

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kearifan lokal yang merupakan suatu pemikiran yang dilandasi dengan nalar untuk mempertahankan hubungan di lingkungan masyarakat. Dey & Djumaty (2019: 229), mengemukakan bahwa “Kearifan lokal termasuk kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat, dikenal, dipercaya dan diakui sebagai elemen penting yang dapat mempertahankan kohesi sosial diantara warga masyarakat”. Kearifan lokal adalah nilai luhur di daerah untuk melindungi dan melestarikan lingkungan hidup di sekitar. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 34 Tahun 2017 Pasal 1 tentang pengakuan dan perlindungan kearifan lokal dalam pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup bahwa “Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat setempat antara lain untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup dan sumber daya alam secara lestari”. Selain itu, kearifan lokal juga dapat dijadikan pondasi dalam sebuah pemikiran.

Kearifan lokal digunakan sebagai pondasi pemikiran dengan tujuan agar suatu kebudayaan di daerah tidak tergantikan serta digunakan untuk mempertahankan budaya. Uraian tersebut sejalan dengan pendapat Septy (2016: 82), mengatakan bahwa “*Local wisdom is the source conventional values which grow naturally from the social and natural environment which then become a philosophical deep foundation in controlling and developing socio-cultural systems*” (kearifan lokal adalah sumbernya nilai konvensional yang tumbuh dengan sendiri secara alami dari lingkungan sosial dan alam yang selanjutnya

menjadi pondasi mendalam filosofis dalam mengontrol dan mengembangkan sistem sosial-budaya). Jadi kearifan lokal merupakan sumber yang digunakan untuk mengembangkan kebudayaan.

Kearifan lokal disebut juga sebagai *indigenous knowledge, local wisdom*, ataupun *local knowledge*, sama halnya dengan hukum tidak tertulis namun memiliki kemampuan untuk mengikat (Michael, XXXIII: 572). Dahliani, dkk (2015: 158), mengemukakan bahwa “*The action through a process that is collected through culture related to the relationship between life and the environment*”. (Tindakan melalui proses penyesuaian yang diturunkan melalui budaya terkait dengan hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitar). Pandangan hidup dan ilmu pengetahuan masyarakat digunakan dan disesuaikan dengan berbagai keadaan yang terjadi dalam masyarakat dalam melindungi dan mengelola lingkungan yang ada.

Kearifan lokal dapat dijadikan sebagai cara untuk melestarikan berbagai jenis kebudayaan di daerah. Kearifan lokal yang berupa nilai-nilai, etika, moral, dan norma-norma, dipakai sebagai pedoman sikap dan perilaku masyarakat dalam melestarikan kebudayaan (Siwadi, dkk 2011: 65). Pendapat tersebut sejalan dengan Nasruddin (2011), menyatakan “Kearifan lokal dapat dipergunakan, dimaknai, dan bahkan dimanipulasi untuk kepentingan kelompok atau golongan untuk tujuan-tujuan yang diinginkan”. Kearifan lokal nilai, norma, etika, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus dapat dipergunakan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Kebudayaan dari berbagai daerah berbeda-beda tergantung dari suatu aspek kehidupan yang terjadi di daerah

yang diatur dengan aturan-aturan khusus, termasuk daerah yang terdapat di provinsi Jambi.

Provinsi Jambi memiliki berbagai bentuk kearifan lokal yang dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini. Salah satu kebudayaan yang perlu dikembangkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah ciri khas yang dimiliki oleh suatu daerah dan merupakan bagian dari keberagaman budaya. Laelah (2011: 4), mengemukakan bahwa “*Traditional games are used as a type of game that has the characteristics of the original area and in accordance with culture*” (permainan tradisional dijadikan sebagai jenis permainan yang mempunyai karakteristik dari daerah asli dan sesuai dengan budaya). Dengan adanya permainan tradisional maka akan menjadikan daerah tersebut memiliki perbedaan dengan kabupaten lainnya. Ada 30 permainan tradisional yang ditemukan dan 13 diantara permainan tersebut dapat dimainkan anak (Saputra & Ekawati, 2017: 48). Permainan tradisional saat ini masih tetap ada meskipun di tengah perkembangan teknologi yang semakin maju.

Kemajuan teknologi yang pada saat ini sangat merubah cara bermain anak-anak. Saat ini anak-anak lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)*, dan *games online* (Nur, 2013: 87). Sampai saat ini permainan tradisional di provinsi Jambi masih dipergunakan anak-anak sebagai hiburan, namun ada beberapa permainan yang sudah jarang dimainkan. Hal tersebut disebabkan karena mulai bermunculannya permainan-permainan modern yang lebih menarik minat anak usia Sekolah Dasar. Permainan tradisional tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hidup manusia adalah sumber dari ada dan tumbuhnya kearifan lokal. Wagiran (2011:3), menyatakan bahwa “Kearifan

selalu bersumber dari hidup manusia. Ketika hidup itu berubah, kearifan lokal pun akan berubah pula”. Sehingga permainan tradisional perlu diwariskan sebagai upaya pelestarian permainan tradisional agar tidak punah.

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai kebudayaan dan merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya (Ilham, dkk 2018: 22). Setiap daerah memiliki permainan tradisional yang dijadikan sebagai hiburan dan perlu untuk dilestarikan atau dipertahankan. Sejalan dengan pendapat Darmadi (2018: 136), yang mengatakan bahwa *“Local wisdom in the form of traditional games mostly starts and is inherited from generation to generation”* (kearifan lokal yang berupa permainan tradisional kebanyakan ada berawal dan diwarisi dari generasi ke generasi). Salah satu kabupaten yang juga memiliki permainan tradisional adalah Kabupaten Tebo.

Kabupaten Tebo mempunyai berbagai permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai hiburan sekaligus dapat membangun sikap sosial anak di lingkungannya. Nugraha, dkk (2018: 222), mengemukakan bahwa *“Learn to use traditional games for recreation, entertainment and calm the mind and get good social skills in students”* (pembelajaran menggunakan permainan tradisional bertujuan sebagai rekreasi, hiburan dan ketenangan pikiran serta mendapatkan keterampilan sosial yang baik pada peserta didik). Permainan tradisional yang ada diantaranya seperti Naga-Nagaan, Gasing, Congklak, *Gundu* (Kelereng), Dan Petak Umpet. Permainan tradisional ialah hasil budaya yang bernilai dalam berekreasi, berkreasi, berolah raga dan sebagai perantara berlatih untuk bersosial masyarakat, terampil, sopan dan tangkas (Andriani, 2012: 122). Selain digunakan

sebagai sarana untuk melatih hidup bermasyarakat, permainan tradisional memberikan manfaat dalam berbagai lingkup jika dilakukan terus menerus.

Manfaat yang terkandung dalam permainan ular naga bagi kepribadian dan pendidikan anak, yaitu anak akan memiliki keterampilan, kecekatan, kekuatan, ketepatan dan konsentrasi yang tinggi. Permainan gasing menjadikan anak berani dalam melakukan sesuatu, melatih fokus, dan memperhatikan aturan yang berlaku. Permainan congklak selain dapat digunakan untuk keterampilan, komunikasi, permainan ini juga dapat digunakan sebagai hiburan serta bisa digunakan anak untuk belajar matematika yaitu menghitung bilangan. Permainan *gundu* (kelereng) dapat melatih keterampilan dan tingkat fokus seorang anak, dalam penerapannya anak secara tidak langsung membiasakan anak untuk berhitung. Permainan petak umpet sangat bermanfaat untuk menjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara sesama teman saat bermain.

Permainan tradisional tidak hanya dimainkan dengan tujuan sebagai hiburan namun sebagai pendidikan di lingkungan sekitarnya. Pendapat Trajkovik, dkk (2018: 4-15), mengemukakan bahwa "*Traditional games are games without the use of technology, which are played for generations used by children as entertainment and also education*" (permainan tradisional adalah permainan tanpa menggunakan teknologi, yang dimainkan secara turun-temurun yang digunakan anak-anak sebagai hiburan dan juga pendidikan). Permainan tradisional ada karena turunan dari generasi ke generasi, serta digunakan sebagai sarana hiburan. Sedangkan menurut Zafirah, dkk (2018: 102), mengungkapkan bahwa "Tidak ada aturan baku dan mutlak untuk menanamkan pendidikan karakter terhadap peserta didik". Dengan begitu berbagai cara dapat dilakukan agar penanaman sikap dan

karakter dapat berjalan, salah satu strateginya yaitu mengintegrasikan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Karena permainan tradisional mempunyai peran yang baik terhadap pendidikan.

Peranan permainan tradisional di dunia pendidikan yaitu dapat diintegrasikan terhadap kompetensi dasar dengan tujuan untuk membentuk dan membangun karakter anak sedini mungkin. Widiana (2018: 266), mengemukakan bahwa *“Besides being used as a supplementary medium, traditional games can be used to instill educational character”* (selain digunakan sebagai media pengajaran, permainan tradisional dapat digunakan untuk menanamkan pendidikan karakter). Dengan permainan tradisional anak belajar tentang kepribadian diri sendiri dan orang lain di lingkungan sekitarnya. Kearifan lokal memiliki nilai yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter sebab dapat membuat peserta didik lebih baik dalam menjalani kehidupan (Jayapada, 2017: 62). Permainan tradisional dapat membentuk kreativitas anak yang baik, membangun kemampuan bermasyarakat, melatih dan mengembangkan sikap jujur, tanggung jawab, sikap menerima keputusan, dan mematuhi peraturan yang ada. Semua itu bisa didapatkan jika pemain benar-benar melakukan, memahami, dan mengerti makna dari permainan.

Selain dapat membentuk karakter peserta didik, permainan tradisional dapat menumbuhkan unsur kesenangan dan ketertarikan dalam belajar sehingga pembelajaran tidak membosankan. Uraian tersebut sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005 Bab IV Pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa *“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik*

untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Dengan demikian pengintegrasian permainan tradisional pada kompetensi dasar dalam pembelajaran dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang tidak hanya monoton tentang belajar yang serius, namun juga perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam dunia pendidikan yaitu pada kompetensi dasar yang akan dicapai dalam proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) agar didalam proses pembelajaran mengandung unsur yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap guru yang mengajar di SDN 190/VIII Perintis, di SDN 73/VIII Perintis, di SDN 126/VIII Perintis dikemukakan bahwa di SD tersebut disimpulkan bahwa dalam pembelajaran guru pernah melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajara ada yang hanya melisankan permainan tradisional dengan peserta didik, menjadikan permainan tradisional sebagai selingan, dan menjadikan permainan tradisional sebagai media dalam menyampaikan pelajaran. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya jam pelajaran untuk menerapkan dan mengaitkan permainan tradisional pada kompetensi dasar yang ingin dicapai, serta adanya kendala saat pengintegrasian dalam pembelajarannya, selain itu timbulnya permainan modern di era teknologi sekarang ini. Kurangnya penerapan permainan tradisional juga dikarenakan kurangnya motivasi dan informasi kepada anak sehingga bagi mereka yang lahir di 10 tahun terakhir ini hanya mengenal permainan yang umum saja. Sesuai dengan pendapat Yudiwinata dan Handoyo (2014: 2), yang menyatakan

bahwa “Pada zaman sekarang anak-anak jarang mengenal permainan tradisional bahkan ada yang tidak mengenal permainan tradisional”. Dengan demikian permainan yang dikenal oleh peserta didik hanya sebagian besar saja, tidak banyak seperti yang dilakukan anak pada zaman dahulu.

Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap peserta didik di SD 190/VIII Perintis, SDN 73/VIII Perintis, SDN 126/VIII Perintis disimpulkan bahwa mereka hanya mengenal permainan tradisional, namun ada beberapa permainan yang mereka hanya mengerti nama tetapi tidak mengerti bagaimana cara memainkan permainan tersebut. Permainan yang dimainkan seperti naga-nagaan, kelereng, congklak, petak umpet, dan gasing. Secara umum permainan tradisional yang dimainkan diakhir pembelajaran ataupun diwaktu istirahat secara umum dapat melatih interaksi sosial yang baik sesama peserta didik. Permainan dapat membuat peserta didik merasa senang karena permainan tradisional ini bersifat sebagai hiburan serta mengandung banyak nilai pendidikan di dalamnya.

Selain itu dinas pendidikan daerah mengatakan bahwa kurangnya pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional juga dikarenakan kurangnya pengintegrasian antara pembelajaran dengan permainan tradisional walaupun sudah ada surat edaran dari dinas pendidikan di daerah setempat. Dengan adanya hal tersebut maka guru perlu mengupayakan agar permainan tradisional tetap dilestarikan dan dikembangkan dengan mengintegrasikan atau mengaitkannya ke dalam proses pembelajaran.

Tokoh adat dan masyarakat setempat menyebutkan bahwa permainan tradisional yang ada sangatlah beragam, mengandung nilai karakter dan nilai pendidikan yang tinggi, serta berguna menjadi hiburan baik dari yang muda



sampai yang sudah dewasa. Namun permainan tradisional yang dulunya menjadi pusat perhatian sekarang telah tergantikan dengan adanya teknologi yang lebih maju.

Dari uraian masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang *“Analisis Permainan Tradisional di Daerah Tebo dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar”*.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan guru mengenai permainan tradisional di daerah Tebo.
2. Guru belum mampu mengimplementasikan permainan tradisional secara optimal ke dalam pembelajaran.
3. Kendala yang dihadapi guru dalam pengimplementasian permainan tradisional dalam pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengetahuan guru tentang permainan tradisional di daerah Tebo
2. Implementasi permainan tradisional di Daerah Tebo yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran di SD
3. Kendala guru dalam pengimplementasian permainan tradisional di Daerah Tebo dalam proses pembelajaran di SD

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka permasalahan yang akan diteliti yaitu

1. Bagaimana pengetahuan guru tentang permainan tradisional di Daerah Tebo?
2. Bagaimana implementasi permainan tradisional di Daerah Tebo pada proses pembelajaran?
3. Bagaimana implementasi permainan tradisional di daerah Tebo pada Kurikulum saat ini?
4. Bagaimana kendala guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengetahuan guru tentang permainan tradisional di daerah Tebo
2. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional di daerah Tebo pada proses pembelajaran
3. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional di daerah Tebo pada Kurikulum saat ini.
4. Untuk mengetahui kendala guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan untuk menambah referensi, dan bahan literatur atau pustaka tentang pembelajaran menggunakan permainan tradisional.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan, meningkatkan kualitas dari guru dan peserta didik karena menggunakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran

#### 2. Bagi Guru

Dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional. Selain itu juga menjadi bahan masukan dalam menyusun perencanaan pembelajaran agar proses pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan tidak membosankan

#### 3. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat memotivasi untuk lebih giat dalam belajar dan meningkatkan prestasinya. Selain itu peserta didik dapat menambah wawasan dengan adanya permainan tradisional yang dilakukan saat proses pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menambah wawasan ilmu pengetahuan peneliti khususnya mengenai analisis permainan tradisional di daerah Tebo dalam pembelajaran di sekolah dasar.