

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Kearifan Lokal**

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai Susunan sosial budaya seperti norma, aturan yang ada di lingkungan masyarakat yang di wariskan turun temurun untuk memenuhi kebutuhan hidup (Hidayati, 2016: 40). Dengan demikian kearifan lokal merupakan suatu bentuk peraturan yang ada karena warisan turun temurun yang digunakan dalam kehidupan. Kearifan lokal menggambarkan cara orang bersikap maupun bertindak dalam menanggapi sesuatu di lingkungan fisik dan budaya (Istiawati, 2016: 5). Berdasarkan uraian tersebut maka kearifan lokal adalah suatu pandangan hidup yang dituangkan dengan aktivitas masyarakat dalam bentuk nilai, aturan, norma masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup dan bertujuan mengikuti perubahan-perubahan yang ada.

Antosa (2014: 86), mengemukakan bahwa “Kearifan lokal (*local wisdom*) dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat (*local*) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Sularso & Maria (2017:3), menyatakan bahwa “Kearifan lokal bisa berwujud atau berbentuk nilai-nilai yang tidak nampak namun diyakini dan dilaksanakan oleh suatu kelompok masyarakat tertentu.” Kearifan lokal dijadikan sebagai pengalaman panjang sebagai petunjuk perilaku seseorang di lingkungannya, bersifat dinamis, lentur, terbuka, dan mengikuti perkembangan zaman (Wagiran, 2012: 330). Jadi, kearifan lokal adalah adat, budaya, serta kebiasaan yang sering dilakukan oleh masyarakat pada

daerah tertentu. Setiap daerah mempunyai perbedaan ciri budaya yang menjadikan ciri khas dari daerah tersebut. Suatu kearifan lokal merupakan kebudayaan yang turun temurun dari suatu generasi ke generasi dan selalu berkembang dan menyesuaikan perkembangan zaman.

Sesuai perkembangan zaman yang ada, permainan tradisional dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran. Acuan yang digunakan setidaknya pada dua hal, yaitu pembelajaran sebagai salah satu aspek pemenuhan tujuan pendidikan dan landasan yuridis kebijakan nasional pendidikan (Prasetyo, 2013: 4). Dengan begitu kearifan lokal dapat lebih maju jika adanya pembelajaran yang terus mendukung kemajuannya serta landasan sebagai pedoman untuk memajukan kearifan lokal yang ada. Kearifan lokal dapat memberikan manfaat yang mendalam bagi masyarakat di daerah itu sendiri. Manfaat tersebut dapat dirasakan apabila masyarakat setempat dapat memahami dan melestarikan kearifan lokal yang ada. Sejalan dengan yang diungkapkan dengan Njatrijani (2018: 19), bahwa “Kearifan lokal dipandang sangat bernilai dan mempunyai manfaat dalam kehidupan masyarakat karena adanya kebutuhan untuk menghayati dan mempertahankan hidup sesuai dengan situasi, kondisi, kemampuan, dan tata nilai yang dihayati di dalam masyarakat yang bersangkutan”.

Jadi, kearifan lokal merupakan cara pandang tentang budaya, adat, rutinitas dan ada segala sesuatu yang ada dan menjadi siri khas dalam suatu daerah. Kearifan lokal suatu daerah dapat berkembang jika dimanfaatkan terus menerus secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Selain itu butuh strategi sebagai upaya pelestarian dari kearifan lokal sendiri, agar manfaat dan peranannya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat daerah setempat jika masyarakat

benar-benar mengetahui dan memahaminya. Kearifan lokal yang berupa permainan tradisional dapat dilestarikan dengan digunakannya permainan tradisional ini dalam peringatan hari kemerdekaan yaitu 17 Agustus an, setelah itu bisa digunakan untuk hari pramuka.

### **2.1.2 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional adalah kegiatan yang bersifat menghibur dengan menggunakan alat atau tanpa alat. Ja'far, dkk (2014: 2), bahwa "Permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja". Permainan tradisional memberikan berbagai manfaat bagi masyarakat yang benar-benar melaksanakannya. Permainan tradisional yang berkembang di setiap daerah mempunyai persamaan dengan permainan daerah lain dalam hal pelaksanaannya, tetapi memiliki perbedaan dalam hal penamaan permainannya. Nama permainan tradisional dari masing-masing daerah ada yang sama dan ada yang berbeda walaupun terkadang pelaksanaannya sama (Setiawan & Triyanto, 2014: 39). Begitu juga dengan kabupaten Tebo yang mempunyai beberapa permainan tradisional yang juga dimiliki kabupaten lain, hanya saja dengan sebutan yang berbeda. Meskipun dari segi penyebutan nama permainannya sedikit berbeda tetapi memiliki manfaat yang sama.

Manfaat yang didapat ketika melakukan permainan tradisional tidak hanya sebagai hiburan namun bisa membuat anak berinteraksi baik dengan lingkungan sosialnya. Berbagai bentuk permainan dapat menjadikan anak kuat baik fisik, mental sosial dan emosi sehingga anak tidak mudah untuk menyerah dan bereksperimen (Khasana, dkk 2011: 92). Banyak jenis permainan tradisional yang

murah-meriah karena dapat dimainkan tanpa harus mengeluarkan biaya atau membeli alat, cukup dengan alat yang diciptakan oleh pemain itu sendiri secara kreatif, anak-anak sudah dapat memainkannya secara wajar dan optimal (Ilham, 2011: 20). Dengan begitu anak dapat memanfaatkan permainan tradisional dengan mudah karena mudah dalam penyiapan sebelum permainan.

Jadi, permainan tradisional tercipta karena warisan yang turun-temurun dari zaman dahulu. Permainan tradisional dikategorikan permainan yang mudah dilakukan, karena dalam pelaksanaan permainan ini tidak memerlukan alat atau biaya yang mahal. Permainan ini hanya memerlukan pola pikir seseorang yang kreatif dan inovatif dalam penggunaan alat dan bahan di sekitar. Secara umum banyak manfaat yang bisa didapatkan bagi masyarakat yang melakukannya, baik sebagai hiburan maupun sebagai penerapan nilai pendidikan. Selain itu permainan tradisional dapat memberikan peranan yang baik bagi pendidikan, yaitu memberikan pembelajarna yang menyenangkan untuk mendukung pembelajaran yang menggunakan model PAKEM, karena didalam pembelajaran harus memasukkan suatu pembelajaran yang bersifat menyenangkan agar siswa bisa aktif dan nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **2.1.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional di Kabupaten Tebo**

#### **2.1.3.1 Gasing**



**Gambar 2.1** Gambar alat gasing (Febriyanti, 2018)

Bentuk permainan tradisional sederhana yang dimainkan pakai atau tidak pakai alat dimainkan oleh anak sesuai dengan permainan yang ada didaerahnya daerahnya (Indrayana, 2017: 30). Salah satu permainan tradisional yang memakai alat di kabupaten Tebo yaitu permainan gasing. Gasing merupakan permainan terdahulu yang dikenali dan berkembang di di Tebo. Permainan ini dimainkan minimal oleh dua orang anak laki-laki berusia 7 sampai 17 tahun (Murtafi'atun, 2018). Jika pemain lebih dari dua orang maka akan lebih menarik dan menyenangkan.

Gasing dapat dikatakan suatu mainan yang bisa dimainkan dengan cara menarik tali dan menunggu gasing berputar bersama gasing pemain lainnya. Permainan gasing membutuhkan gasing yang bisa dibuat menggunakan kayu atau bambu dengan bentuk yang diinginkan, seperti ketucut, tabung dll. Disini dalam permainan gasing membutuhkan tali nilon yang digunakan sebagai pengikat sebelum gasing di putarkan. Permainan gasing dapat digunakan sebagai konteks belajar pengukuran waktu bagi peserta didik, karena kriteria pemenang dalam permainan gasing ditentukan oleh waktu berputarnya gasing (Jaelani, 2011: 113). Sejalan dengan Fad (2014), bahwa "Gasing diputar pada suatu titik dengan berbentuk tabung dan kerucut. Persamaan kedua model tersebut terdapat batang kecil di tengah yang dihubungkan dengan tali, pemain yang memiliki gasing dengan putaran lebih lama atau dapat menjatukan lawan lebih dulu maka dialah pemenangnya."

Permainan tradisional ini juga dapat melatih karakter peserta didik baik itu kejujuran, mengantri permainan, kebersamaan dan sportivitas (Febriyanti, 2018: 4). Seseorang dikatakan berkarakter (*a person of character*) jika seseorang

tersebut memiliki tingkah laku yang sesuai dengan kaidah moral (Mu'in, 2016). Berbagai peranan permainan ini bisa didapat jika dilakukan dengan benar dan penuh penghayatan. Permainan gasing ini melatih anak untuk bisa bersosialisasi dengan norma dan aturan yang sesuai dan baik dengan teman dan melatih anak untuk berkonsentrasi dalam melakukan sesuatu.

### 2.1.3.2 Naga-Nagaan



Gambar 2.2 Permainan ular naga (Fadlillah, 2016: 6)

Permainan tradisional naga-nagaan merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di daerah kabupaten Tebo. Permainan ini dapat dimainkan oleh peserta didik baik laki-laki maupun perempuan, dan dapat dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah. Permainan dapat dikatakan sebagai permainan yang tidak menggunakan alat, tetapi hanya memerlukan halaman yang luas. Permainan ini diawali dengan ditentukannya pemain yang besar sebagai induk dan gerbang, setelah mendapatkan anggota maka permainan dilakukan dengan cara berhadapan antara kedua tim. Sejalan dengan pendapat Setiawan (2016: 6), yang mengungkapkan bahwa “Kedua kepala atau pemimpin barisan ular naga saling berhadapan, kemudian mereka saling berusaha merebut ekor atau anak yang

berada dibarisan ular paling belakang”. Anggota di belakang induk harus berpegangan kuat agar tidak terlepas dan tidak tersentuh oleh induk lawan.

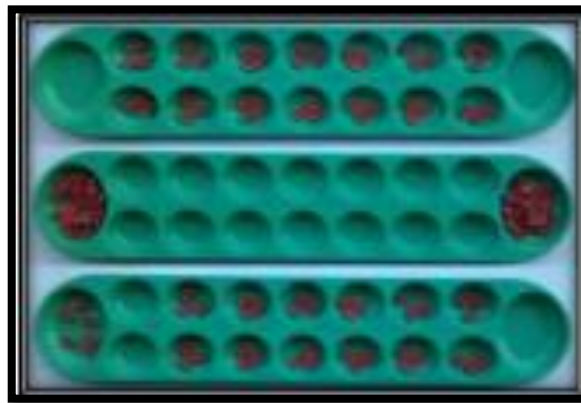
Terdapat banyak manfaat dari dilakukannya permainan tradisional ini. Beberapa manfaat dari saat proses permainan berlangsung yaitu untuk melatih kemampuan motorik anak. Pejalan dengan pendapat Pratiwi, dkk (2017: 287) yang mengungkapkan bahwa “Salah satu metode permainan yang mampu mengembangkan motorika kasar yaitu permainan ular naga”. Dalam permainan ular naga anak akan melatih kekuatan tangan kaki dan lainnya. Selain itu melatih kerjasama dan kekompakan, sebab permainan ini dimainkan secara berkelompok. Dari uraian tersebut maka kemampuan gerak anak akan lebih dilatih dengan dilaksanakannya permainan tradisional, dapat melatih kerja sama yang baik antar teman disebuah kelompok, baik anak laki-laki maupun perempuan.

### **2.1.3.3 Sekong an**

Permainan tradisional merupakan permainan yang dikenalkan oleh para leluhur dari zaman dahulu yang diturunkan secara turun temurun. Permainan sekongan adalah nama lain dari permainan petak umpet yang sudah ada sejak lama. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Mbadhi (2018:105), yang menyatakan bahwa “Petak umpet adalah permainan ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya yang dimainkan oleh anak-anak untuk memperoleh kesenangan yang dimainkan tidak memerlukan alat namun memanfaatkan lingkungan di sekitarnya untuk bersembunyi”. Permainan ini mempunyai manfaat yang memberikan kesenangan kepada anak itu sendiri. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, baik perempuan maupun laki-laki, serta dapat memberikna berbagai dibidang

pendidikan. Dapat melatih keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, diantaranya melatih sikap sosial anak yang melatih hubungan dengan teman yang satu dengan yang lain, melatih gerak anak (motorik) anak.

#### 2.1.3.4 Congklak



Gambar 2.3 Papan permainan congklak (Muslimin, dkk 2012: 104)

Permainan tradisional congklak dapat dikatakan salah satu permainan yang menggunakan alat saat bermainnya. Alat yang digunakan ialah papan yang sudah diberi lubang serta biji-bijian yang digunakan saat permainan. Sejalan dengan Tyaningsih, dkk (2020: 42), yang berpendapat bahwa “Alat-alat yang diperlukan dalam permainan ini adalah papan dakon dan biji dakon”. Lubang pada papan congklak terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar yang digunakan sebagai tempat perhitungan banyaknya biji di akhir permainan. namun jika dua orang anak ingin bermain congklak tetapi tidak mempunyai papan, maka mereka bisa hanya dengan membuat gambar dilantai dengan pola papan yang ada. Permainan congklak mempunyai manfaat dan peranan yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian mata pelajaran matematika dalam materi menghitung. Permainan congklak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena peserta didik akan aktif dalam proses



pembelajaran sesuai tahap perkembangan kognitif dan periode perkembangan untuk menunjang kemampuan berhitung karena memanfaatkan benda-benda konkret (Nataliya, 2015: 346). Dengan demikian menggunakan congklak dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

#### **2.1.3.5 Gundu**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada seorang dinas pendidikan disimpulkan bahwa permainan gundu adalah permainan yang ada di kabupaten Tebo, namun permainan ini sering disebut dengan permainan kelereng. Permainan tradisional mayoritas dimainkan oleh perempuan maupun laki-laki. Permainan ini bisa dimainkan paling sedikit 2 orang. Hal tersebut sejalan dengan ungkapan oleh Siregar dan Lestari, (2018:4), yang mengemukakan bahwa “Permainan kelereng dimainkan oleh anak laki-laki sebanyak 2 (dua) orang atau lebih”. Permainan ini bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja selagi berada ditempat yang memungkinkan anak untuk bermain. Manfaat dari permainan kelereng ini bisa bermanfaat bagiyaitu melatih keterampilan anak untuk membidik. Permainan ini dapat juga dimanfaatkan untuk pendidikan yaitu dapat digunakan untuk belajar berhitung, serta bisa digunakan untuk menyambung silaturahmi sesama warga masyarakat, karena permainan ini bisa dimainkan bukan hanya oleh anak-anak tetapi juga oleh orang dewasa.

#### **2.1.4 Peranan Permainan Tradisional**

Pengetahuan tradisional mempunyai nilai manfaat yang tinggi tidak hanya bagi masyarakat tradisional, tetapi juga untuk masyarakat modern (Daulay, 2011). Pengetahuan tradisional bisa berupa tentang permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah. Permainan tradisional memiliki peranan yang dapat memberikan

keuntungan bagi pelakunya. Kurniati (2011: 16), menyatakan bahwa “Permainan tradisional mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak”. Keterampilan sosial yang dapat dibentuk ketika melakukan permainan tradisional diantaranya yaitu kerja sama antar kelompok, sikap peduli sesama teman, dan rendah hati.

Permainan tradisional selain memberikan manfaat bagi kehidupan sosial juga memberikan manfaat sebagai pembentuk karakter yang baik bagi peserta didik. Permainan tradisional bukan sekedar mengandung dan memberikan unsur hiburan yang dijadikan kesenangan semata. Tetapi dapat melatih kemampuan motorik, sikap, dan juga keterampilan anak, serta dapat membentuk karakter anak (Praja, 2018: 107). Sejalan dengan pendapat Saputra (2017: 92), bahwa “Peranan permainan tradisional dapat memberikan manfaat baik bagi perkembangan anak baik fisik maupun mental, yaitu aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa dan sosial”. Pada aspek perkembangan motorik peranan yang diberikan dari permainan tradisional adalah dapat mengembangkan kemampuan bergerak yang dimiliki anak. Peranan permainan tradisional pada aspek perkembangan kognitif adalah dapat mengembangkan kreativitas, berpikir kritis, mencari jalan keluar masalah. Sesuai dengan pendapat Khadijah (2016: 32), bahwa “Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat”.

Emosi merupakan perasaan atau pengaruh yang terjadi ketika seseorang berada dalam keadaan atau interaksi yang penting baginya, dapat dicirikan sebagai bentuk positif (misalnya antusiasme, kegembiraan, dan cinta) atau bentuk negatif (misalnya cemas rasa bersalah, dan sedih) (Santrock, 2011). Pada aspek

perkembangan emosi anak adalah untuk mengasah rasa empati dan pengendalian diri. Sejalan dengan pendapat Ananda & Fadhilaturrahmi (2018: 21), bahwa “Proses sosial emosional sangat diperlukan dalam belajar satu tim atau belajar kelompok karena anak berhubungan dengan teman sebaya sehingga anak harus dapat mengontrol emosinya agar tercipta iklim kondusif dalam belajar.” Sedangkan pada aspek perkembangan bahasa dapat berperan untuk pemahaman hal terkait bahasa. Permainan tradisional juga berperan dalam aspek perkembangan sosial yaitu untuk menjalin kerja sama, membentuk hubungan teman sebaya dan orang yang lebih dewasa. Berbagai peranan dari permainan tradisional dapat mendorong masyarakat sering melakukan permainan tersebut, sehingga tanpa disadari pelestarian permainan tradisional telah dilakukan oleh masyarakat sekitar.

Jadi, permainan tradisional yang ada di suatu daerah akan memiliki peranan yang berguna bagi pelaksanaannya. Dalam kehidupan masyarakat peranan tradisional ini akan berperan sebagai sarana hiburan. Ternyata bukan hanya itu permainan ini dapat digunakan sebagai sarana pendidikan, diantaranya yaitu dapat membentuk karakter yang baik, membentuk berbagai keterampilan anak, serta dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak baik fisik maupun mental. Peranan yang diberikan dari pelaksanaan permainan tradisional bisa didapat jika dalam pelaksanaannya benar dan baik. Hal tersebut yang akan menjadi strategi agar permainan ini lebih dikenal dan tidak punah, selain itu juga perlu pengenalan, pembiasaan, dorongan dan support yang baik dari orang tua, masyarakat, maupun dari dunia pendidikan agar permainan tradisional ini tidak terkalahkan dengan permainan di era teknologi sekarang.

### **2.1.5 Kompetensi Dasar**

Peraturam Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tentang SKL (standar kompetensi lulusan), peraturam Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tentang standar isi, peraturam Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tentang standar proses, peraturam Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 tentang standar penilaian pendidikan, peraturam Menteri pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tentang kompetensi Inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Kompetensi dasar (KD) ialah suatu komponen yang perlu dicapai dalam suatu pembelajaran. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Anggraini (2018: 257), yang mengungkapkan bahwa “Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti”. Guru perlu memperhatikan kompetensi dasar dan subketerampilan yang telah dipilih kemudian dirumuskan indikator (Murfiah dan Saraswati, 2016: 106). Langkah ini diperlukan sebagai strategi guru untuk mengintegrasikan setiap subketerampilan yang telah dipilih pada setiap langkah pembelajaran dan untuk memadukan pembelajaran mana yang dapat dipadukan dengan permainan tradisional.

## 2.1.6 Karakteristik Peserta Didik

**Tabel 2.1 Karakter Peserta Didik**

Anak-anak dari Kelas Bawah (1, 2, 3)	Children of Upper Grades (4, 5, 6)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penasaran untuk memahami dunia</li> <li>• Generalisasi dari pengalaman sendiri</li> <li>• Lebih tertarik pada proses dari pada pada produk</li> <li>• Belajar mengurutkan dan mengelompokkan</li> <li>• Berpikir secara konkret</li> <li>• Hanya dapat menangani satu operasi pada satu waktu</li> <li>• Belajar dari pengalaman langsung</li> <li>• Belajar lebih banyak dengan melakukan dari pada mendengarkan</li> <li>• Nikmati game yang terorganisir tetapi pecundang yang miskin</li> <li>• Suka cerita aksi dan nikmati humor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki rentang perhatian yang meningkat</li> <li>• Pemikir konkret</li> <li>• Lihat hal-hal dalam absolut</li> <li>• Ingin sekali mencoba hal-hal baru</li> <li>• Mulai berpikir simbolis</li> <li>• Mampu mengingat dan berkonsentrasi dengan baik</li> <li>• Kembangkan keterampilan bernalar</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Baca dengan baik; dapat mulai membaca novel</li> <li>• Tertarik pada fakta dan kisah nyata</li> <li>• Memiliki minat yang berbeda</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih fokus pada diri sendiri</li> <li>• Mampu memiliki empati</li> <li>• Semakin sadar akan pendapat rekan</li> <li>• Tertarik pada keluarga lain dan bagaimanafungsinya</li> <li>• Ego sentris</li> <li>• Termotivasi untuk berkinerja baik</li> <li>• Peka terhadap kegagalan dan kritik</li> <li>• Mengakui aturan dan ritual sebagai hal yang penting</li> <li>• Dapat bertindak untuk menghindari hukuman</li> <li>• Mencari rasa aman</li> <li>• Dapat menjadi mudah putus asa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih suka kelompok seks yang sama</li> <li>• Fokus pada aturan dan keadilan</li> <li>• Setia pada grup atau klub</li> <li>• Masih membutuhkan panduan untuk tetap pada tugas</li> <li>• Mulai menggunakan keterampilan penalaran</li> <li>• Lebih suka bekerja secara kooperatif, bukan mandiri</li> <li>• Kagumi dan salin perilaku remaja yang lebih tua</li> <li>• Jangan suka dibandingkan dengan orang lain; itu menyakiti kepercayaan diri mereka</li> <li>• Mulailah mengekspresikan emosi dengan menggunakan kata-kata</li> <li>• Cari persamaan antara diri dan teman</li> <li>• Masih mencari persetujuan orang dewasa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki keterampilan koordinasi yang lebih baik</li> <li>• Tumbuh dalam keterampilan dan kemampuan</li> <li>• Nikmati menguji kekuatan otot, keterampilan, dan koordinasi</li> <li>• Seperti gerakan fisik</li> <li>• Merasa cepat lelah, tetapi pulih dengan cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki energy tanpa batas</li> <li>• Meningkatkan kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi</li> <li>• Meningkatkan koordinasi motorik kecil</li> <li>• Anak perempuan dewasa dengan kecepatan lebih cepat dari pada anak laki-laki.</li> </ul>

(Adaptasi dari Asrial dan Syahril, 2018)

## 2.2 Kajian Relevan

Penelitian relevan yang sama dengan penelitian ini yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Agus Mawati (2019), dengan judul *“Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya”* yang menyatakan bahwa belum adanya pengembangan model permainan gobak sodor dengan panahan, *bowling* dan boy-boyan atau disebut dengan godor paling boy dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar (SD) serta kurangnya minat peserta didik terhadap permainan tradisional. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional gobak sodor yang diintegrasikan dan dikemas dalam buku panduan untuk guru.

Persamaan dengan dilakukannya penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan tradisional yang berupa kebudayaan yang ada di suatu daerah. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah permainan tradisional yang digunakan, di dalam skripsi tersebut menggunakan permainan gobak sodor dengan panahan, *bowling* dan boy-boyan. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional gasing, ular naga, congklak, kelereng (gundu), dan (sekongan) petak umpet.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Aditya Pratama (2019), dengan judul *“Studi Pengetahuan Etnososial Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Mersam”* yang menyimpulkan bahwa Esensi dari nilai-nilai budaya lokal sekarang harus diperkenalkan kepada peserta didik. Pengenalan nilai-nilai yang terkandung dapat diwujudkan melalui integrasi dalam kurikulum.

Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pembelajaran harus tahu dan mampu memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada peserta didik. Salah satu nilai budaya yang dapat diperkenalkan adalah pengetahuan etnososial. Hasil penelitian yang diperoleh adalah tingkat pengetahuan guru etnososial dalam kategori baik. Namun, tidak semua guru menerapkan pengetahuan etnososial. Hambatan yang dihadapi oleh guru termasuk guru yang tidak memahami etnososial di sekitar peserta didik, kurangnya buku dan sumber belajar, dan tidak adanya kurikulum standar dari pemerintah daerah.

Persamaan dengan dilakukannya penelitian ini adalah sama sama membahas kearifan lokal yang berupa kebudayaan yang ada di suatu daerah. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah permainan tradisional yang digunakan, di dalam skripsi tersebut mengenai budaya dikenalkan berupa pengetahuan etnososial, sedangkan dalam penelitian ini budaya yang dikenalkan berupa permainan tradisional.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Nurinten, Dewi Mulyani, Alhamuddin, dan Andalusia Neneng Permatasari (2016), dengan judul *“Kearifan Lokal Sebagai Media Pendidikan Karakter Antikorupsi pada Anak Usia Dini Melalui Strategi Dongkrak”* dengan hasil bahwa Dongkrak (Dongeng jeung Kaulinan Barudak) sebagai strategi pendidikan karakter antikorupsi pada anak usia dini. Strategi Dongkrak menggunakan dongeng dan kaulinan untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, tanggung jawab, dan rendah hati pada anak usia dini.

Persamaan dengan dilakukannya penelitian ini adalah sama sama membahas kearifan lokal yang berupa kebudayaan yang ada di suatu daerah yang digunakan untuk membangun karakter anak. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada kearifan lokal yang digunakan, pada artikel ini kearifan yang digunakan yaitu Dongkrak (Dongeng jeung Kaulinan Barudak), sedangkan peneliti menggunakan kearifan lokal berupa permainan tradisional daerah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lintang Novi Anggit Saputri, Sumarno, Ervina Eka Subekti (2018), dengan judul "*Penguasaan Konsep Matematika Siswa Sd Menggunakan Permainan Tradisional Boy-Boyan Dengan Peta Konsep*" yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional *boy-boy* dengan peta konsep berpengaruh secara bermakna terhadap penguasaan konsep Matematika materi bangun datar dan mempengaruhi hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*, serta Rangsangan visual peta konsep yang disajikan dalam permainan tradisional *boyboy* dapat memotivasi siswa untuk melakukan pemrosesan informasi secara sukarela

Persamaan dengan dilakukannya penelitian ini adalah sama-sama membahas permainan tradisional berupa kebudayaan yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah permainan tradisional yang digunakan, di dalam artikel tersebut menggunakan permainan dengan *boy-boy* dengan peta konsep. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan tradisional



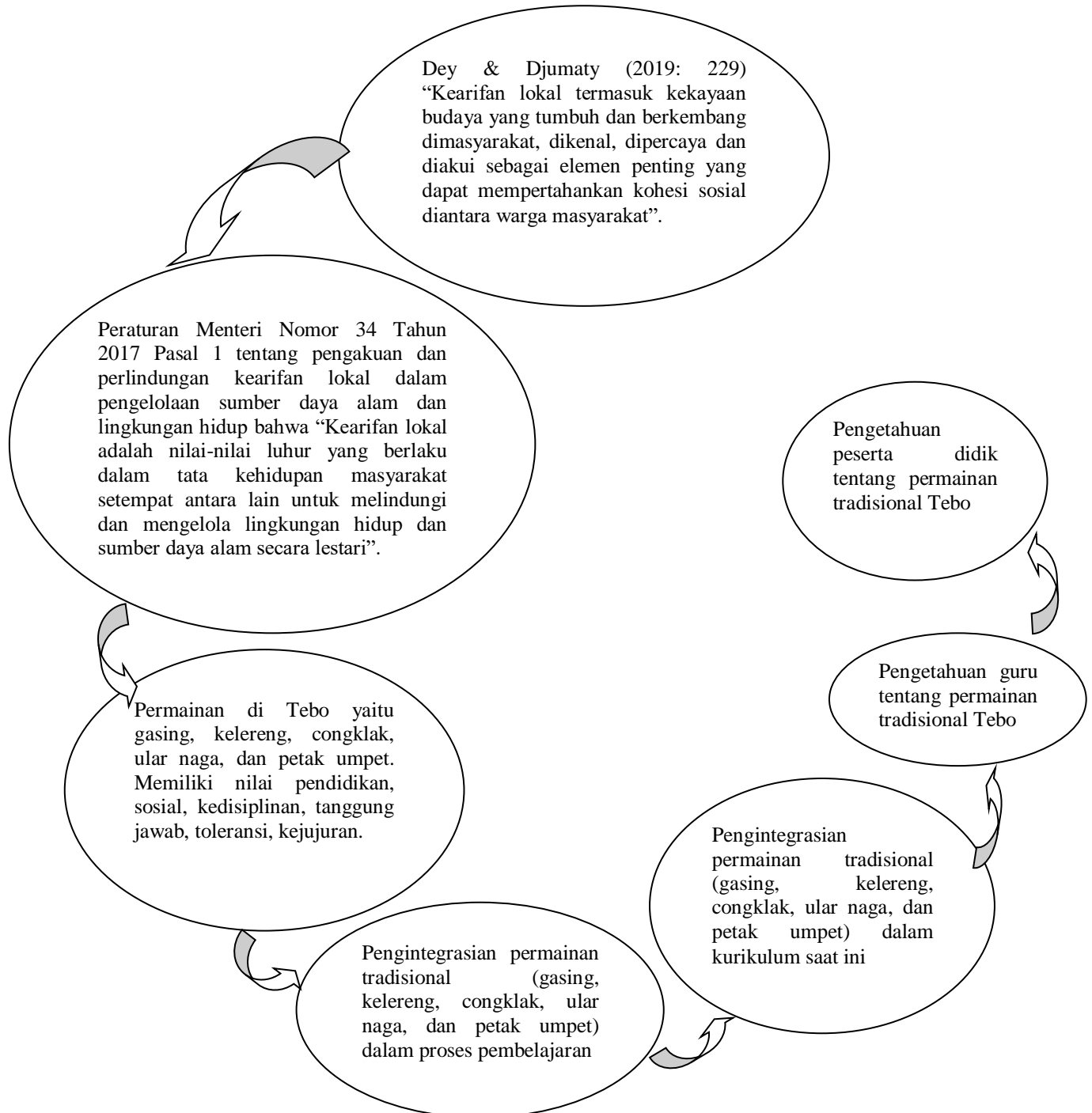
gasing, ular naga, congklak, kelereng (gundu), dan (sekongan) petak umpet.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Afifah Zafirah, Fardatil Aini Agusti, Engkizar, Fuady Anwar, Fajri Alvi, dan Ernawati (2018), dengan judul “*Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran*” dengan hasil dan kesimpulan bahwa terdapat sembilan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam permainan *congkak* jika digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Sembilan nilai karakter tersebut adalah nilai kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan menghargai prestasi.

Persamaan dengan dilakukannya penelitian ini adalah sama sama membahas tentang permainan tradisional congklak yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah terletak pada permainan tradisional yang digunakan, pada artikel ini permainan yang digunakan yaitu congklak, sedangkan peneliti menggunakan berupa permainan tradisional gasing, ular naga, congklak, kelereng (gundu), dan (sekongan) petak umpet.

### 2.1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan alur dalam menganalisis pembelajaran yang dapat menggunakan permainan tradisional di Tebo dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun kerangka berpikir yang digunakan adalah sebagai berikut:



### 2.4 Bagan Kerangka Berpikir

Kearifan lokal adalah suatu budaya yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Dalam hal ini kearifan lokal merupakan nilai yang sejak zaman dahulu yang dapat digunakan untuk melestarikan, mengembangkan, dan juga mengelola lingkungan yang sekitar. Permainan tradisional adalah salah satu kebudayaan yang dapat dilestarikan guna mempertahankan kearifan lokal di setiap daerah. Di Tebo terdapat permainan gasing, ular naga, kelereng, congklak dan petak umpet yang mempunyai nilai serta penerapan tersendiri bagi pelaku yang melakukannya baik manfaat bagi fisik maupun pikirannya. Karena hal tersebut maka perlu adanya pengintegrasian dan pengimplementasian permainan tradisional baik dalam pembelajaran maupun dalam kurikulum.

Pengintegrasian permainan tradisional dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai suatu kegiatan yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membangun rasa semangat belajar peserta didik, serta dapat membantu guru untuk mengenalkan dan mentransfer pengetahuan dalam pembelajaran. Pengintegrasian permainan tradisional dalam kurikulum dapat dijadikan wadah pengenalan permainan tradisional kepada peserta didik saat ini, pengintegrasian bukan hanya dengan satu muatan mata pelajaran tetapi bisa dengan beberapa mata pelajaran sesuai dengan kesesuaian permainan tradisional yang digunakan dengan kompetensi dasar yang ada. Pengetahuan tentang permainan tradisional harus dimiliki oleh guru, dengan pengetahuan guru tentang permainan tradisional dapat mengajarkan kepada peserta didik tentang bagaimana cara memanfaatkan dan melestarikan serta mempertahankan kebudayaan di lingkungan sekitar. Sehingga peserta didik sebagai generasi muda dapat menjadikan pengetahuan tentang

permainan tradisional ini sebagai alat melestarikan dan mempertahankan salah satu kebudayaan yang ada.