatasnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang pelaksanaan etnomatematika, dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Dari penelitaian relevan yang dilakukan diatas persamaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sama-sama mengimpelemntasikan pengetahuan guru mengenai kearifan lokal dalam pemebelajaran. Sedangkan perbedaan dari penelitian relevan berbeda dari segi permainannya pada skripsi Sagis Bipatride hanya membahas etnomatematika dan tidak ada permainan tradisionalnya.

Penelitian ke lima dilakukan oleh Retno Septiasari (2019) dengan judul “*pemetaan pengetahuan etnosains guru sekolah dasar di kecamatan muara bulian*”. Hasil dari data angket, terlihat bahwa pengetahuan etnosains guru sekolah dasar di Kabupaten Batanghari dalam kategori rendah yaitu 11%, dan kategori cukup yaitu 61%, dan kategori tinggi yaitu 28%. Hal ini menyatakan bahwa pengetahuan etnosais guru sekolah dasar di Kabupaten Batanghari masuk dalam kategori cukup. Berdasarkan data wawancara, terlihat bahwa pengimplementasian pengetahuan etnosains guru sekolah dasar Kabaupaten Batanghari belum maksimal. Terdapat berbagai macam kendala yang dihadapi

oleh guru yang utama yaitu tidak ada tuntutan dari kurikulum untuk mengkaotkan pembelajaran IPA dengan pengetahuan etnosains dan kendala yang lain. Dari penelitaian relevan yang dilakukan diatas persamaan yang diperoleh dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman guru tentang nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dan pengimplementasian dalam pembelajaran dilingkungan peserta didik. Perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Putut Nugroho yaitu tidak membahas mengenai apa-apa saja permainan tradisional yang ada apa kearifan lokal.

2.7 Kerangka Berpikir

kerangka perfikir yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis permainan tradisional Kabupaten Merangin yang ada di Sekolah dasar. Adapun kerangka berfikkir yang digunakan adalah sebagai berikut :



2.1 Gambar Kerangka Berpikir

Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang sudah dimiliki awal oleh setiap individu dan sudah melekat pada kehidupan sehari-hari. Setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda dan mempunyai ciri khas masing-masing. Kearifan lokal berfungsi sebagai tuntutan hidup setiap individu yang diharapkan untuk terus dilestarikan, seperti halnya permainan tradisional yang harus terus dilestarikan agar kearifan lokal ini tidak luntur. Dalam undang-undang No 32 Tahun 2009 menyatakan bahwa “kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari”, maka dalam kearifan lokal ini terdapat nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kearifan lokal salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional dapat dilestarikan melalui penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar, karena kearifan lokal hendaknya dikenalkan sejak dini kepada peserta didik.

Permainan tradisional seperti engklek, bentek, gatheng, engrang dan hadang ini merupakan salah satu permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang tinggi. Permainan tradisional anak merupakan Pendidikan dalam kemasan permainan yang memiliki nilai-nilai penting bagi perkembangan anak (Pebryawan 2015 : 62). Maka dari itu pentingnya permainan tradisional ini bisa digunakan untuk mempertahankan kearifan lokal yang ada di daerah Kabupaten masing-masing. Pengkaitan permainan tradisional ini dalam pembelajaran sangat baik karena bisa mengajarkan ke peserta didik apa saja kearifan lokal yang ada di daerah masing-masing dan agar tidak lunturnya budaya Indonesia. Tidak hanya pengkaitan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pengimpeantasan dalam kurikulum juga sangat dibutuhkan karena untuk

munjang seorang guru agar lebih memperkenalkan kearifan lokal kepada peserta didik. Dari pengetahuan guru mengenai permainan tradisional yang diketahuinya, itu bisa membantu peserta didik agar tidak melupakan kearifan lokal yang ada di Indonesia. Guru mempunyai peran penting dalam hal melestarikan kearifan lokal terutama permainan tradisional yang harusnya diajarkan kepada peserta didik. Di lihat dari pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia pun sangat minim.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di sekolah dasar guru mengalami kesulitan dalam mengtransfer pengetahuan tentang permainan tradisional yang ada di daerah kabupaten masing-masing hal ini diakibatkan karena sudah jarangny minat peserta didik untuk memainkan permainan tradisional tersebut. Oleh karena itu pengimplementasian permainan tradisional dalam proses pembelajaran sangat penting karena dari situlah guru bisa mengenalkan dan menajarkan kepada peserta didik mengenai permainan tradisional yang ada di daerah masing-masing. Namun disini yang menjadi masalah adalah guru kurang mampu menguasai dan mengetahui permainan-permainan tradisional yang ada di daerah kabupaten masing-masing.